

EL ENTIERRO DE LA ZORRA

Laura López Maldonado

TRABAJO DE FIN DE MÁSTER

Master en guion, narrativa y creatividad audiovisual



Sevilla, 2019

A mi abuelo.

*“El que nos encontremos tan a gusto en
plena naturaleza proviene de que ésta no
tiene opinión sobre nosotros”
(Friedrich Nietzsche)*

*“La naturaleza es la mejor maestra de la verdad”
(San Agustín)*

*“El hombre ha hecho de la tierra un infierno para los animales”
(Arthur Schopenhauer)*

*“Podemos desafiar las leyes humanas, pero no podemos resistir a las naturales”
(Julio Verne)*



Índice

Introducción	5
1. El Entierro de la Zorra	6
1.1. Presentación	6
1.2. Ficha técnica	6
1.3. Logline	6
1.4. Storyline	7
1.5. Idea/Tema	7
Medio ambiente	7
Diferencias Generacionales	8
Feminismo	8
Maltrato Animal	8
Otros temas	9
1.6. Argumento	9
1.7. Personajes	11
Margarita	11
Inari	12
Cura	13
Manuel	13
Julito	14
Cernus	14
Don Julián	15
Blanca	15
El Bosque	15
1.8. Espacios	16
Los Díaz	16
Casa de Margarita	17
Cortijo Albacete	18
El Bosque	18
1.9. Simbología	19
El Entierro de la Zorra	19
Inari	20
Cernus	20
Portón	20
Pies Descalzos	20



Suelo viscoso negro	21
Colores	21
Flores de Almendro	23
1.10. Estructura	24
1.11. Tratamiento	24
1.12. Tramas y subtramas	29
1.13. Referentes audiovisuales y literarios	30
1.13.1. Animación japonesa	30
1.13.2. Otros referentes	34
1.14. Escaleta	35
2. Valoración Final	42
3. Bibliografía	43
4. Guion “El Entierro de la Zorra”	44



Introducción

En el verano de 2019, mi padre, Felipe, nos llevó a mí y a mi hermano Alex, junto con mi madre Carmen, a visitar unos campos de almendros que tenemos cerca de Los Díaz. La finca perteneció a mi abuelo Antonio López Morales, él vivió su infancia en Los Díaz hasta quedar huérfano de madre por la tuberculosis. Años más tarde, mi abuelo heredó la finca, que después pasaría a ser de mi padre y de la cual, aún conservo muchos recuerdos de mi infancia.

Tras la visita al terreno, nos acercamos a ver la casa de mis bisabuelos en Los Díaz. La casa, situada en lo alto del pueblo, fue comprada por unos ingleses que dejaron de conservarla. Actualmente, ha sido devorada por la naturaleza y solo quedan algunas paredes y parte de los techos de cañas y arena.

Dimos un pequeño paseo por las estrechas calles de cemento, y terminamos en la plaza del pueblo, donde hay un mirador con vistas al mar. Allí, apoyada en la barandilla, supe que aquel lugar tenía muchísimas historias que ofrecer. De vuelta al coche, que estaba a unos metros de la plaza, vi un cartel rasgado en un palo de madera. Hacía una semana que había sido “El Entierro de la Zorra” en el pueblo. Jamás había escuchado hablar de esa festividad y con ayuda de mi padres y algunos vecinos pude ver vídeos y fotografías. El pueblo en el que se crió mi abuelo, y al que yo solo había ido unas cuantas veces, se volvió todo un misterio.

En el momento en el que subí en el coche con mi familia (faltaba mi hermana pequeña, Carmen) supe que no había vuelta atrás: las ideas iban y venían; y poco a poco pude conseguir construir una pequeña historia, tras descartar otras tantas que también merecen ser contadas.

Ahora, comenzando noviembre y tras esfuerzo y dedicación, puedo expresar qué ha sido para mí escribir *El Entierro de la Zorra*: un gran trabajo de superación, que aunque sea más o menos interesante, o más o menos correcto, ha supuesto para mí un gran cambio de actitud. Me ha demostrado que si se puede realizar algo de lo que sentirse orgulloso.

He intentado que *El Entierro de la Zorra* no se quede en solo una película de animación. Con mucho mimo y esfuerzo he querido dotarla de compromiso, simbología y sentimiento.

Gracias a Irene por su infinita paciencia, a mi hermano Alex por sus ilustraciones y a mi abuelo Antonio, decirle, que esté donde esté, esto es gracias a su amor por el campo y a la gran inspiración que ha supuesto para mí su existencia.

Gracias a los demás, por leer *El Entierro de la Zorra* y por dejaros llevar ante la imaginación y la posibilidad de soñar y crear.



1. *El Entierro de la Zorra*

1.1. Presentación

El Entierro de la Zorra es un largometraje de animación en 2D que nace a raíz de la tradición granadina homónima. La historia gira en torno a una adolescente que pondrá en duda la sociedad rural y la tradición de una pequeña pedanía alpujarreña llamada Los Díaz; así como el mundo mágico que se crea alrededor, haciendo una pequeña mezcla de culturas, mitos y leyendas.

1.2. Ficha técnica

- **Título:** *El Entierro de la Zorra*
- **Formato:** Largometraje
- **Duración:** 1 hora y media
- **Género:** Cine de Animación
- **Target:** Todos los Públicos
- **Sinopsis:** Lo lugareños de Los Díaz, un pequeño pueblo rural de la Alpujarra granadina, se prepara para celebrar una de sus fiestas patronales “El Entierro de la Zorra”. Margarita, una adolescente que aborrece la vida en el pueblo, decide salvar junto a su hermano Julito, a Inari, la zorra que iba a ser sacrificada durante las festividades. Ambos se embarcarán en una pequeña aventura donde descubrirán el pequeño mundo mágico que rodea a su pequeño pueblo.

1.3. Logline

Una adolescente decide poner en juicio las tradiciones de un pequeño pueblo rural rescatando una zorra mágica que iba a ser sacrificada; ambas serán perseguidas a través de un mundo mágico por los aldeanos del pueblo.



1.4. Storyline

Margarita, una adolescente, conoce a Inari, la zorra que va a ser sacrificada en las fiestas patronales de “El Entierro de la Zorra”.

Tras un pequeño encuentro, Margarita descubre que es una zorra mágica y decide salvarla.

Junto a su hermano pequeño, Julito, Margarita será perseguida al secuestrar a Inari por el Cura del pueblo y sus hombres, cuyo objetivo es quemar el bosque y así matar a la zorra.

Con la ayuda de Cernus, el Dios del Bosque, y sus padres, Margarita consigue salvar a su hermano que había sido secuestrado, invocando al bosque. Cernus muere de un disparo.

Sin querer se provoca un gran incendio. Inari enloquece tras la muerte de Cernus y persigue al Cura.

Margarita consigue encontrarla y calmarla, pero este les dispara. Margarita invoca al bosque y hace que caiga sobre el Cura un tronco de árbol. Las llamas acorralan a ambas.

Una lluvia fina cae y al día siguiente Julio encuentra a Inari y Margarita abrazadas en un profundo sueño.

1.5. Idea/Tema

Durante la lectura del guion, se presentan varios temas que hay que tener en cuenta y que se entrelazan por todas las escenas y el diálogo, algunos de manera horizontal y otros en algunos momentos específicos de la historia.

Medio Ambiente

El Medio Ambiente, y su conservación, es un tema recurrente a lo largo de toda la historia. Este le da fuerza al carácter “antisistema” que tiene Margarita. Para ella es muy importante la naturaleza, de ahí que vaya descalza (esto se explica en el epígrafe de Simbología). Su padre, Don Julián, también tiene ese sentimiento para con la naturaleza.

Para ellos, y para gran parte del pueblo (la mayoría son agricultores de secano o cazadores), la naturaleza es su principal fuente vital. Sin embargo, no conscientes de ello, y la explotan hasta el punto de ceder ante la quema de un bosque entero por sus tradiciones. Margarita, así, supondrá una ruptura clave entre Tradición/Nuevas Generaciones (esto se explica en el siguiente apartado).

La crítica a la caza y la mala conservación ambiental se ven en diferentes puntos, pero tiene su momento álgido cuando Cernus confiesa su poder y habla de un futuro donde la deforestación, la caza legal sin control, las tradiciones con animales maltratados, la contaminación de mares y ríos o el auge de la construcción sobre parajes naturales y sin sentido. Por eso confía en Margarita, porque tanto él como Dios del Bosque, como Inari que tiene el papel de ente Protectora del Bosque, han visto sus sentimientos y anhelos por proteger el Bosque y lo que este representa.



En este caso, Margarita, más allá de una niña adolescente y rebelde, es una pequeña semilla de esperanza para que el horrible futuro que Cernus ha visto, consiga cambiarse.

Diferencias generacionales

Como se adelantaba antes, Margarita supone una ruptura generacional. No solo en el tema ecológico, sino que ella cansada de la monotonía del pueblo rural, ve la oportunidad de cambiar la tradición que se lleva celebrando durante varias décadas. Este tema también se mantendrá de manera horizontal a lo largo de la trama.

Aunque su padre muestra un pensamiento similar al de Margarita, la diferencia clave está entre Margarita y los vecinos del pueblo (mayores en edad) que aceptan esa tradición antigua de sacrificar a un animal por la simple creencia de que la buena suerte vendrá tras ello. Tal es así su creencia, que el pueblo, junto al Cura, están dispuestos a sacrificar no solo el bosque entero, sino que incluso aceptan la quema con dos niños inocentes dentro.

Feminismo

Aunque no está presente a lo largo de toda la historia de manera evidente, el feminismo sí que es subyacente en varios puntos de ella.

No solo Margarita es una figura feminista por su rebeldía frente a esa tradición que es machista, regida por el Cura, y el empoderamiento paulatino que va adquiriendo a lo largo de la historia. Su madre, Blanca, demuestra una pequeña evolución desde que insiste a su hija para que se vista de Llorona, hasta que dice “*¡basta!*” cuando el Cura amenaza con romper su estabilidad. Blanca, aunque tiene altibajos a lo largo de la historia, acaba dándole la cara a esas creencias patriarcales para creer en su hija, cosa que no lo hacía al principio.

También, cerca del final, María García (vecina del pueblo) estalla y se confiesa a su vecina Hermenegilda. Poniendo la mesa para darle de comer y beber a los hombres que vengan cansados de la búsqueda, se da cuenta de que todo es por culpa del Cura y añade que si le hubieran hecho caso a las mujeres (ambas se quejaron y avisaron de las desgracias que traería sacrificar a Inari) nada de eso estaría sucediendo. Además, añade que está harta del papel que le ha tocado vivir: criar y limpiar la casa.

Maltrato animal

Muy relacionado con el medio ambiente y su conservación, está el maltrato animal. Esto se ve reflejado en los Cazadores y en la propia tradición, que ampara el Cura, durante el Entierro de la Zorra.



Además, relacionado con el discurso de Cernus en su despacho, él advierte que en el futuro los hombres disfrutarán de matar por matar a los animales (incluido el ser humano).

