

# Vendimia 1936

## Resumen:

El trabajo consiste en el GDD de Vendimia 1936, que es un juego ambientado en la Castilla rural de principios de la Guerra Civil Española. La historia sigue las vivencias de Olegario, un labrador que intentará sobrevivir a las circunstancias que le ha tocado vivir a la vez que tendrá que convivir con el pasado familiar. Este pasado le ha llevado a estar en el punto de mira del cacique, el cual está cazando disidentes políticos. Este juego intenta hacer un retrato cultural de la castilla de la época.

**Palabras clave:** Guerra civil Española, Castilla rural, GDD, Vendimia.

## Abstract:

The task involves the GDD for "Vendimia 1936," which is a game set in rural Castile during the early days of the Spanish Civil War. The story follows the experiences of Olegario, a farmer who will try to survive the circumstances he has been thrust into while having to coexist with his family's past. This past has led him to be in the crosshairs of the local boss, who is hunting down political dissidents. This game aims to create a cultural portrait of Castile during that time.

**Keywords:** Spanish Civil War, rural Castille, GDD, Grape Harvest.

**Apellidos y nombre:** García Benedicte, Rodrigo

**D.N.I.:** -----

**Correo electrónico:** -----

**Director:** -----

**Máster en Diseño Narrativo y Estudios de Videojuegos**

**Curso 2022/2023**

**Convocatoria:** Octubre 2023

## ÍNDICE

1. PRESENTACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN.....	3
2. NARRATIVA.....	7
2.1 Descripción general del mundo y el argumento.....	7
2.2 Espacios.....	10
2.2.1 Fuentebermeja.....	10
2.2.2 La viña/huerto/tierras de labranza de Olegario.....	16
2.2.3 Las bodegas y lagares.....	19
2.2.4 La viña del Cacique.....	21
2.2.5 La casa de Olegario.....	22
2.2.6 El castillo del "hidalgo" .....	27
2.2.7 Taberna del Malaquías.....	27
2.2.7 Casino del pueblo.....	29
2.2.8 El horno de Fuentebermeja.....	30
2.2.9 Espacio Onírico.....	31
2.3 Mythos.....	31
2.3.1 Sucesos de la familia de Olegario.....	37
2.3.1.1 Ciclo fundacional: El drama familiar.....	37
2.3.1.2 Segundo ciclo: Inestabilidad en el pueblo.....	39
2.4 Ethos.....	41
2.5 Argumento Universal.....	42
2.6 Personajes.....	45
2.6.1 El protagonista, Olegario Martínez.....	45
2.6.2 El cacique, Mateo Osorio.....	51
2.6.3 El "hidalgo", Ordoño Haro.....	56
2.6.4 La hija, Jimena Martínez.....	60
2.6.5 El hijo, Domingo Martínez.....	64
2.6.6 La Madre, María del Pilar Pardo.....	67
2.6.7 Personajes menores.....	70
2.6.7.1 El poeta, Manrique Márquez.....	70
2.6.7.2 La cuadrilla de trabajo del cacique.....	70
2.7 Trama.....	71
2.7.1 Tipo de trama maestra.....	71
2.7.2 Sucesos de la trama:.....	72
2.7.3 Descripción de las subtramas de los personajes.....	75
2.8.3.1 La subtrama entre el cacique y Olegario.....	75
2.8 Esquema de trama principal.....	75
2.9 Bestiario y cultura del mundo.....	79
● 2.9.1 Los ardanchines:.....	79
● 2.9.2 La hueste de ánimas:.....	80

---

● 2.9.3 La loba pardísima:.....	81
● 2.9.4 Los enemiguillos:.....	83
2.10 Elementos narrativos:.....	84
2.10.1 Espacio de juego:.....	84
2.10.2 El tiempo:.....	85
2.10.3 Argumento:.....	85
2.10.4 Reglas que configuran la propuesta:.....	86
2.11. Género.....	87
2.11.1 Género según las emociones/temática:.....	87
2.11.2 Género según la acción:.....	88
2.11.3 Género según la narrativa:.....	90
3. MECÁNICAS Y DISEÑO DE JUEGO.....	91
3.1 Protagonista, sistema de control y punto de vista.....	91
3.2 Bucle de juego:.....	92
3.3 Mecánicas de diálogo/interacciones de mundo.....	93
3.3.1 Aprender.....	93
3.3.2 Contar historias.....	94
3.4 Minijuegos.....	94
3.4.1 Mecánicas de Viticultor.....	94
3.4.1.1 Podar.....	95
3.4.1.2 Sarmentar.....	96
3.4.1.3 Arar y cavar.....	97
3.4.1.4 Quitar los bravos.....	100
3.4.1.5 Vendimiar.....	100
3.4.1.6 Pisado de la Uva.....	106
3.4.2 Correr los gallos.....	107
3.4.3 Jugar a la tuta o tanguilla.....	109
3.4.4 Pescar.....	112
3.4.5 Cantar.....	112
3.4.6 Cencerrear.....	113
3.5 Sueños.....	115
3.5.1 Sueños de Jimena.....	115
3.5.1 Sueños de Domingo.....	116
3.6 Interacciones no mecánicas.....	117
3.7 Progresión del jugador.....	118
3.6.1 Cepa de habilidades.....	118
4. DISEÑO DE MISIONES.....	125
4.1 Calendario.....	125
4.2 Flashbacks y contar las historias.....	128
5. DIRECCIÓN ARTÍSTICA.....	130