Otros temas

Otros temas que se pueden leer entrelíneas son la superación y la búsqueda de identidad en Margarita. Ella sufre la monotonía del pueblo y necesita descubrirse a sí misma. Los primeros pasos de esta búsqueda serán, por ejemplo, el hecho de ir descalza. También, Margarita presenta otro tema que será la fraternidad para con su hermano. Ella quiere detestarlo para demostrar así su rebeldía, pero encuentra un motivo, Inari, que le harán ser inseparables. Tanto es así, que Julito, con solo dos años se convertirá en su mayor confidente.

1.6. Argumento

Una zorra blanca es perseguida por el bosque por un grupo de cazadores con perros de caza la hostigan. Tras una larga persecución, le dan caza.

En el pueblo todos realizan sus tareas diarias, hasta que se escuchan las campanas replicar. Todos se aglutinan en la Plaza del Pueblo y el Cura, junto a Manuel (el Cazador) presentan a la zorra de pelaje plateado y ojos verdes que será la protagonista de las fiestas de “El Entierro de la Zorra”. Margarita se cuela entre la gente y tiene un encuentro agresivo con la zorra. Margarita, asustada, huye.

Margarita sueña que está herida y encerrada en la misma jaula que la zorra. Se encuentra en un Granero oscuro. Una voz le habla y le ayuda a escapar. Algo procedente de la oscuridad del lugar la persigue. Margarita corre hacia una puerta que se abre. Tras esto recorre un sendero por el bosque y llega a un claro donde hay una fuente. La voz es de Inari, la zorra plateada. Inari le enseña a Margarita que la magia existe con una lluvia de pétalos. Lo que la perseguía en el Granero se acerca e Inari huye.

El sueño acaba cuando la madre de Margarita, Blanca, entra en su habitación muy enfadada por las horas que son y por la cantidad de pétalos de flor de almendro que hay en su cuarto. Margarita abre los ojos y se mira en el espejo, aún tiene flores.

Blanca, el hermano de Margarita, Julito, y su padre, Don Julián, desayunan. Escuchan varios gritos provenientes del piso de arriba. Margarita baja gritando que la magia existe. Su padre se ríe y dice que se va, que tiene que atender a la zorra. Blanca le dice a Margarita que cuide de Julito.

Margarita y Julito se cuelan en el Granero donde supuestamente está Inari. Se esconden tras unos barriles. El Cura y Manuel aparecen charlando, minutos después lo hace Don Julián. Aparece Pepe con la Zorra. Don Julián, descubriendo a sus hijos, les pide a los hombres privacidad. Al irse estos, los niños salen de su escondite. El padre la examina y decide que necesita algunas cosas de casa. Margarita cree que Inari tiene hambre y le trae almendras, al darle de comer un brillo de



luz verde recorre sus ojos. Margarita sabe entonces que la magia existe y le promete que nadie le hará daño.

El Entierro de la Zorra comienza y la gente participa en una procesión por las calles del pueblo. Llegan frente a la puerta de la capilla y el Cura ordena que comience la quema de la zorra. Margarita se tira al suelo y se concentra para evitarlo. Un viento feroz apaga las luces de las antorchas y el pueblo se sume en oscuridad. Margarita aprovecha para huir al bosque con Inari y por el camino se suma Julito.

El Cura creyendo que los padres de Margarita saben dónde están los niños y la zorra manda a Manuel para que los interroga. El Cura amenaza a Blanca y Don Julián de quemar el bosque con sus hijos dentro si fuera necesario. Comienzan los preparativos de las jornadas de búsqueda.

Mientras, Margarita y Julito han llegado al Cortijo Albacete junto a Inari. Es un cortijo abandonado que en su interior alberga a seres mágicos y un bosque entero. Allí conocen a Cernus, el Dios del Bosque.

Margarita se echa a dormir y al despertarse Julito está en una de zonas prohibidas, duda, pero decide ir tras él. Margarita accede al despacho de Cernus. En su interior hay un árbol milenario. Entran Cernus e Inari y Margarita se esconde bajo las raíces del árbol. Tras una conversación tensa, Cernus obliga a Inari a echar a los niños. Inari se va del Cortijo, Julito corre tras ella. Margarita sale de su escondite y Cernus la frena. Mantienen una conversación y avisa a Margarita de su poder. Esta decide salir corriendo para salvar a sus padres del incendio que va a provocar el Cura.

Los padres de Margarita buscan a sus hijos, están apunto de ser descubierto cuando esta los salva y los esconde. Margarita le pide ayuda a Cernus, pero este le dice que ya no se puede cambiar el destino. Él se despide.

Margarita decide ir a ver a Inari y al salir del Corazón del Bosque se encuentra con el Cura amenazando con Julito en sus manos. Cernus está intentando salvar al pequeño y lo consigue, pero a cambio de su vida. El Cura huye con una escopeta y los cazadores dejan caer varias antorchas y prenden fuego al bosque.

Inari vi desde el pueblo la muerte de Cernus y se llena de ira y rabia. Se transforma en su forma original: triplica el tamaño y su cola se multiplica en nueve. Corre en busca del Cura.

Margarita busca entre las llamas a Inari. Llega a la zona de la fuente donde habló por primera vez con Inari. Allí la zorra tiene acorralado al Cura. Le da un zarpazo y lo manda por los aires. Margarita corre a Inari que pretende atacarla, pero Margarita le da un abrazo e Inari vuelve a su forma original. El Cura las apunta con la escopeta, pero un grito desgarrador de Margarita hace que el Bosque se despierte y un tronco caiga sobre el Cura. La escopeta se dispara y las dos están rodeadas completamente por el fuego.

En el pueblo intentan sofocar el fuego. Una lluvia fina comienza a caer.

Al día siguiente, sus padres y Julito salen a buscar a Margarita al bosque. Julito encuentra en un claro a Margarita e Inari abrazadas.



1.7. Personajes

Este epígrafe está dedicado a la explicación y fichas técnicas, física y psicológicas de los personajes del largometraje. Incluyendo algunos *concept art* y bocetos realizados por Alex López, animador 3D y creador de entornos interactivos. Hay que destacar que todos los personajes menos: Margarita, Don Julián, Cernus e Inari, hablarán con acento granadino por el lugar en dónde viven, de ahí, su representación en el guion.

Margarita

Margarita es una adolescente de 14 años de edad. Es de estatura mediana. Tiene la tez morena, sus pelo es oscuro y lo lleva casi siempre trenzado por comodidad. Sus ojos son color miel y suele vestir con una falda marrón larga, un mandil beige atado a la cintura y una blusa acordonada blanca. En su cabeza un pañuelo rosa.

Es inquieta y curiosa. Bastante rebelde y eso en muchas ocasiones le trae problemas. Mantiene una relación estrecha con su padre, del que ha aprendido a amar la naturaleza y los animales. Con su madre es algo distante. Su hermano pequeño le parece algo repulsivo. Al inicio de la historia está sufriendo una crisis existencial de personalidad y búsqueda de objetivos. Diariamente se cuestiona su vida en el pueblo, ya que tiene que lidiar con las tradiciones y la gente que son totalmente opuestas a ella.



Inari

Inari es una deidad del bosque. Su papel principal es el de Protector del Bosque. A menudo pasea por este para comprobar la situación en la que se encuentran los seres vivos que habitan en él. Para más comodidad esconde su verdadera forma en la de un pequeño zorro blanco y plateado de ojos verdes. En su forma original su tamaño se multiplica y le crecen 9 colas. Su color de ojos y de pelaje se mantienen igual. Durante la transformación que puede llegar a durar varias horas, solo es consciente del objetivo que tiene, siendo posible la pérdida de razón y orientación.

Tiene alrededor de los novecientos años. Es amable con las personas que le demuestran respeto y dan cariño. El carisma y la inteligencia son su mejor virtud. Es la que enseña a Margarita todo sobre la magia, también un gran confidente. Tiene un olfato y oído excelentes y alcanza grandes velocidades cuando trota. Posee la capacidad de conectarse con las personas a través de su mirada. Es la confidente de Cernus, con el que comparte edad y el que fue su mentor en cuanto a magia.



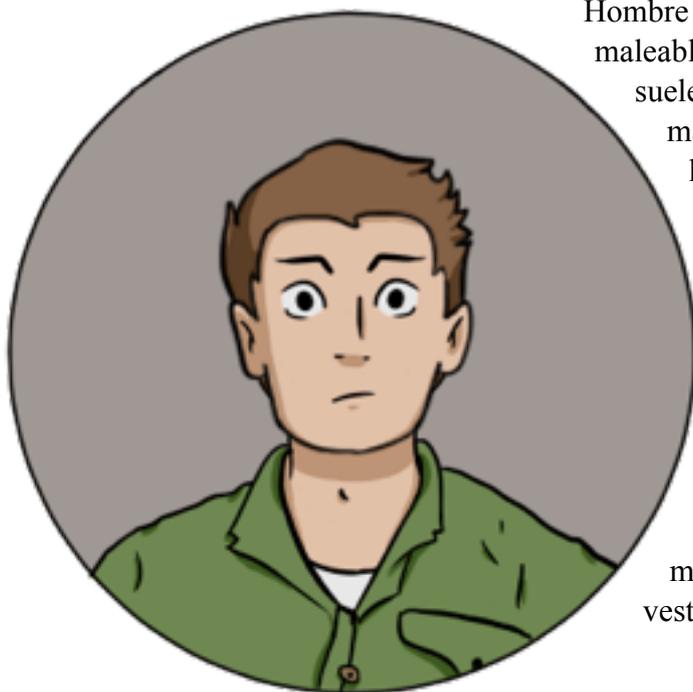
Cura

El Cura es el principal antagonista del largometraje. Está aferrado a las viejas costumbres y al ser muy testarudo y prepotente las quiere mantener cueste lo que cueste. Tiene un carácter intrusivo y con facilidad convence a la gente para que hagan lo que el quiere. Es bastante cotilla y, a menudo, soborna a las mujeres del pueblo con rezos y mensajes de Dios para que les cuenten los chismes del pueblo y así tener con qué persuadir a los demás.

Su otro trabajo es el de carnicero del pueblo, ya que en este, los feligreses son pocos y tiene que subsistir de alguna forma. Es muy violento y perspicaz. Es un hombre de 53 años de edad. Está bastante gordo y es bajito. Lleva un peinado de monje y tiene las orejas grandes y la nariz.



Manuel



Hombre joven, secuaz del Cura. Es inseguro, tímido y maleable. En el fondo es una buena persona, pero suele caer relacionarse con personas que ejercen el mal. Está soltero y su mayor pasión es la caza y la cría de conejos. Tiene en su pequeña casita casi una veintena de conejos y los vende por el pueblo y los alrededores. Jamás sale sin su escopeta al hombro. Es muy torpe y tiene muy mal sentido del humor; sin embargo, es bueno escribiendo poesía, cosa que practica en sus salidas al campo.

En cuanto al físico, es alto y fornido. Bastante atractivo. Pelo castaño y piel morena, sus ojos son negros azabache. Suele vestir con ropa de camuflaje.



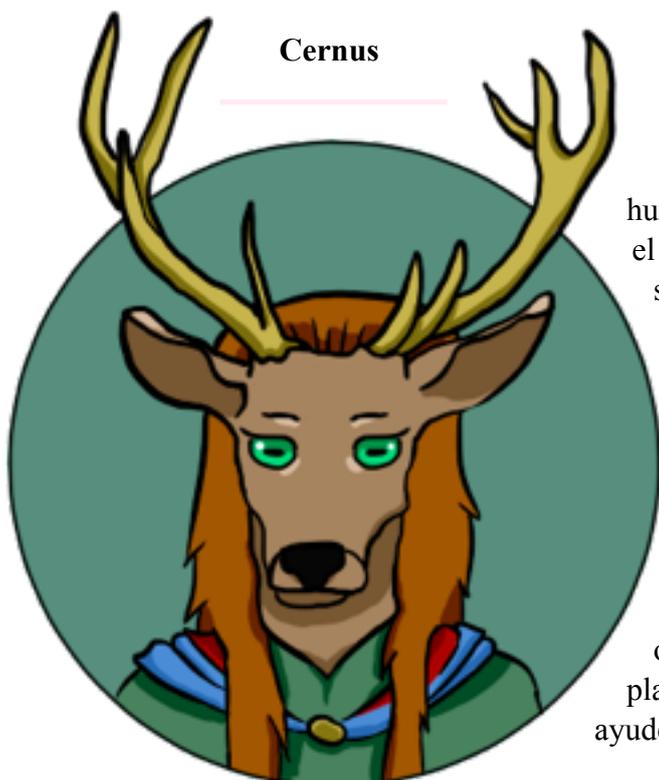
Julito

Es el hermano pequeño de Margarita. Tiene dos años de edad. Es blanquito de piel y tiene el pelo dorado/cobrizo. Sus ojos son color miel resaltan, junto con su peinado de cazo. Está aprendiendo a hablar por lo que muchas palabras no se entienden cuando las dice, y todavía pierde el equilibrio cuando anda, sobre todo por terrenos donde son más blandos (tierra) o están desnivelados.

Es travieso y observador. Sonríe mucho, por lo que es difícil verle llorar. El mundo, en general, le llama la atención e investiga para saciar su curiosidad. Su mayor pasión son las almendras. Le gusta esconderse cosas en el pañal.



Cernus



Cernus es el Dios del Bosque. Es un ciervo humanoide. Es alto y tiene una melena cobriza que roza el suelo. En su cabeza resaltan unos cuernos dorados que sobresalen casi medio metro. Viste con telas coloridas que forman una túnica larga y con capa. Todo su cuerpo está cubierto por pelo de ciervo. Tiene unas patas de ciervo aunque jamás se leven por la túnica.

Es inteligente y transmite paz y sabiduría. En su despacho tiene un árbol milenario del que gracias a una aguja plateada, extrae una savia rojiza que le permite ver el futuro, el presente y el pasado. Tiene otros poderes mágicos como sanar, hacer crecer las plantas o llamar a los habitantes del bosque para que ayuden.



Don Julián

Don Julián es el padre de Margarita. Es de mediana edad, tiene los ojos marrones. Su complexión es delgada y esbelta. Tiene algunas canas sobre las orejas, aunque su pelo es castaño. Es algo moreno de piel. Es amable, bondadoso y tierno. Le gusta ayudar a los demás, aconsejarles y protegerlos.

Es veterinario y a menudo, le recriminan que no tiene acento andaluz porque es de fuera. Es de Castilla y León, asistió a una emergencia sanitaria en una granja de la Alpujarra donde conoció a Blanca. Se mudó inmediato a Granada. No es creyente, por eso tiene mala relación con el Cura.

Blanca

Blanca es la madre de Margarita. Es de media edad, tiene los ojos marrones. Su complexión es atlética debido a su trabajo en el campo. También es ama de casa. Es agradable, muy sincera y generosa, pero tiene poca paciencia. Adora a sus hijos, por lo que no dudaría en hacer cualquier cosa

En su tiempo libre le gusta escribir y cantar. De joven era bastante rebelde, cosa que ha heredado Margarita. Ambas ponen los ojos en blanco cuando escuchan alguna tontería. Blanca es muy temeraria y precipitada. Era creyente, pero por

El Bosque

Debido a la complejidad y el papel fundamental que realiza el Bosque a lo largo de todo el largometraje, se convierte en un personaje principal más. Él es el que acepta a Margarita y el que decide crecer en su corazón, por eso cada vez que Margarita le llama él acude y realiza sus peticiones. Es poderoso, pero a la vez frágil e indefenso.



1.8. Espacios

Los espacios son importantes en un guion, no solo por la acción que ocurre en ellos, sino por la información de aportan de los personajes y su entorno cultural y social. En *El Entierro de la Zorra* cabe destacar los siguientes:

Los Díaz

Los Díaz es una pedanía real que pertenece al municipio de Rubite, Granada. Está en la alpujarra granadina en una zona de secano y montañosa, pero muy cerca del mar.

Está formado por una veintena de casa y rodeada por campos de olivos, pero sobre todo de almendros. Sus casas son pequeñas y están pintadas con cal. En una de las calles tiene una pequeña capilla con apenas unos bancos. En la parte sur está la plaza del pueblo que hace de mirador con vistas al mar. Es un pueblo rural, en el que viven familias de campesinos y cazadores, la mayoría ya ancianos o de mediana edad. Hay pocos niños que corran por las calles.

Hay una tienda pequeña y el Cura ejerce de carnicero a la vez que de sacerdote. La mayoría de las familias son autosuficientes. El veterinario del pueblo también asiste a las mujeres embarazadas y ejerce de médico debido a la distancia que hay entre Los Díaz y el pueblo con médico de cabecera.

Podríamos decir que Los Diaz es una pequeña barriada rural que cuenta con alrededor de treinta personas viviendo, más los cortijos que hay en sus alrededores.



Los Díaz. Fotografía: Laura López





Mirador Plaza del pueblo, Los Díaz. Fotografía: Laura López

Casa de Margarita

Es una pequeña casa rodeada por un campo de almendros. Es la única casa de dos plantas y aparenta un poder adquisitivo mayor. En ella vive Margarita con su familia. Esta decorada de manera sencilla y rural. Sus paredes están pintadas con cal. Su techo es de cañas y arena. Las puertas de madera están un poco astilladas. Tiene dos accesos: la puerta principal y la de servicio que conecta la cocina con un pequeño patio trasero colindante con el bosque.



Casa abandonada, Los Díaz. Fotografía: Laura López



Cortijo Albacete

En la realidad, el Cortijo Albacete existe. Desde la plaza de Los Díaz se puede ver a su derecha. Es un gran cortijo formado por varios edificios, algunos abandonados, el principal restaurado. Durante un tiempo, según los vecinos de la zona, estuvo abandonado. También algunos pueblerinos hablan de él con nostalgia como “el mejor cortijo que se construyó en la comarca”. Muy diferente de los cortijos que formaban las pedanías de Los Díaz, Los Gálvez, Los Carlos o Casarones. Los dueños actuales lo tienen puesto a la venta.

En el largometraje pasa a ser el Corazón del Bosque, el hogar de todos los seres mágicos y de Cernus e Inari. Sus techos son de cristal y en su interior habita otro bosque por el que poder perderse. Sus suelos están cubiertos por una fresca y verde hierba. Se accede a él a través de un portón gigante de madera de roble que da aun pasillo lúgubre, frío y oscuro. El porqué de la elección del Cortijo Albacete se debe a la impresión que causa ver el cortijo a lo lejos y saber que en sus orígenes sería un señorío lleno de vida que ha quedado relegado a visitas rurales esporádicas.



Cortijo Albacete rodeado de campos de Almendros visto desde Los Díaz.
Fotografía: Laura López

El Bosque

Aunque se ha establecido que el Bosque actúa como personaje, también es el espacio en el que se desarrolla la mayor parte de la acción. Por él los personajes van y vienen durante la caza de la zorra o la búsqueda de Inari y los niños. También se produce en el claro de la cortina de maleza, que separa el Corazón del Bosque del bosque normal, la amenaza del Cura sobre Julito o la muerte de Cernus.

Dentro del bosque está la Fuente. Este es el primer lugar en el que Margarita habla con Inari, durante su sueño; pero también es el sitio donde Inari es salvada por Margarita cuando



invoca al Bosque y cae la rama sobre el Cura.

El Bosque, en general, es frondoso en cuanto a matorrales y tiene una gran variedad de árboles autóctonos de la sierra de Granada: algarrobos, castaños, chopos, encinas, enebros, fresnos, pinos, etc.

1.9. Simbología

En este epígrafe se desarrollará la simbología incluida dentro del guion que está relacionada tanto con la trama como con los personajes o los espacios. Esta simbología enriquece la historia y el desarrollo de la misma.

El Entierro de la Zorra

El Entierro de la Zorra es una tradición de la zona de la Alpujarra granadina, también se celebra algo similar en Cataluña y Galicia (Montalvo, P. 1976). Se desconoce el origen, pero se cree que sería de origen pagano, y residiría en la creencia de la purificación de males mediante sacrificios. También podría terminar el final del ciclo agrícola, periodo que finaliza en verano.

La tradición consistía en el paseo de una zorra (también piel de esta o el animal disecado) por el pueblo. La gente se desahogaba arrojándole objetos y seguía la procesión disfrazadas con máscaras y capas. Algunas mujeres se disfrazaban de viudas e iban lamentándose al lado del paso llevado por hombres y rezando el rosario. El sacerdote le hacía una misa satírica a la Zorra y después se leía el Testamento de la Zorra donde de manera burlesca se descuartizaba a la zorra y se daba una parte a cada aldeano. Más tarde se quemaba o se enterraba y así la suerte volvía a los pueblos. La fecha de su festividad caía en carnavales o en verano, en función del pueblo y sus fiestas patronales.



Fotografía: Ayuntamiento de Güejar Sierra

En la actualidad, cuando un pueblo realiza “El Entierro de la Zorra” confecciona el animal con trapos o metal. Lo pasean por las calles del pueblo y se lee el Testamento de la Zorra, después se da una misa y más tarde, tras su quema y entierro en la plaza del pueblo, se festeja. La fecha de celebración varía dependiendo del pueblo y suele realizarse el último día de sus fiestas patronales.



Inari

Inari es, según la mitología japonesa, es una deidad que representa la fertilidad, el arroz, la agricultura, los zorros, la industria y el éxito. Los zorros de Inari (*kitsune* según los sintoístas), son de un color blanco puro y actúan como mensajeros de la deidad. Conforme viven y suman años de experiencia van adquiriendo colas, siendo el zorro de nueve colas el más longevo y poderoso.

Cernus

El nombre de Cernus proviene del dios Cernunnos de la mitología griega. Está también relacionado con la fertilidad, pero también con la regeneración. Es el dios de los animales salvajes, terrestres y acuáticos. Así mismo se presenta como el Amo del Bosque.

Portón

El portón del Cortijo tiene como referencia varias de escenas de otras películas, que tienen a su vez un mismo origen en *Alicia en el País de las Maravillas*. En la novela fantástica de Charles Lutwidge Dodgson, Alicia cae por un agujero sin fin hasta llegar al País de las Maravillas. Este agujero representa el umbral entre la realidad y la fantasía, un lugar de paso que no dejará indiferente a todo personaje que se atreva a cruzarlo. En *El Entierro de la Zorra* supone el punto de inflexión que hace que Margarita termine de desarrollar esa relación especial con el Bosque.