---

6. MÚSICA Y SONIDO.....	133
6.1 Música.....	133
6.1 Sonido.....	133
7. CONCLUSIONES.....	133
REFERENCIAS.....	134

## 1. PRESENTACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN

Vendimia 1936 es un videojuego que cuenta cómo se vivió el primer año de la guerra civil en un pueblo ficticio de la Ribera del Duero burgalesa y se centra en la vivencias de un labrador pobre que entre otras tareas agrícolas se encarga de gestionar una viña para producir vino para el autoconsumo familiar. Es un juego centrado en la narrativa y todas las mecánicas del juego están supeditadas a la narración con el fin de crear significados que resuenen con la historia. La historia nos cuenta como Olegario un hombre común y corriente, tiene que sobrevivir a una crisis familiar provocada por las circunstancias de la guerra, su hijo está en el frente en el bando sublevado y su hija está estudiando en Madrid en la zona republicana.



Figura 1.1: Captura del juego Sombras de Guerra: La guerra civil española. Fuente: Google Imágenes.

No hay muchos juegos que retratan la guerra civil española, el ejemplo principal que suele usar es el RTS Sombras de Guerra: La guerra civil española, que se suele destacar como un referente de rigor histórico y documental (Gil González, 2016) a pesar de lo cual el juego nos ofrece una ucronía en la cual los republicanos ganan la guerra. Otro juego popular sobre este periodo es Vaccine War un sidescroller lateral de aventuras que presenta personajes con sus propias motivaciones, no se libra junto con Sombras de Guerra de haber ayudado a perpetuar un visión estereotípica y falsos mitos sobre el conflicto (Moreno Cantano, 2020).

Los juegos de mesa también han representado en varias ocasiones el conflicto, juegos como “The spanish civil war 1936-1939” y “Crusade and Revolution: The Spanish Civil War,

1936-1939” son ejemplos de juegos recientes de la pasada década que muestran en el conflicto una representación histórica de la guerra en los que se asienta la idea de que la república sufría de problemas internos y que son útiles para la recuperación de la memoria histórica y generan debates sobre la interpretación del pasado (Gonzalo Iglesia, 2016).

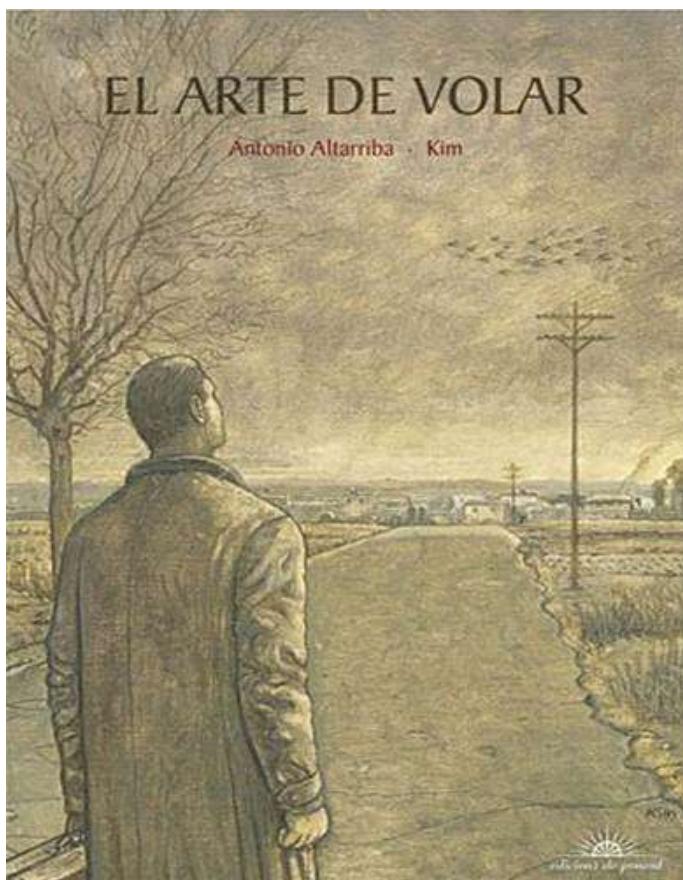


Figura 1.2: Portada de *El arte de volar*, premio nacional de cómic 2010.  
Fuente: Google Imágenes.