Pies descalzos

Margarita llevará los pies descalzos a lo largo de toda la historia. Es una forma de iniciar esa búsqueda y ese cambio que tanto ansía, pero también es el motivo por el que el Bosque la elige, porque ella desde todo momento siempre elige al Bosque y está en contacto con él.

En *El Entierro de la Zorra* Blanca lava los pies descalzos de su hija Margarita, en forma de reprimenda, pero aceptando el camino y las acciones que ha decidido su hija. Algo similar sucede en la Biblia cuando María le lava con nardos los pies a Jesús. Ella guardo esos nardos para el día de la Sepultura, aceptando de este modo el futuro que habían escrito para su hija (Juan 12; 1,8).



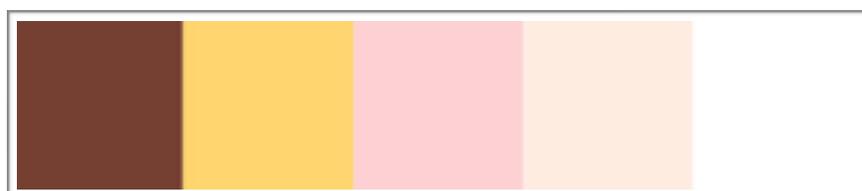
El suelo viscoso negro

El suelo viscoso del Granero es una representación de los miedos y las inseguridades de Margarita. Al igual que las voces que la persiguen no es otra que la suya propia diciéndole que no crea, así como las voces de los demás del pueblo que no quieren avanzar en la tradición.

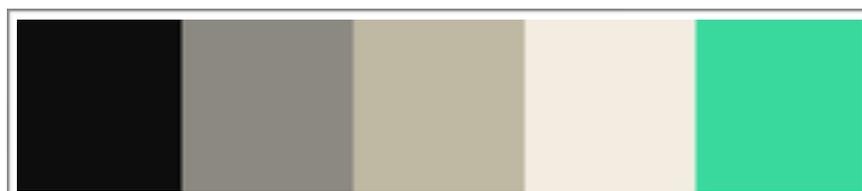
Colores

Los colores dentro de la historia no son casualidad, y varían en función de la parte de la historia y del personaje. Para elegir muchos de las paletas de colores se ha tenido en cuenta el libro de *Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón* (Heller, 2004).

La paleta de color de la ropa de Margarita: blanca, rosa, beige y marrón, transmiten en gran porcentaje la sensación de inocencia, modestia, pero también si lo unimos con color miel de sus ojos, transmiten algo de inseguridad y lo pequeño. El color rosa del pañuelo de Margarita es un pequeño homenaje a la lucha contra el cáncer.



El blanco de Inari, a veces plateado, quiere plasmar la pureza. Los destellos plateados, junto con el verde de los ojos crean una paleta de color que representa la naturaleza.



La paleta de colores de Cernus: amarillos, verdes y azules, junto con el dorado/cobrizo, crean una sensación de tranquilidad, frescura y esperanza. El dorado/cobrizo más apagados y en



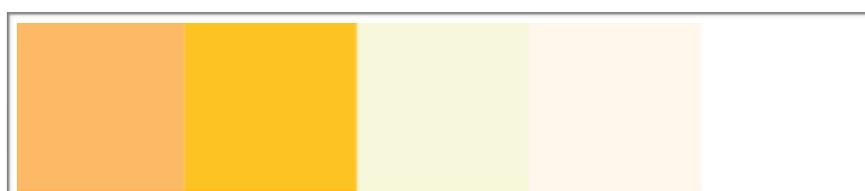
algunos detalles concretos como bordados, las astas del personaje, o anillos, aportan la sensación de poder, aunque Cernus transmita humildad en su conjunto.



El Cura, vestido con la sotana negra, pero con el mandil manchado de sangre y las botas marrones, producen un sentimiento de maldad y brutalidad, también de lo prohibitivo. El morado en la bufanda durante la procesión de “El Entierro de la Zorra” advierte peligro.



Julito de ropa blanca y tonos pasteles adquirirá el sentimiento de pureza e inocencia. El color dorado tirando a cobre del pelo y el tono miel de los ojos proporcionarán ese factor pícaro y travieso que tiene el personaje.

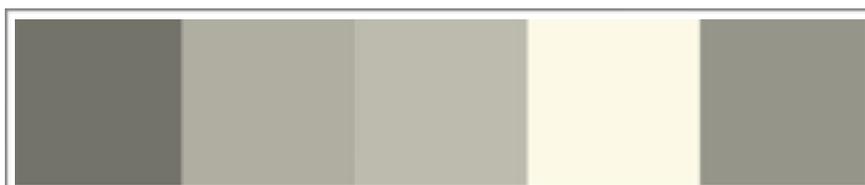


Por su parte, la paleta de colores de Manuel está totalmente enlazada a la caza. Los tonos marrones aunque están asociado con la fealdad y lo antiestético, si se mezclan con grises pálidos o verdes militares, así como negro, se obtiene la visión de que el personaje es conservador. También esta mezcla de colores si son algo más saturados añaden una pesadez en el personaje, o que es anticuado.





Parte de los aldeanos irán con ropajes de tonalidades neutrales y acorde con el tiempo (inicio de la primavera) y el entorno rural. Predominando sobre todo los tonos pastel y los tierra.



Finalmente, las mariposas blancas que nacen de Cernus, serán de ese color para representar la inocencia, por ende, la muerte de un ser inocente; así como los lirios que nacerán del mismo color.

Flores de Almendro

El almendro es un árbol perteneciente a la familia de las rosáceas. Las flores de almendro florecen en las ramas del árbol a finales de invierno. Son flores delicadas, de color blancas y rosas. Estas flores protagonizan múltiples leyendas y mitos, por ejemplo, el mito de la hija del Rey Midas, Fílida.

Su origen etimológico recae en el hebreo, donde en el idioma, almendro es: *shâqêd*; que significa: *quien despierta, vigilante y luz*. Partiendo de esto, las flores de almendro se relacionan con Margarita porque es alguien quien esta a punto despertar, de esta forma cada vez que la luz del bosque crece en su corazón, flores de almendro le crecen por el pelo.



1.10. Estructura

Partiendo y haciendo uso de los libros vistos a lo largo del curso académico: *El Guion Story: Sustancia, Estructura, Estilo y Principio de la Escritura de Guiones* (McKee, 2002) o *Como convertir un buen guion en un guion excelente* (Seeger, 1994); la estructura de *El Entierro de la Zorra* se realiza en tres actos.

El primer acto (planteamiento) tiene como detonante el sueño con Inari de Margarita, esta secuencia desemboca en un continuo cuestionamiento de la propia personaje acerca de su vida y lo que cree saber/conocer y todo lo que ignora. Finaliza con el punto de giro que se produce en el Granero cuando Inari confirma con sus ojos que el sueño fue real y Margarita le promete que pase lo que pase nadie le hará daño, rompiendo así con lo anterior e iniciando una nueva etapa.

El segundo acto (nudo) se desarrolla hasta el segundo punto de giro en el Despacho de Cernus. Margarita decide “traicionar” al bosque rompiendo dos reglas: subir a la morada de los dioses (segunda planta del Cortijo Albacete) y salir corriendo para ayudar a sus padres y enseñarle el mundo mágico. Este hecho viene detonado por los comportamientos de el Cura y la amenaza que supone sus acciones. Así como el descubrimiento por parte de Margarita de su poder.

El tercer acto (desenlace) abarca toda la acción final del secuestro de Julito y el principio del incendio y llega a su clímax cuando muere Cernus y desencadena la desesperación de Margarita y la ira de Inari.

1.11. Tratamiento

En este apartado se desarrollara el argumento inicial de forma más detallada para que ayude a la hora de crear el guion:

Una zorra blanca es perseguida por el bosque. Tras ella un grupo de cazadores armados con escopetas y acompañados de perros de caza la hostigan. Uno de los hombres tropieza, otro lo asiste, y el grupo se divide en dos. Los perros acorralan a la zorra en un claro y la atacan. Llegan los cazadores algo rezagados e intentan quitársela a los perros, pero estos se vuelven agresivos con ellos. Para evitar un ataque, Manuel dispara al cielo para ahuyentarlos. Acto seguido atrapan a la zorra y la meten en una jaula.

El pueblo, algo alterado por la cercanía de las fiestas patronales de “El Entierro de la Zorra”, cuchichea la posible captura de la zorra, la protagonista del evento. Todos realizan sus tareas diarias, hasta que se escuchan las campanas replicar.

El pueblo se aglutina en la Plaza del Pueblo y el Cura, junto a Manuel (el Cazador) presentan a la zorra de pelaje plateado y ojos verdes. La gente se escandaliza y algunas vecinas presagian un mal augurio. Margarita, una adolescente de trenzas morenas, vestida con faldones marrones,



blusa blanca y pañuelo rosa, se acerca al escenario que han improvisado el grupo de cazadores y se queda fijamente mirando a la zorra. Esta emite un destello verde con sus ojos y de repente se pone agresiva, Margarita asustada huye.

Margarita sueña que está herida y encerrada en la jaula de mimbre donde estaba la zorra. Se encuentra en un Granero oscuro. Una voz de mujer la llama. Ella busca una salida y la puerta de la jaula se abre sola. La voz la vuelve a llamar. Margarita coge una antorcha que hay cerca y busca a su alrededor, pero todo es oscuridad. En medio de las penumbras una puerta se abre, de ella proviene una luz verdosa. Margarita escucha la voz de nuevo y corre malherida hacia la puerta. Algo que emite ruidos raros la persigue y el suelo de repente es pegajoso y comienza a hundirse. Consigue salir del Granero y este desaparece. La voz la llama de nuevo y a traviesa un sendero estrecho en el bosque. Llega a un claro donde hay una fuente. Se mira en el reflejo y ve que tiene los ojos verdes. La voz está detrás suya y al girarse descubre que pertenece a la zorra plateada. Esta se presenta como Inari. Margarita niega creerla e Inari tiene que demostrarle que la magia existe. Hace que de las trenzas del pelo de Margarita crezca flores de almendro, también hace que lluevan pétalos. Margarita entusiasmada quiere saber más y más, pero los ruidos del Granero aparecen e Inari se marcha.

El sueño acaba cuando la madre de Margarita entra en su habitación. Retira una manta de la claraboya que hay en el techo para que entre algo de luz. La madre, Blanca, le recrimina a su hija que no puede estar durmiendo tanto y limpie la habitación que está llena de pétalos de flor almendro. Margarita escucha esto y corre hacia el espejo. En su pelo aún están las flores de almendro que Inari hizo crecer.