Pero más allá de los juegos y de su capacidad de crear debates en medios más tradicionales como el cómic, también encontramos esta continuidad de representar la guerra civil. Autores internacionales como Paco Roca han centrado parte de su obra en la memoria histórica con títulos como "Los surcos

del azar", en el cual contemplamos el final de la guerra civil. Pero en otros trabajos como "El Faro", "Arrugas" y "Regreso al Edén", la guerra civil es una entidad de fondo que condiciona la

vida de sus personajes como origen de sus desgracias. Incluso autores de largo recorrido, pero con quizás menos exposición mediática, también han hablado de la guerra civil en comics como "El Arte de volar", ganador del premio nacional de cómic, de Antonio Altarriba y Kim, y "Un largo silencio", de David Rubín. Estas obras han servido para el cómic como un lugar para la memoria histórica en la cultura popular, son reconocidas, gozan de prestigio, están bien documentadas y están enfocadas desde un punto de vista más intimista (Gil González, 2016) algo ausente en los juegos de mesa y los videojuegos que hablan del tema. Otro gran autor de cómic que ha retratado la guerra civil en sus cómics es Carlos Giménez Giménez con "36-39": "Tiempo malos", una obra con influencia central en este proyecto.

Vendimia 1936 se centra en recoger esta tradición de la cultura popular, en la cual se genera un espacio de debate con un enfoque más intimista, pero con un enfoque crítico de la historia, en el cual se intenta no edulcorar la historia y en la medida de lo posible no repetir tópicos y mitos. Uno de los objetivos es mostrar dentro del medio del videojuego el conflicto alejado del frente de batalla y encuadrando en un entorno aludiendo a un momento en el cual los pueblos gozaban de vida y aún no había azotado la despoblación y las costumbres y la vida eran diferentes.

Para ello pongo de relieve el concepto de retrolugar, el cual es un espacio imaginado del pasado dentro de la cultura popular que evocan o imitan elementos y escenas del pasado que se forman a través de la repetición de objetos e ideas que no buscan por normal general una verosimilitud histórica. (Venegas Ramos, 2018) Con el objetivo de no devaluar el pasado con este juego he intentado crear Fuentebermja con la mayor consideración histórica posible, tomando algunas licencias que espero que no alteren el resultado final.

Las principales inspiraciones para este juego son:

- **Shenmue I (1999) & II (2001)**: Juegos producidos por Sega y desarrollados por su equipo interno de trabajo Sega AM2. Son juegos cuyo foco está puesto en vivir una vida contemplativa mientras se aprende la verdad sobre el asesinato del protagonista Ryo Hazuki. En este juego hay niveles en los que el personaje tendrá que trabajar en diferentes empleos para subsistir y hacer avanzar la trama.

Vendimia 1936 tiene una serie de días fijos en los cuales hay que trabajar y seguir un horario estricto.

- **Disco Elysium (2019)**: Desarrollado por ZA/UM es un juego que pone el foco en el diálogo y en el aprendizaje de conceptos o ideas de índole política para poder desbloquear nuevas opciones de diálogo.

Vendimia 1936 tiene un sistema de aprendizaje similar pero simplificado.

- **Pentiment (2022)**: Desarrollado por Obsidian, es un juego similar en estructura a Shenmue, el protagonista tendrá que trabajar y ceñirse a un horario fijo. Además, es un juego que tiene muchos minijuegos cuyo resultado no afecta en cómo se desarrolla la historia, son sólo elementos expresivos. La estructura de su escenario es un hub abierto con instancias interconectadas.

En Vendimia 1936 tiene varios minijuegos cuyo resultado da igual por la trama, son simplemente expresivos.

- **Cyberpunk 2077 (2020)**: Es un RPG de cierta complejidad dada su naturaleza de juego de mundo abierto, pero tiene la particularidad de dar herramientas de expresión para reflejar el estado de ánimo que quiere reflejar el jugador.

Y en Vendimia 1936 hay una serie de interacciones no mecánicas similares a las de Cyberpunk 2077.

- **Yakuza 0 (2015)**: Es un juego de mundo abierto que está poblado de actividades secundarias en forma de minijuegos vinculadas a misiones, como por ejemplo el minijuego de los coches en miniatura. Pero también tiene sistemas para minijuegos de canto y baile.

---

El minijuego de vendimiar en 1936 tiene una profundidad equiparable a la vista en algunos minijuegos con misiones vinculadas de este juego, además de sus mercancías de baile y canto.

## 2. NARRATIVA

### 2.1 Descripción general del mundo y el argumento

La acción principal transcurre en un pueblo ficticio llamado Fuentebermeja, siendo la mezcla de dos topónimos de la zona, hay algunos pueblos cuyo nombre empieza por fuente (Fuentecén, Fuentelcésed, Fuentenbro) en la zona de la Ribera del Duero y en las estribaciones, de la provincia. En la zona limítrofe los pueblos tienen en el nombre algún apelativo relacionado con el color de las tierras que se cultivan (Honrubia, Pardilla, Moradillo). En las novelas de Delibes, más concretamente en “El disputado voto del Señor Cayo”, la acción transcurre en un pueblo del norte de Burgos ficticio, es por ello que recojo esta característica de la obra de Delibes para tener libertad a la hora de poder concretar ciertas particularidades para acomodar la historia. La principal fuente de inspiración es el pueblo de Pardilla, el pueblo en el que nació mi padre y conozco bien, pues pase la práctica totalidad de infancia en él. En Pardilla durante la guerra civil hay varios incidentes que merecen la pena ser destacados:

- Cercano a las fechas de carnavales hubo un asesinato en el casino del pueblo, que se teoriza que fueron motivos políticos, uno de implicados era un miembro de la familia Vela, bastante adinerada y emparentados con el pintor Vela Zanetti, eran más próximos a la izquierda.
- Uno de los alumnos de Antonio Machado y miembro también de la familia Vela, estuvo escondido en el pueblo un tiempo intentando esconderse de las autoridades del bando sublevado.
- En algún momento de la guerra civil algunos habitantes de Pardilla fueron acusados de ser rojos y se les envió a Aranda para ser fusilados, pero alguien que los conocía los vio en un control de carreteras e intervino por ellos y pudieron salvarse.

Estos tres eventos son los pilares centrales sobre los que se asienta la historia que quiero contar. Por otro lado, en Aranda de Duero, que dada la proximidad a Pardilla va a ser un eje de la historia, atravesó también por el año 1936 complicado en el que ganó de calle la derecha. Los propios habitantes de Aranda que estaban a favor de la sublevación salieron a manifestarse a favor de la sublevación, Aranda era terreno abonado para el caciquismo y las elecciones de febrero fueron muy caóticas y algunos mítines se interrumpieron por presiones de los caciques (Díaz-Plaza, 1996, 177-206).

Frente contrarrevolucionario de derechas.....	1486
Frente popular.....	2965
Agrarios .....	7296
Radical .....	72
Total:-Derecha.....	8782
-Izquierda.....	2965

Cuadro 2.1: Recuento de votos de las elecciones de 1936 en Aranda de Duero.

Fuente: (Díaz-Plaza, 1996, pág. 183).

Durante las vendimias de 1936, Olegario, el protagonista, un humilde labrador, cuyo hermano, Miguel, ha sido fusilado hace poco, tiene la ardua labor de mantener a salvo a su familia en los aciagos días del principio de la guerra civil en los que la incertidumbre era absoluta. Olegario es un habitante de Fuentebermeja, un pequeño pueblo de quinientos habitantes de la ribera del Duero burgalesa que está regido por un cacique sin escrúpulos que ambiciona recuperar todo el poder que su familia perdió durante la época republicana. Nuestro protagonista, como es de costumbre por estas fechas, se unirá a la cuadrilla de trabajadores del cacique local para conseguir algún dinero extra para ahorrar de cara al futuro. El cacique local que tiene olfato para los negocios necesita congraciarse con la junta militar y para ello quiere demostrar que su postura política no es en absoluto neutra como se le ha achacado siempre, por ello necesitará purgar sus tierras de rojos.

El cacique es un hombre de negocios que no entiende de bandos, sólo comprende el poder del dinero y por ello no es un impedimento para él trabajar con personas de todo signo político, de ahí el recelo que genera entre otras personas burguesas influyentes de la zona. Su estrategia consiste en ocultar a las personas de izquierdas o que simpaticen con la república mientras le sean útiles para sus propios fines. Así que necesita encontrar cabezas de turco y los buscará en cualquier lado, incluso entre la cuadrilla de vendimiadores que siempre han tenido reputación de agitadores. Olegario de por sí es una persona alérgica a la política y no se mezcla en discusiones, pero su hija menor, que estudia en Madrid, siempre levantó sospechas de ser izquierdista y algunas lenguas agitadoras del pueblo, incluso la han llegado a acusar de marxista y libertina, a pesar de que nadie del pueblo tenga pruebas de ello, pues hace años que no se sabe de ella. Esto ha provocado que Olegario sienta cierto resentimiento hacia ella.

El cacique examinará con lupa si Olegario puede ser un perfecto cabeza de turco o, por el contrario, le puede resultar útil a sus propios intereses, ya que Olegario es un hombre muy capaz para las tareas del campo y tiene fama de aglutinar gran sabiduría en lo referente a la siembra y las tareas del huerto.

La estructura del juego divide a este en dos períodos, el año previo a la vendimia y la semana de vendimias propiamente dichas. La primera parte sigue de cerca cómo se vivió el ambiente previo a la guerra civil en el pueblo. Habrá unos saltos temporales en los cuales el jugador verá los cuidados anuales de la viña y como es la vida de Olegario en el pueblo.