Blanca da de comer al hermano de Margarita, Julito. Aparece el padre y se sienta a desayunar. Blanca le dice al padre que Margarita está loca y que tiene el cuarto lleno de pétalos de flor de almendro. A ambos le parece raro porque no es la época en la que los almendros empiezan a florecer. Un grito se escucha proveniente del piso de arriba. Margarita baja las escaleras corriendo. Da un golpe en la mesa y grita que la magia existe. Su padre contiene la risa. La madre le pasa a su hermano Julito y Margarita pone cara de asco. El padre dice que se va a atender a la zorra. Margarita sonrío.

Margarita y Julito se cuelan en el Granero donde supuestamente está Inari. Se esconden tras unos barriles. El Cura y Manuel aparecen charlando sobre la fiesta de El Entierro de la Zorra, minutos después lo hace Don Julián. Los tres hombres cruzan algunas palabras hasta que llega Pepe que se había llevado a la zorra para lavarla. Don Julián comienza a examinar a la zorra. Se da cuenta de la presencia de sus hijos y le pide a los hombres que le deje algo de privacidad. El Cura antes de irse le recrimina el comportamiento de Margarita y la tozudez de esta para adaptarse a las tradiciones del pueblo. Don Julián le dice que ella es como es. Los hombres se van.

El padre espera unos minutos y les dice a sus hijos que salgan. Estos observan como el padre examina a la zorra. Ante el descubrimiento del pelaje, de las heridas que se han curado solas y de otros factores más, el padre vuelve a casa para coger algunos enseres. Margarita aprovecha que su padre se ha ido para acercarse a la zorra y corroborar que el sueño era cierto, pero la zorra no muestra indicios de que sea mágica. Julito le ofrece a Inari una almendra que se saca del pañal y esta la acepta. Margarita intuye que tiene hambre y va en busca de más almendras. Julito e Inari comienzan a comer almendras. Margarita se acerca a Inari y la observa. Esta la mira y un brillo de luz verde recorre sus ojos. Margarita sabe entonces que el sueño fue real. La coge en



brazos y le promete que nadie le hará daño.

Margarita regresa a casa junto con Julito. Lleva dos bolsas repletas de almendras. Su padre le hace algunas preguntas. Julito no para de reírse. Blanca ve los pies sucios de Margarita y se los lava, la anima para que participe de Llorona en el Entierro de la Zorra y Margarita dice que se lo pensará. Margarita sube con Julito las escaleras gritando y riendo.

Al día siguiente, Margarita y Julito están guardando las almendras en una cesta de mimbre. Blanca toca a la puerta y entra. Antes de eso, Margarita esconde la cesta y Julito se mete algunas almendras en el pañal. Margarita está vestida de Llorona, va completamente de negro. Blanca le coloca el velo. Justo entra Don Julián que le dice a Margarita que no entiende cómo ha decidido participar, esta le contesta con un guiño.

Por la noche, una larga procesión de personas con antorchas y disfrazadas con capas de pieles o telas negras y máscaras terroríficas recorren las calles del pueblo. Encabezando la fila, cuatro hombres llevan sobre sus hombros la jaula con Inari dentro. Traes el paso, las Lloronas van rezando y lamentando su pérdida. El Cura sigue el paso leyendo el Testamento de la Zorra, una pieza satírica donde la zorra reparte sus cosas a varios aldeanos. La procesión llega a la puerta de la pequeña Capilla. Allí en el centro tienen preparada la gran hoguera donde quemarán a Inari. Al lado una orquesta se prepara, al otro una mesa con comida y bebida. Los hombres dejan a Inari sobre la hoguera y el Cura indica que se proceda a quema. Margarita se tira al suelo y suplica hacia sus adentros. Sus ojos se tiñen de verde. Un viento helado apaga todas las antorchas y el pueblo se sume en la oscuridad.

Margarita aprovecha el desconcierto para escapar con Inari. Regresa a su casa y coge la cesta con almendras. También se cambia de ropa. Los arbustos cercanos a la casa se mueven. De ellos sale Julito que quiere irse con Margarita. Esta decide que se lo lleva. Los dos siguen a Inari que muestra el camino.

Mientras tanto, la luz se recupera en el pueblo. El Cura entra en cólera al ver la desaparición de Inari. Los padres de Margarita corren a casa cuando ven que sus hijos tampoco están. El Cura se da cuenta y manda a Manuel para que los persiga.

Margarita, Julito e Inari inician un viaje a través del Bosque. Al amanecer, llegan a un claro donde hay una pared rocosa y una cortina de maleza densa. Julito que estaba dormido empieza a desperezarse, tirando sin querer un puñado de almendras al suelo. Inari se concentra y abre la cortina de maleza. Los tres se adentran en el Corazón del Bosque.

En casa de Margarita su padre ha sido golpeado por una pala y atado a una silla, está inconsciente. Blanca intenta despertar a Don Julián, ella también está atada. Aparece Manuel e interroga a Blanca sobre el paradero de la zorra y sus niños. Llega el Cura y tras algunas feas palabras sobre Margarita, Blanca se enfrenta a él llegando a escupirle. El Cura se enfada y le dice a Manuel que despierte a Julián. Lo someten a otro interrogatorio y les dice que quizás esté en el Bosque. El Cura amenaza de que si no la encuentran quemarán el Bosque entero si hiciera falta al día siguiente. Estando sus hijos con ella, o no. Los suelta

Margarita e Inari siguen avanzando hasta llegar a un portón de madera enormes. Allí se



toman un pequeño descanso donde Inari cura las heridas que tiene Margarita en los pies. Margarita descubre que Julito es un pequeño ladronzuelo cuando saca de su pañal su pañuelo rosa que llevaba en la cabeza, pero decide dárselo a su hermano. Inari abre el portón. Al otro lado oscuridad, pero deciden cruzarlo.

En el pueblo las mujeres preparan una mesa con comida y tinajas de vino y agua. María García confesándose a su amiga Hermenigilda, le echa la culpa al Cura por no hacerle caso a las mujeres del pueblo y dejándolas solo para criar y limpiar las casa.

En la plaza del pueblo se comienzan a reunir los hombres cuando repican las campanas, entre ellos Don Julián. El Cura comienza a dar las instrucciones para la búsqueda de la zorra, adelantando también la quema del bosque a esa misma noche si no apareciese Inari. Don Julián traicionado y enfadado se marcha del lugar.

Margarita, Inari y Julito recorren un pasillo húmedo, frío y oscuro. Llegan a un recibidor enorme donde hay un bosque completo. El cielo cubierto por una gran cúpula deja pasar los rayos del sol. El suelo está revestido por un fresca y verde hierba. En el centro unas escaleras enormes dan a una segunda planta. Margarita comienza a hablar con Inari, pero son interrumpidas cuando aparece Cernus, Dios del Bosque. Este avisa a Inari de que los humanos no pueden estar ahí, pero al final acepta que se queden hasta el día siguiente. Se acerca a Margarita y le avisa que el bosque está creciendo en su corazón. Margarita no lo entiende y le pregunta a Inari, pero ella evade el tema pidiéndole a Margarita que jamás cuente lo que ha visto en ese lugar. Inari se marcha y Margarita y Julito se echan un rato a dormir.

Horas después los padres de Margarita, Blanca y Julián, corren por el bosque buscando a sus hijos. Blanca se tira al suelo debido al cansancio. Don Julián la anima continuar y ambos avanzan de nuevo.

Margarita despierta y descubre que Julito ha desaparecido, tras buscarlo un buen rato e incluso chantajearlo con almendras, lo encuentra en lo alto de las escaleras. Margarita le pide que baje, pero este se mete por una puerta. Margarita sube corriendo las escaleras y se queda asombrada por la vista desde la planta superior. Ella también atraviesa la puerta.

En el bosque varios hombres corren buscando a Inari, entre ellos está Manuel que descubre a los padres de Margarita corriendo a través del bosque. Los persigue pero los pierde un poco de vista.

Margarita entra en una gran sala con libros, en el centro destaca un gran árbol milenario, este tiene pequeños orificios causados por alguna incisión en el tronco. Margarita va a acariciarlo pero escucha una puerta abrirse. Julito la llama y juntos se esconden bajo las raíces enormes del árbol. En la sala entran Inari y Cernus que discuten acerca del futuro de los niños. Cernus habla del poder que tiene Margarita. En su pecho lleva colgado un collar con una aguja plateada. La sujeta y pincha el tronco. De la savia rojiza que sale se lleva algo a la boca. Cernus cae al suelo con los ojos en blanco. Al rato recupera la conciencia. Margarita no puede ver nada desde la posición que se encuentra. Cernus le cuenta a Inari que han adelantado la quema del Bosque a esta noche, que se tiene que llevar a los niños ya. Inari, enfadada y en contra, corre fuera. Julito la ve y sale corriendo detrás de ella. Cernus lo mira. Margarita también sale hacia la puerta, pero Cernus la frena. Comienza a contarle el poder que tiene de ver el futuro, el pasado y el presente. Le habla de un futuro donde los humanos han destrozado el planeta. También le cuenta que ella es capaz de



invocar al Bosque y que aunque crea en algún momento que ha traicionado a este, eso solo formará parte de su destino. Margarita va a replicarle, pero decide ir en busca de sus padres. Cernus se queda en la sala y melancólico se despide del árbol.

Blanca y Don Julián llegan al claro del bosque donde estaba la cortina de maleza que traspasó sus hijos. Al no ver salida, Blanca se desespera y sin querer pisa el puñado de almendras que dejó caer Julito. Los padres se ponen felices, pero escuchan como los cazadores están cada vez más cerca de su posición. Margarita corre a través del Bosque y llega a la cortina de maleza. Intenta varias veces invocar al Bosque para que la retire, al final lo consiguen. Sus padres se giran y ven como la maleza se quita. Al otro lado su hija Margarita está en el suelo con los ojos verdes brillantes. Los padres corren a su lado y Margarita se cae exhausta. Con ella, se cierra la cortina de maleza.

Manuel llega justo en el momento en la cortina ha terminado de cerrarse. Se enfada al ver que los padres no están ahí. Detrás de él aparece el Cura inquieto. Encuentra en el suelo algunas almendras pisadas y ordenan a algunos hombres que vigilen la zona y a otros que vayan al pueblo a por el aceite para quemar el Bosque.

Al otro lado, Margarita, Don Julián y Blanca lo escuchan todo. En silencio, Don Julián coge a su hija en brazos y esta le indica el camino hasta el Cortijo Albacete.

Dentro del Cortijo Albacete, Julián deja a su hija en el suelo. Margarita implora a Cernus que le ayude. Este aparece de una manera solemne por las escaleras abajo. Sus padres no se pueden creer lo que están viendo. Margarita se acerca a Cernus, pero este le dice que no puede ayudarle, que el destino ya está escrito, pero que busque a Inari. Cernus se despide con una reverencia de los padres de Margarita. A Blanca le da un escalofrío. Se gira antes de salir por el pasillo y le dice a Margarita que mire su cuello. Sobre él posa el colgante de Cernus.

Margarita le dice a sus padres que busquen por el cortijo Albacete a Julito. Ella sale corriendo en busca de Inari.

Los aldeanos se adentran en el bosque con antorchas y tinajas de aceite que de vez en cuando derraman algunas gotas. Inari espera a que pase un grupo de hombres y se dirige al Campo de almendros que hay al terminar el bosque. La zorra lo atraviesa con gran velocidad. Su pelo y sus ojos brillan más que nunca.