Durante los días que dura la vendimia, Olegario deberá hablar con el cacique y con sus compañeros durante la jornada y actuar acorde a lo que el jugador prefiera. Entre sección y sección de vendimia, Olegario tendrá flashbacks sobre recuerdos que vivió con sus hijos y la forma en la que Olegario trate a sus hijos definirá como es la relación con ellos y su forma de ser. Dependiendo de cómo rinda en la viña, hable en presencia del cacique y actúe en los recuerdos, se desbloqueará un final u otro.

Jugablemente, el juego también se divide en dos grandes apartados. Primeramente, tenemos las conversaciones y todo lo que lo atañe, las conversaciones tienen varias funciones, pueden servir para que el personaje aprenda algo, tome decisiones o cuenta una historia. Contar una historia es un tipo de puzzle que sirve para producir un efecto en el interlocutor, como por ejemplo entretenlo, granjearse su simpatía o hacer que nos deje en paz, entre otras cosas. Las cosas que aprende Olegario han de ser asimiladas con tiempo y con una pequeña secuencia jugable cuando Olegario sueña cuando duerme, dependiendo de cómo ha rendido el jugador la asimilación puede ser más o menos eficaz o se puede enlazar con otras cosas que sabe formando un entramado de conocimientos que le permitirán contar más y mejores historias de forma más precisa o le otorgarán destrezas en la otra parte jugable.

En el apartado más de acción del juego hay una serie de minijuegos como vendimiar, podar, correr los gallos, pescar y jugar a la tuta.

Olegario se puede mover por el pueblo que hará de hub para moverse a las diferentes localizaciones del juego.

La familia de Olegario, ahora fragmentada por culpa de la guerra, está esparcida por todo el territorio. Su hija Jimena se encuentra estudiando en Madrid y su hijo Domingo está en el frente porque ha sido reclutado forzosamente. La historia de los hijos se contará mediante cartas, propaganda y retransmisiones de radio que activarán escenas cortas que nos pondrán en control de los hijos. Jimena se abrirá camino en un mundo clasista y machista para llegar a ser una gran científica, mientras que Domingo vivirá todos los estragos de la guerra en sus carnes.

## 2.2 Espacios

### 2.2.1 Fuenteburmeja

El pueblo (al que he cambiado el nombre) es el macroespacio central sobre el cual se articula la acción y a su vez contiene los otros microespacios en los que se desarrollan los niveles y las escenas del juego. A su vez, Fuentebermeja está dentro de otro macroespacio que es la España de la guerra civil en 1936, siendo una influencia externa que ejerce su autoridad y su presencia mediante Aranda de Duero, que es el pueblo más grande de la zona y corazón de la ribera del Duero burgalesa. Aranda de Duero, dada su cercanía, es una suerte de personificación de la autoridad de la junta militar. Es la frontera de lo salvaje con lo civilizado, es una isla urbana en mitad del mar de trigo que es Castilla.

El pueblo en sí es un lugar apartado del mundanal ruido y en el interior de sus fronteras el tiempo pasa más lento y los cambios tardan más en penetrar. Es por ello que el fuerte empaque de los eventos de la guerra civil haya sido rápido y haya profanado esta ley no escrita del pueblo, es una muestra significativa de la gravedad con la que la gente del pueblo está viviendo la guerra, a pesar de que no les haya afectado directamente. La guerra en el pueblo no actúa como una fuerza directa, sino como una fuerza sustractiva que aparta a los jóvenes de sus familias, invocando cantos de lealtad a líderes de los cuales la gente no tiene constancia, pero, aun así, obedecen porque no temen concretamente a una autoridad definida. Si no más bien a los fuertes, que son capaces de reclamar esa autoridad a la que la gente teme para sus propios fines, simbólicamente.



Esto lo podemos reflejar en el hecho de que la iglesia del pueblo que ejerce una autoridad divina sobre el pueblo está en lo alto del

Figura 2.1: Eje iglesia (Sublevados) - escuela (República). Fuente Google imágenes.

pueblo, en el cerro más alto y destaca por encima de todas las construcciones del pueblo. Tampoco está en el centro, está en un extremo, domina, no está rodeada de las gentes del pueblo, hay una cierta distancia entre dominado y dominador. La iglesia representa la autoridad sin nombre a la que la gente humilde está dispuesta a ser subyugada.

Es decir, la iglesia se ha alejado del pueblo, tanto físicamente como metafóricamente, ya que en vez de ser un lugar de concordia y encuentro, se ha convertido en un regidor de la moral más que un pastor para el pueblo. En cambio, la escuela que está en el centro del pueblo está a la altura del resto de casas y simboliza el corazón del pueblo, su esperanza de mejorar, el regalo de la república para el pueblo, simboliza que realmente el pueblo tiene el deseo de mejorar y ser educado. Ambas estructuras están en la misma calle, una frente a la otra, en cada extremo de la calle separadas por una cuesta, de forma que la escuela siempre se halla en un cara a cara con la iglesia, pero siempre la mira a esta en plano contrapicado, reconociendo una sumisión ineludible. Junto a la escuela se halla la Olma del pueblo, que simboliza la memoria, la longevidad y las tradiciones, que al estar cerca del corazón del pueblo, es decir, la escuela, significa que los valores del pueblo se

han decantado,  
por el progreso  
moral e  
intelectual como  
forma de  
perdurar.