De forma paralela Julito se ha perdido entre árboles y arbustos. Va llamando a Margarita e Inari. El Cura lo descubre y llama su atención. Acto seguido lo secuestra y se lo lleva al claro de la pared rocosa. Cuando llega Cernus irrumpe en el lugar y empieza a exigir al Cura que devuelva al niño.

Margarita llega al claro y ve lo que está sucediendo y decide ayudar a Cernus para salvar a su hermano. Cernus lo acorrala y usa la magia para inmovilizarlo con unas enredaderas. Los padres de Margarita, intranquilos, aparecen también y observan la estampa. Los hombres retroceden cada vez más. Manuel sin querer tira varias tinajas de aceite. El Cura ordena que disparen y varias balas atraviesan el cuerpo de Cernus. Una luz verde y cegadora invade el lugar.

El Cura suelta a Julito y escapa, de camino, recoge una escopeta que hay abandonada en el



suelo. Manuel y sus hombres huyen dirección al pueblo. Margarita se acerca corriendo a cuerpo de Cernus. El Dios del Bosque se despide convirtiéndose en cientos de mariposas blancas. Margarita llora y Julito le ofrece el pañuelo rosa. Ella acepta.

El fuego comienza a crecer. Margarita asustada por el fuego y por unos gruñidos y gritos del Cura decide ir a investigar qué sucede. Sus padres corren hacia el pueblo para ayudar.

Paralelamente a estos sucesos, Inari llega al pueblo y comienza a buscar al Cura. Algunos pueblerinos intentan darle caza. Salta al tejado de la capilla y desde allí es testigo de como matan en el bosque a Cernus. Furiosa adquiere su original forma: triplica de tamaño y sus colas se multiplican. Llena de ira y fuera de si decide ir al bosque a acabar con el Cura.

De vuelta al presente, Margarita corre entre el fuego. Se quema, pero no le importa. Llega al sitio donde habló por primera vez con Inari. Allí, la zorra, tiene acorralado al Cura. Le da un zarpazo y el hombre vuela por los aires hasta caer cerca de los arbustos. Inari se gira para atacar a Margarita, pero esta la sorprende con un abrazo que sosiega a la zorra y la devuelve a su estado natural. Margarita coge a Inari, que está muy cansada, en brazos. Mira en varias direcciones buscando una salida, pero las llamas del fuego la han acorralado. El Cura, que se había escapado, está al otro lado de las llamas apuntándolas con la escopeta. Margarita se da cuenta y con un grito desgarrador invoca al Bosque y este hace que caiga sobre el Cura un tronco de árbol. La escopeta se dispara sola hacia el aire.

El fuego se ve desde el pueblo. La gente está intentando sofocar los fuegos más cercanos a las viviendas. El disparo resuena por toda la sierra. Julito comienza a llorar. A los minutos, una fina lluvia comienza a caer.

Al día siguiente, cuando el fuego está extinto, los padres de Margarita y Julito la buscan por el bosque. Julito se da cuenta de un agujero entre varios troncos caídos y decide colarse por él. Al otro lado, un círculo perfecto de hierba y flores se ha salvado del fuego. En el centro, Margarita abraza a Inari. Están en un sueño profundo. Julito se lleva una almendra a la boca y grita: ¡Maguita!

1.12. Tramas y subtramas

En este epígrafe se destacarán la trama principal y las subtramas más importantes que conforma *El Entierro de la Zorra*:

Trama principal

La trama principal en *El Entierro de la Zorra*, engloba la relación de Margarita con Inari: su rescate, la persecución, el corazón del bosque y el final del incendio del Bosque.

Subtramas



Esta trama principal alberga otras verticales a lo largo de la misma. Siento las más importantes:

- La caza de la zorra.
- La mejora de la relación entre Julito y Margarita.
- El acto completo de *El Entierro de la Zorra*, (todo lo relacionado a la procesión).
- La vida de María García cuando se confiesa poniendo la mesa ante Hermenigilda.
- El bloque completo que afecta al personaje Cernus. Así como la conversación sobre los poderes de Margarita y los propios que tiene él.
- La relación entre los padres (Blanca y Don Agustín) mientras buscan a sus hijos.
- El Cura como personaje contrariado que rompe su propia fe.

1.13. Referentes audiovisuales y literarios

Toda obra audiovisual que se presente, tiene tras de sí una lista de referentes claves, que sin caer en ilegalidades, hacen de la obra una pieza más completa. *El Entierro de la Zorra*, tiene sobre todo como referente principal Studio Ghibli, pero serán muchos otros los que sirven también de inspiración a la hora de crear este largometraje.

1.13.1. Animación japonesa

El máximo referente, como se adelantaba previamente, dentro de la animación japonesa, es Studio Ghibli, estudio cofundado por Hayao Miyazaki, Isao Takahata, Toshio Suzuki y Yasuyoshi Tokuma en 1985, siendo Hayao Miyazaki el más reconocido a nivel mundial por las historias mágica que contaba.

La obra de Hayao Miyazaki destaca por el uso de personajes femeninos como protagonistas, el tema bélico, tema de la aviación, el respeto por el medio ambiente y la confrontación entre culturas. La animación de Studio Ghibli también ha servido de referencia a la hora de crear a los personajes, así como su técnica 2D, técnica con la que se realizaría *El Entierro de la Zorra*.

Dentro de Studio Ghibli, tanto de Hayao Miyazaki como de Isao Takahata, las películas que más han servido de referencia han sido:

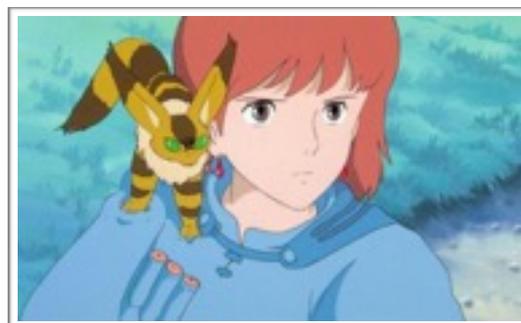
El Castillo en el Cielo (Hayao Miyazaki, 1986): ha servido de referente como mundo creado



entorno al castillo y como la Naturaleza ha absorbido todo un espacio. Tanto en esta película, como en *Nausicaä del Valle del Viento* (Hayao Miyazaki, 1984) aparecerá un pequeño zorro atigrado de ojos verdes y almendrados.



El Castillo en el Cielo



Nausicaä en el Valle del Viento

Al igual que sucede con la cinta de 1984, de Hayao Miyazaki, otro referente que presentará un personaje principal como lo hay en *El Entierro de la Zorra*, será La Princesa Mononoke (Hayao Miyazaki, 1997). En esta cinta, no solo habrá un Dios del Bosque, sino que el propio bosque tendrá tanto valor y repercusión que podría ser considerado como un personaje principal. Esto sucede también en otra cinta del director, *Mi Vecino Totoro* (Hayao Miyazaki, 1988).



La Princesa Mononoke



Mi Vecino Totoro



En cuanto a la inspiración de Studio Ghibli en la creación de personajes, así como el uso de la magia o el vestuario, podemos destacar: *El Viaje de Chihiro* (Hayao Miyazaki, 2001), *El Castillo Ambulante* (Hayao Miyazaki, 2004), *La Tumba de las Luciérnagas* (Isao Takahata, 1988) y *El Viento se levanta* (2013).



El Castillo Ambulante



El Viaje de Chihiro



El Viento se levanta

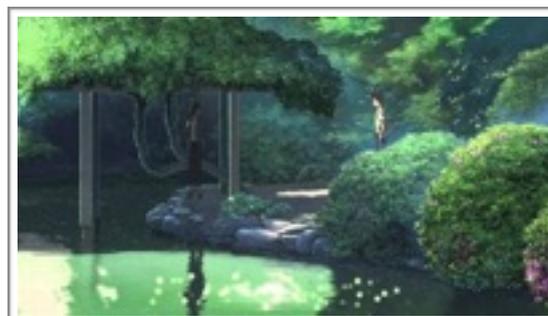


La Tumba de las Luciérnagas

Makoto Shinkai será otro cineasta japonés referente en *El Entierro de la Zorra*. En su película *El Jardín de las Palabras* (2013), recrea un entorno natural que servirá de inspiración para realizar las ilustraciones de paisajes.



El Jardín de las Palabras

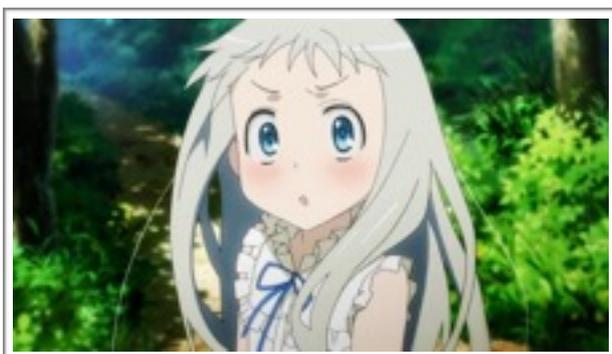


El Jardín de las Palabras

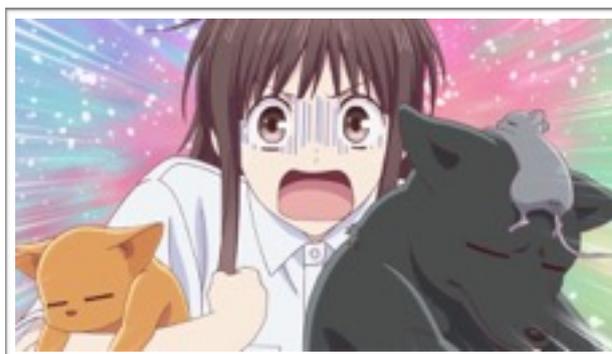


Finalmente, en el ámbito de los Animes, dentro de la animación japonesa, encontraremos las siguientes series de animación como referencia clave, entre algunas otras, para la creación de *El Entierro de la Zorra*:

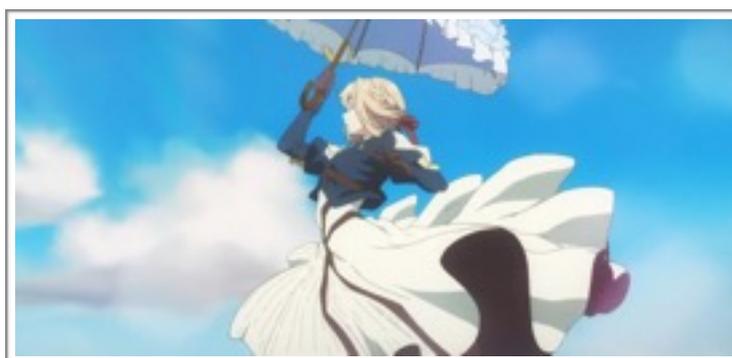
- *Ano Hi Mita Hana no Namae wo Boku-tachi wa Mada Shiranai*, abreviada como *AnoHana*. Producida por el estudio A-1 Pictures y creada por Mari Okada en 2011, contará la historia de un grupo de amigos que tras sufrir la pérdida de uno de los miembros, tendrán que reunirse para cumplir la última promesa de este.
- *Fruits Basket* es un manga creado por Natsuki Takuya en 1999, y llevado al anime en 2001 por el estudio de animación Studio DEEN, que cuenta la historia de Tōru Honda, una adolescente huérfana que vivirá en una casa con miembros de la familia Sōma. Lo peculiar de esta serie es que cada miembro de la familia Sōma se transforma en un animal del zodíaco si entra en contacto con alguien del sexo opuesto.
- *Violet Evergarden* anime creado por Kana Akatsuki y producido por Kyoto Animation. La historia de esta serie se centra en las aventuras de Violet, una autómatas que quiere ser Auto Memory Dolls, es decir, dedicarse a la escritura de cartas para otras personas. Lo destacado de la anime es el arco de transformación que presenta la personaje principal.