Durante el juego  
la Olma será  
cortada,  
simbolizando  
que la guerra  
civil y el  
franquismo ha  
alejado al pueblo



Figura 2.2: Olma de Pardilla, años 90. Fuente: Google imágenes.

castellano de sus valores ancestrales, tanto los positivos como los negativos, dado que el pueblo ha

---

quedado vacío de jóvenes y sus fronteras han sido perforadas por la idea de la guerra, sus calles han quedado despojadas de la vida que antes las invadía, ahora la alegría y el alborozo se esconden y se reservan para lo privado.

No obstante, no es el único eje que encontramos en Fuentebermeja, pues también existe el eje de escuela y el castillo que representa la conexión de la segunda república con su pasado castellano. Este eje está interrumpido por el ayuntamiento que tiene adosado el cuartel de la guardia civil, la iglesia representa los valores morales de los golpistas, mientras que el ayuntamiento y el cuartel representan la autoridad. El hecho de que el cuartel está pegado al ayuntamiento es una forma de transmitir que las fuerzas del estado están ahí para respaldar el statu quo y salvaguardar los intereses de los gobernantes. Durante la época republicana hay un traspaso de la tradición castellana al gobierno, hay una continuidad. Si bien es verdad que en Fuentebermeja gobierna la derecha, la conexión con Castilla es más fuerte que el panorama político local. Para representar esta pérdida de fuerza, una de las torres del castillo se derrumba de forma premonitoria por la dejadez del dueño del castillo, una suerte de "hidalgo" cuyo arquetipo de personaje se asemeja al Quijote y que representa los valores antiguos castellanos con todo lo bueno y malo que eso conlleva.

El castillo es una fortaleza vieja y decrepita cuyo deterioro coincide con el golpe militar, domina todo el pueblo junto con la iglesia, ambas están a la misma altura, pero dado el deterioro del castillo es, como si la iglesia se hubiera impuesto. El patrón del pueblo es San Eustaquio, el patrón de los cazadores, actividad que el "hidalgo" no realiza por vejez y por pereza, reforzando más esta separación entre lo castellano antiguo y la modernidad de España.

Las casas de Fuentebermeja son casas antiguas del siglo XIX de piedra y generalmente presentan perfiles irregulares aunque muy sólidos. Las casas están enfoscadas con mortero de colores ocres intensos y algunas están descascarilladas y han visto días mejores, algunas fachadas están pintadas de azul, verde o incluso blanco. Las casas son la piedra al descubierto y sin enfoscar se suelen asociar a la personas más pobres o dejadas del pueblo. Casi todas las casas tienen puertas holandesas, y casi todas ellas en su parte de abajo tienen gateras, aunque alguna gatera está sellada. Las ventanas y puertas generalmente están pintadas del mismo color. Es normal que las

ventanas de las casas de la planta de abajo tengan enrejados, generalmente gruesos y toscos, pues en Fuentebermeja la fragua del pueblo está regentada por un hombre mayor que no da abasto con todos los encargos.

Lo más común es que la gente en sus casas tenga un corral para los animales, pero algunas familias que se dedican principalmente a la ganadería de oveja churra tienen corrales para albergar a sus rebaños. Los corrales suelen tener también graneros, pocilgas para los cerdos, e incluso gallineros. Fuentebermeja también cuenta con varios palomares que están al norte del pueblo, que pertenecen al cacique. Algunos de los palomares pertenecen al "hidalgo" del castillo y los tiene descuidados, ofrece una parte de los beneficios que obtiene a las personas que le ayudan a explotarlos, pero nadie quiere hacerlo por el carácter del "hidalgo", una de las personas que sí le ayuda es Olegario.

- 1. La olma**
- 2. Rollo**
- 3. Casino**
- 4. Ayuntamiento**
- 5. Cuartel de la guardia civil**
- 6. Castillo**
- 7. Barrio de bodegas y lagares**
- 8. Iglesia**
- 9. Cementerio**
- 10. Barrio de corrales**
- 11. Pilones**
- 12. Lavaderos**
- 13. Huertos**
- 14. Casa de Olegario**
- 15. Escuela**
- 16. Carretera**
- 17. Puente romano**
- 18. Taberna**
- 19. Casino**