AnoHana



Fruits Basket



Violet Evergarden

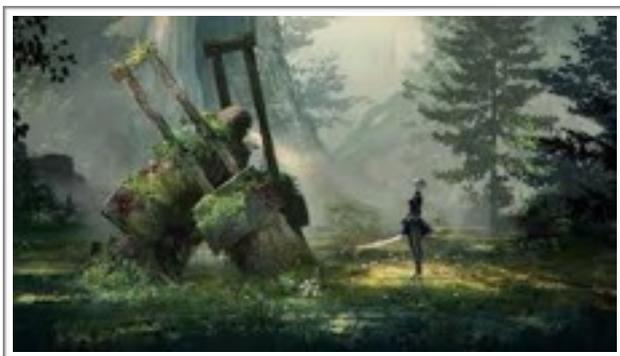


1.13.2. Otros referentes

Otros referentes a la hora de desarrollar *El Entierro de la Zorra*, lo encontramos en la literatura fantástica y en los videojuegos.

En cuanto a literatura fantástica destacar a Laura Gallego como escritora española con obras como *Crónicas de la Torre* o *Memorias de Idhún*, muy en la línea de historias con mundos mágicos a su alrededor. O también señalar el mundo creado en *Crónicas del Asesino de Reyes* escritas por Patrick Rothfuss.

Dentro del ámbito de los videojuegos destacar *Ni No Kuni I* y *II*, cuyos diseñadores pertenecen a Studio Ghibli y está desarrollado por Level-5, y *NieR: Automata*, desarrollado por PlatinumGames en 2017.



NieR: Automata



Ni No Kuni I

1.14. Escaleta



A continuación, se desarrollará la escaleta. Son un total de cuarenta y cinco secuencias lo que conforma “El Entierro de la Zorra”.

1. EXT. CAMPO DE ALMENDROS - DÍA

grupo de campesinos recogen almendras. A lo lejos, un disparo se escucha. Todos se giran hacia el bosque.

2. EXT. BOSQUE - DÍA

Una zorra plateada es perseguida por un grupo de cazadores y perros. Uno de ellos cae y el grupo se separa. Los perros acorralan a la zorra. Se giran e intentan atacar a los cazadores. Manuel dispara al cielo para evitarlo.

3. EXT. CAMINO - TARDE

Un cazador transporta a la zorra enjaulada.

4. EXT. CORTIJO DE LOS DÍAZ - TARDE

Se presenta el pequeño pueblo de Los Díaz. Tiene apenas sobre las veinte casa, una pequeña plaza con vistas al mar y una pequeña capilla. La gente del pueblo realiza sus labores diarias.

5. EXT. PLAZA DEL PUEBLO - TARDE

Se arma un poco de revuelo. Los vecinos cuchichean. Replican las campanas del pueblo. La gente comienza a reunirse en la pequeña plaza. Aparece el Cura y comienza un sermón que es interrumpido por Manuel y los demás cazadores. Presentan a la zorra que será la protagonista de sus fiestas patronales: El Entierro de la Zorra. Margarita tiene un encuentro con la zorra y tras esta ponerse violenta huye.

6. INT. GRANERO - NOCHE

El sueño muestra a Margarita encerrada en la misma jaula que Inari, la zorra. Está dentro de un granero y huye. Unos sonidos raros la persiguen. Oye una voz de mujer que la llama.

7. EXT. SENDERO BOSQUE - CONTINUO

El granero desaparece. La voz continúa llamándola. Margarita sigue un sendero detrás de la voz que la llama.

8. EXT. FUENTE - CONTINUO

Margarita llega a un claro del bosque. La está esperando la zorra, Inari. Ambas



mantienen una conversación. Margarita duda de la magia hasta que Inari le demuestra que existe creando una lluvia de pétalos. Las voces aparecen de nuevo e Inari tiene que marcharse. Fin del sueño.

9. INT. HABITACIÓN MARGARITA - MAÑANA

La madre de Margarita, Blanca, irrumpe en su habitación y la despierta. Se da cuenta de que el suelo está lleno de pétalos de almendro y le dice que limpie la habitación. Margarita se levanta y se mira al espejo. Mira los pétalos.

10. INT. COCINA CASA MARGARITA - MAÑANA

La familia está sentada en la mesa desayunando. Margarita baja gritando las escaleras diciendo que la magia existe. Su padre se ríe y dice que se tiene que ir a trabajar. Su paciente de hoy es la zorra.

11. INT. GRANERO - DÍA

Margarita lleva a su hermano Julito a cuestras. Entran en el granero y se esconden. Su padre, Don Julián, el Cura y Manuel están manteniendo una conversación. Aparece Pepe con la zorra. Don Julián le pide a los hombres que se vayan. Avisa a Margarita de que ya pueden salir. Margarita observa a Inari. Su padre se va en busca de algunos enseres que se ha dejado en la casa. Margarita descubre que Inari tiene hambre.

12. INT. GRANERO - MOMENTOS DESPUÉS

Margarita aparece con almendras. Las echa sobre la mesa y Julito e Inari comienzan a comer. Margarita ve un brillo mágico en los ojos de Inari y entiende que no fue un sueño. La coge y le promete que la cuidará.

13. INT. COCINA CASA MARGARITA - MÁS TARDE

Margarita irrumpe en la cocina corriendo, lleva a Julito a sus espaldas. Este ríe. En las manos llevan dos bolsas de almendras. Los padres le hacen unas preguntas. Margarita cede ante la idea de que la madre le lave los pies. Al final le dice que se pensará participar en El Entierro de la Zorra.

14. INT. HABITACIÓN MARGARITA - AL DÍA SIGUIENTE

Margarita y Julito están guardando en una cesta de mimbre las almendras. Su madre, Blanca, entra en la habitación para ponerle el velo negro de llorona a Margarita. Su padre entra también.

15. EXT. LOS DÍAZ - NOCHE

Una procesión de personas disfrazadas siguen a la jaula de mimbre con la zorra dentro, que es llevada a hombros de cuatro hombres. Margarita está al lado vestida de llorona lamentándose. El Cura va realizando un discurso satírico sobre el testamento que deja la zorra.



16. EXT. PUERTA DE LA CAPILLA - CONTINUO

El Cura termina el testamento y proceden a prenderle fuego a la zorra. Margarita se arrodilla ante ella. Un aire fuerte apaga las antorchas. El pueblo se sume en oscuridad.

17. EXT. CASA DE MARGARITA - MOMENTOS DESPUÉS

Inari espera en la puerta. Margarita aparece cambiada de ropa y con la cesta llena de almendras. Julito aparece entre los arbustos. Deciden llevárselo.

18. EXT. PUERTA DE LA CAPILLA - CONTINUO

Poco a poco van recuperando la luz. El pueblo se asombra cuando descubren que la zorra no está. El Cura manda a todo el mundo que la busquen. Los padres de Margarita se dan cuenta de que sus hijos han desaparecido. Se marchan de allí, pero el Cura los ve huir.

19. EXT. CAMINO BOSQUE - MÁS TARDE

Margarita e Inari caminan a través de un sendero en el bosque. Mantienen una conversación. Julito está dormido.

20. EXT. CAMINO BOSQUE - CONTINUO

Llegan a una parte donde el camino termina. Inari abre con su magia una cortina de maleza. Julito comienza a desperezarse y deja caer algunas almendras al suelo. Los tres atraviesan el nuevo camino.

21. EXT. PORTÓN CORTIJO ALBACETE - MÁS TARDE

Llegan a un portón de madera. Ellas siguen hablando. Inari cura las heridas de los pies de Margarita. Julito aprovecha para llenarse el pañal de piedras. Margarita le regaña y descubre que le ha robado varias cosas que tenía dentro del pañal. Se preparan frente al portón y lo cruzan.

22. INT. COCINA CASA MARGARITA - MAÑANA

Blanca y Don Julián están atados a una silla. Don Julián herido, está inconsciente. Aparece Manuel que comienza a interrogarla acerca de la zorra. Más tarde entra el Cura y sigue el interrogatorio. Mantienen una discusión. Manuel despierta a Don Julián y lo interrogan a él. A final los sueltan, pero amenazándolos de que si no aparece la zorra quemarán el bosque entero al día siguiente.

23. INT. PASILLO CORTIJO ALBACETE - MAÑANA

Margarita e Inari atraviesan un pasillo enorme con paredes y suelo de piedra. Julito se tapa los ojos por la oscuridad.

24. INT. RECIBIDOR CORTIJO ALBACETE - MAÑANA



Los tres llegan al recibidor del Cortijo. En su interior hay un bosque enorme. Inari comienza a hablar con Margarita, pero aparece Cernus, el Dios del Bosque (viste con telas suaves y de su cuello cuelga una aguja de plata). Este avisa a Inari de que no pueden estar aquí. Hablan sobre el poder de Margarita. Cernus sube las escaleras principales y atraviesa una puerta. Inari se marcha y Julito y Margarita se tumban para descansar.

25. EXT. LOS DÍAZ - MÁS TARDE

Las mujeres del pueblo preparan una mesa con comida y bebida para la jornada de búsqueda. María García se queja a su amiga Hermenegilda del papel de la mujer en el pueblo.

26. EXT. PLAZA DEL PUEBLO - CONTINUO

Los hombres del pueblo se aglutinan en la plaza. El Cura comienza a dar las instrucciones para la jornada de búsqueda. Al final declara que esa misma noche, si no aparece la zorra, quemará el bosque. Don Julián se queja porque ha adelantado la quema del bosque.

27. INT. RECIBIDOR CORTIJO ALBACETE - TARDE

Margarita se despierta y no ve a Julito, comienza a buscarlo pero no da con él. Decide chantajearlo con almendras. Julito aparece en lo alto de las escaleras. Margarita lo persigue hasta el interior de una habitación.

28. EXT. BOSQUE - TARDE

Los padres de Margarita se han adelantado a la búsqueda. Blanca cansada se tira al suelo y dice que no puede más. Don Julián la anima a que no se rinda. Las campanas replican anunciando la búsqueda del grupo de hombres.