*Cuadro 2.2: Leyenda del mapa de Fuentebermeja. Fuente: Elaboración propia.*

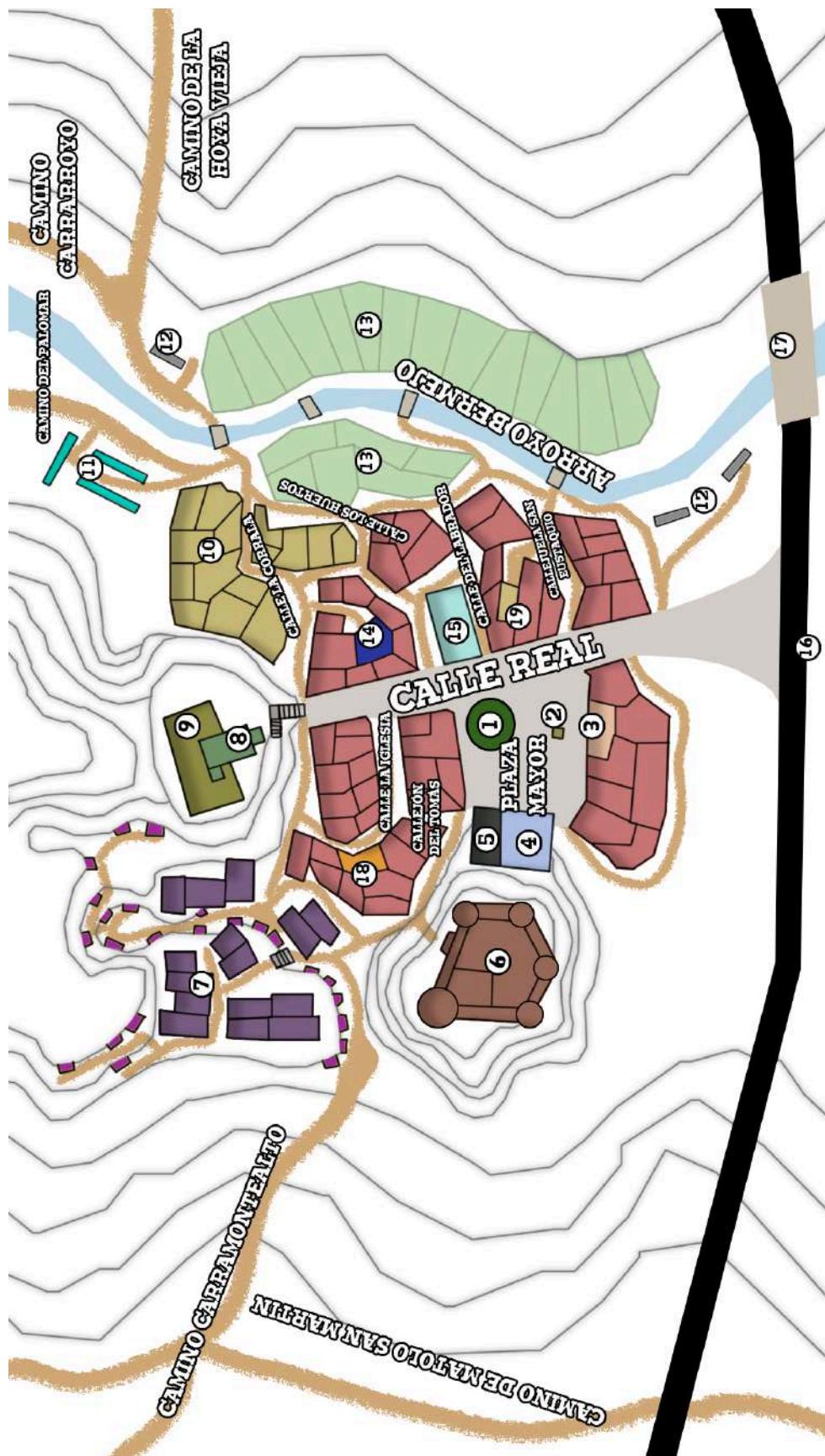


Figura 2.3: Mapa de Fuenteburmeja. Fuente: Elaboración propia.

El rollo, cruz de piedra en la que se ataba a los criminales y les juzgaba e incluso se les ajusticiaba. El significado que quiero darle es la justicia violenta, que van a servir como paralelismo con los fusilamientos o el asesinato que hay en el casino del pueblo que está justo detrás del rollo, demás de que los pelotones del ejército forman en la plaza junto al rollo cuando están de patrulla en la zona.

Por otro lado, están los pilones donde los pastores congregaban a sus rebaños para que bebieran agua, es un sitio de intercambio de información entre pastores. Al igual que ocurre con los lavaderos, donde las mujeres se congregaban a lavar la ropa y también era un sitio de intercambio de cotilleos.

Hay enclaves que a la gente del pueblo no les gusta transitar como el camino de Matolo San Martín. Se cuenta que en la edad media el alcalde del pueblo, un hombre del cual sólo se recuerda el apellido, Sanmartín, fue asesinado por los alcaldes de los pueblos vecinos, ya que envidiaban que hubiera conseguido que Fuentebermeja se convirtiera en villa real. Lo mataron mientras transitaba ese camino, el cual antes tenía otro nombre. Es el camino que lleva hasta las tierras del cacique y a la gente le da mal farío recorrerlo y por eso prefieren dar un rodeo por el camino de Carramontealto que aunque se tarde un poco más les calma. Para algunas personas no es ninguna molestia y lo transitan sin problema y tildan de cuento de viejas la historia de San Martín. Otra localización poco transitada es el callejón del Tomás que siempre se suele evitar porque siempre está vigilado por Tomás, un anciano muy desagradable, y el peaje por pasar por el callejón es recibir los improperios que suelta contra todo el mundo, es un hombre sin filtro y sin compasión.