29. INT. DESPACHO CERNUS - TARDE

Margarita entra y ve un árbol gigante en el centro. Va a tocarlo pero se abre otra puerta. Julito la llama. Margarita se esconde junto a él bajo las raíces del árbol. Inari y Cernus entran hablando sobre el destino de Margarita y Julito. Inari los defiende, pero Cernus, que puede predecir el futuro, ver el pasado y el presente, a través de la sabia del árbol milenario, avisa a Inari de que los niños deben irse porque van a quemar el bosque esta noche. Inari gruñe descontenta y sale corriendo de la sala. Julito la sigue. Margarita se arrastra para salir de debajo de las raíces corre hacia la puerta pero Cernus la frena y le habla de la creación y de su poder de visión. Le habla también del poder de Margarita para con el bosque. Le dice que no se preocupe si los traiciona. Está en su destino. Margarita se va. Cernus se despide del árbol milenario.

30. EXT. BOSQUE - ANOCHECER

Los hombres corren a través del bosque buscando a Inari y a los niños. Van armados y acompañados de perros. Manuel ve a los padres de Margarita correr agarrados de la mano. Decide perseguirlos.

31. EXT. CAMINO BOSQUE - NOCHE



Don Julián y Blanca llegan a la parte del bosque donde está la pared rocosa y la cortina de maleza densa. Blanca desesperada busca por todos lados y encuentra sin querer las almendras que tiró Julito. Manuel y sus hombres están cada vez más cerca. Acorralados no saben que hacer. Escuchan la maleza moverse.

32. EXT. PORTÓN CORTIJO ALBACETE - MOMENTOS ANTES

Margarita sale a través del portón de madera y recorre sus pasos hasta llegar a la cortina de maleza densa. Sus padres están al otro lado. Ella, tras varios intentos invoca al bosque para abrir la cortina y que entren al corazón del bosque. Consigue salvarlos.

33. EXT. CAMINO BOSQUE - NOCHE

Manuel llega al claro de la pared rocosa justo cuando la cortina se cierra. Los padres de Margarita no están. Aparece el Cura y tras buscar detenidamente encuentra algunas almendras pisadas. Manda a los hombres a vigilar la zona y a un grupo reducido a por tinajas de aceite para comenzar el fuego.

34. EXT. PORTÓN CORTIJO ALBACETE - NOCHE

Don Julián recoge a Margarita del suelo. Ella le indica el camino y llegan hasta el portón de madera. Los tres lo atraviesan.

35. INT. CORTIJO DE ALBACETE - NOCHE

Don Julián y Blanca se quedan asombrados al entrar al interior. El padre baja a Margarita. Esta pide socorro a Cernus. Cernus le dice que no puede cambiar el destino y que busque a Inari. Se despide de Margarita y se va dejándole la aguja de plata y diciendo que el bosque ha nacido en ella. Margarita decide salir a buscar a Inari. Sus padres se quedan en el Cortijo buscando a Julito.

36. EXT. CAMINO BOSQUE - NOCHE

Los aldeanos se dirigen al claro del bosque con cántaros de aceite. El movimiento hace que se derramen algunas gotas entre los árboles.

37. EXT. BOSQUE - NOCHE

El Cura llama la atención de Julito que se ha perdido en el bosque y lo secuestra riendo a carcajadas.

38. EXT. CAMPO DE ALMENDROS - NOCHE

Inari atraviesa los campos de almendros a gran velocidad, va al pueblo en busca del Cura. Su pelo brilla con la luz de la luna.

39. EXT. CAMINO BOSQUE - NOCHE

Margarita corre por el bosque buscando a Inari. A cada paso que da, la hierba se



ilumina y florece.

40. EXT. LOS DÍAZ - NOCHE

Inari aparece en el pueblo buscando al Cura. La gente del pueblo se asusta, otros intentan darle caza. Inari salta encima del tejado de la capilla. Todos los aldeanos que quedaban en el pueblo la rodean. Un par de disparos se escuchan provenientes del bosque. Después una luz verde atraviesa el cielo. Inari comienza a transformarse en su forma original. Enfadada se va del pueblo en busca del Cura. La gente huye al verla.

41. EXT. CAMINO BOSQUE - NOCHE

Margarita llega a la cortina de maleza y la despeja en un solo intento. Cuando llega al claro ve que el Cura tiene a Julito y amenaza con matarlo si no le dan a la zorra. Cernus está allí acercándose lentamente al Cura, él y sus hombres retroceden. Manuel tira las tinajas con aceite. Margarita ayuda a Cernus. Los padres de Margarita aparecen y contemplan la situación. Cernus enreda con magia las patas del Cura, que presa del pánico le dice a sus hombres que disparen. El disparo mata a Cernus. Los hombres huyen, a uno se le cae una antorcha sobre el aceite y comienza el fuego. El Cura también lo hace y recoge una escopeta del suelo. Margarita se acerca a Cernus. Se despiden y este se convierte en cientos de mariposas blancas. Margarita escucha los gritos del Cura y los gruñidos de Inari y va en su búsqueda. Sus padres marchan al pueblo para ayudar con el fuego.

42. EXT. BOSQUE - NOCHE

El fuego se propaga con rapidez. Margarita corre entre las llamas siguiendo los gritos del Cura y de Inari.

43. EXT. FUENTE - NOCHE

Inari tiene acorralado al Cura. Este le suplica que lo deje ir. Inari está fuera de sí y lanza al Cura por los aires. Margarita aparece e Inari intenta atacarla. Ella es más rápida y abraza a la zorra que lentamente vuelve a su forma original. El Cura se ha escabullido entre los arbustos. Las llamas acorralan a Margarita que sostiene a Inari entre sus brazos. El Cura va a dispararles, pero Margarita invoca al bosque y hace que le caiga un tronco del árbol. La escopeta se dispara hacia el aire.

44. EXT. LOS DÍAZ - NOCHE

La gente está intentando apagar las llamas más cercanas al pueblo. Un disparo se escucha. Los padres de Margarita están preocupados. Julito estalla a llorar y una cortina de lluvia comienza a caer.

45. EXT. BOSQUE - A LA TARDE SIGUIENTE

Julito y sus padres buscan a Margarita por el bosque. El pequeño se cuela entre unos troncos y llega a un claro donde Margarita, rodeada de vegetación, abraza a Inari. Ambas están tumbadas en el suelo. Una lluvia de pétalos de almendro comienza a caer. Julito grita: ¡Maguita!



2. Valoración Final

El Entierro de la Zorra ha supuesto para mí todo un reto, no solo de escritura, sino de imaginación. Crear mundos imaginarios, aún teniendo referentes, siempre requiere mucha más dedicación y paciencia para que todas las leyes tanto físicas, como de comportamiento de personajes o del entorno, coincidan plenamente con lo que estás contando.

Cuando me puse a escribir el guion solo tenía a Margarita e Inari, y fue la propio historia la que me pidió muchas cosas, por ejemplo, que el Cura debía de ser el principal antagonista y Manual al final un secuaz, o que Julito iba a ser un pequeño escudero para Margarita. Eso no estaba planeado, pero surgió la necesidad de añadirlo porque la propia personaje lo pedía, así como los secundarios.

El Entierro de la Zorra ha sido fuente de inspiración para demostrarme a mí misma que con un poco de mimo y esfuerzo si se puede escribir historias en las que disfrutemos haciéndolo, porque este guion ha sido eso, un trabajo sí, pero ha sido disfrute y diversión en mundos mágicos con nuevos amigos que me han dado la mano hasta llegar al final de la obra.



3. Bibliografía:

- Libros:

- Duran, J. (2016). *El Cine de Animación Estadounidense*. Barcelona, España. Editorial UOC.
- McKee, R. (2002). *El Guion Story: Sustancia, Estructura, Estilo y Principio de la Escritura de Guiones*. Barcelona, España. Editorial Alba.
- Seger, L. (1994) *Como convertir un buen guion en un guion excelente*. Madrid, España. Editorial Rialp.
- Corral, J. (2016) *Hayao Miyazaki. Isao Takahata. Vida y obra de los cerebros de Studio Ghibli*. Palma de Mallorca, España. Editorial T. Dolmen.
- Heller, E. (2004) *Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona, España. Editorial Gustavo Gili.

- Artículos:

- Montalvo, P. (1976). El Entierro de la Zorra. *Narra: Estudios de artes y costumbres populares* (pags. 19-20). Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2913383>

- Películas:

- Suzuki, T. (productor) y Miyazaki, H. (director). (2001) *El Viaje de Chihiro* [Cinta cinematográfica]. Japón: Studio Ghibli.
- Hara, T. (productor) y Takahata, I. (director). (1988) *La Tumba de las Luciérnagas* [Cinta cinematográfica]. Japón: Studio Ghibli, Shinchōsha.
- Suzuki, T. Toru, H. Takahata, I. Miyazaki, H. (productores) y Miyazaki, H. (director). (1988) *Mi vecino Totoro* [Cinta cinematográfica]. Japón: Studio Ghibli.
- Suzuki, T. Takahata, I. Miyazaki, H. (productores) y Miyazaki, H. (director). (1986) *El Castillo en el Cielo* [Cinta cinematográfica]. Japón: Studio Ghibli.
- Suzuki, T. (productor) y Miyazaki, H. (director). (1997) *La Princesa Mononoke* [Cinta cinematográfica]. Japón: Studio Ghibli.
- Suzuki, T. Hara, T. (productores) y Miyazaki, H. (director). (1984) *Naursicaä del Valle del Viento* [Cinta cinematográfica]. Japón: Topcraft.
- Suzuki, T. (productor) y Miyazaki, H. (director). (2013) *El Viento se levanta* [Cinta cinematográfica]. Japón: Studio Ghibli.
- Suzuki, T. Miyazaki, H. Ishii, T. (productores) y Miyazaki, H. (director). (2004) *El Viaje de Chihiro* [Cinta cinematográfica]. Japón: Studio Ghibli, Tokuma Shoten, NTV Nibariki, Dentsu Walt Disney Studios Home Entertainment Mitsubishi, Tōhō.
- Kawaguchi, N. (productor) y Shinkai, M. (director). (2013) *El Jardín de las Palabras* [Cinta cinematográfica]. Japón: CoMix Wave Films.

-Series de Animación:

- Nagai, T. (Director). (2011). *Ano Hi Mita Hana no Namae wo Boku-tachi wa Mada Shiranai*. [serie de animación]. Japón: A-1 Pictures
- Daichi, A. (Director). (2001). *Fruits Basket* [serie de animación]. Japón: Studio DEEN



- Fujita, H. (Director). (2018). *Violet Evergarden* [serie de animación]. Japón: Kyoto Animation

-Videojuegos:

- Nishimura, E. Saito, Y. (productores) y Taro, Y. (director). (2017) *NieR: Automata* [Videojuego]. Japón: PlatinumGames
- Motomura, K. (director). (2010) *Ni no Kuni* [Videojuego]. Japón: Level-5, Studio Ghibli

- Páginas Webs:

- El Testamento de la Zorra. (2015). *Almanaque: pliegos del cordel, tradición oral, romancero...* Recuperado de <http://adarve5.blogspot.com/2015/05/el-testamento-de-la-zorra.html>
- Rincones de Granada. (Sin fecha). Entierro de la Zorra. *Rincones de Granada: Alpujarra Granadina*. Recuperado de <https://rinconesdegranada.com/entierro-de-la-zorra>



4. Guion “*El Entierro de la Zorra*”