#### *2.2.2 La viña/huerto/tierras de labranza de Olegario*

Son un espacios de aislamiento y recogimiento, para Olegario, que es una persona cuyas costumbres religiosas son algo peculiares, representan de alguna forma una lugar alejado del pueblo, que es en sí un lugar alejado del mundanal ruido y es donde puede sentir que puede comulgar con Dios, haciendo un trabajo sincero y honrado. Es un paraje donde se siente libre, alejado de las miradas indiscretas del pueblo que siente que últimamente le juzgan mucho más que de costumbre. Ya que su hija desde que se escapó a Madrid siempre ha sido motivo de

vergüenza para Olegario, pero ahora que está siendo acusada de roja todo es peor. Olegario y su familia, como tantas otras personas del pueblo, plantan árboles en los bordes de las tierras, para conseguir sombra durante los descansos de las largas jornadas al sol de Castilla. Lo característico de estos árboles es que Olegario siempre procura que sean almendros, aunque sean difíciles de cultivar, luego le proporcionan en invierno la ocupación de pelar los almendros, y para él es importante.

Olegario, que es una persona muy cauta y conocedora del clima, sabe que para evitar que las plantas mueran durante las helados de marzo hay que protegerlas, por ello siempre que puede intentar conseguir tejas las tiene escondidas en una esquina del huerto, pero casi todos sus vecinos sabe dónde las guarda. En su huerto hay una pequeña fuente lo suficientemente grande como para crear un estanque, pero no suficientemente grande como para formar un riachuelo. El estanque está habitado por un escuerzo enorme que se llama Bartolomé. Las pocas veces que hace un alto en el trabajo para almorzar algo se sienta en una roca junto al estanque y se fascina con el canto de Bartolomé, si es que él, se siente dispuesto a ofrecer su espectáculo de canto.



Figura 2.4: Los campos de trigo que evocan a la imagen arquetípica de castilla. Fuente: Google imágenes.

La viña, o majuelo, como se llamaban antes a las viñas pequeñas, de Olegario tiene una particularidad y es que sus pocas y son viñas viejas. Para explicar esto en profundidad hay explicar brevemente la plaga de la filoxera, que es una plaga de origen americano llegó por primera vez a Europa por Francia en 1868. En 1878 llegó a España y sus efectos duraron hasta 1926. La filoxera es un minúsculo insecto de origen americano que se alimenta de las raíces de las cepas. En 1909 llega a Aranda de Duero, el terreno arenoso del sur del Duero (lugar en el que se asienta Fuentebermeja) hizo que la perdidas por filoxera fueran menores que en otras zonas de península e incluso permitió que algunos viñedos esquivaran por completo la plaga. Las viñas viejas son muy valoradas (Piqueras Haba, 2005). En el caso del cacique, como tantos otros, tuvieron que plantar vides o cepas nuevas resistentes de origen americano. Esto refuerza la idea de lo nuevo contra lo viejo que más adelante explicaré en el apartado de argumento narrativo

universal; hay una sombra que arroja el cacique con toda su nueva infraestructura vinícola de nueva construcción que se siente desarraigada de la tierra.



Figura 2.5: Un Majuelo similar a los que se pueden encontrar en Fuenteburmeja. Fuente: Google Imágenes.

### 2.2.3 Las bodegas y lagares

Las bodegas están a las orillas de la iglesia, lo cual es paradójico porque son el sitio de esparcimiento del pueblo, el lugar de desinhibición donde la gente puede beber y relacionarse con otras personas, están cerca de la iglesia, pero a la vez están ocultas de miradas indiscretas, por tanto, son zonas seguras. Las bodegas son el eje simbólico del pueblo, donde los hombres socializan, pero también es donde se produce el vino que les permite tener una bebida que les alegre las jornadas laborales. Las bodegas son oscuras y cavernosas y generalmente pequeñas, sólo las bodegas de la gente más pudiente suelen ser grandes con galerías altas y mucho espacio

para las barricas de gran tonelaje, los pobres se han de conformar con tener galerías bajas, mal iluminadas y tener barricas pequeñas que se comen buena parte del espacio lúdico y reunión. Quiero que las bodegas representen la cultura del esparcimiento, pero siempre invadidas por las barricas que representan tanto el fruto del trabajo bien hecho como un recordatorio de que es un espacio prestado. Durante ciertos meses las bodegas no se pueden usar, ya que los gases, dióxido de carbono, que produce la uva al fermentar, son tóxicos y es una forma de las bodegas de reclamar su función principal. Estas personas no tienen ni un lugar propio de reunión que no esté mediado de alguna forma por el trabajo.

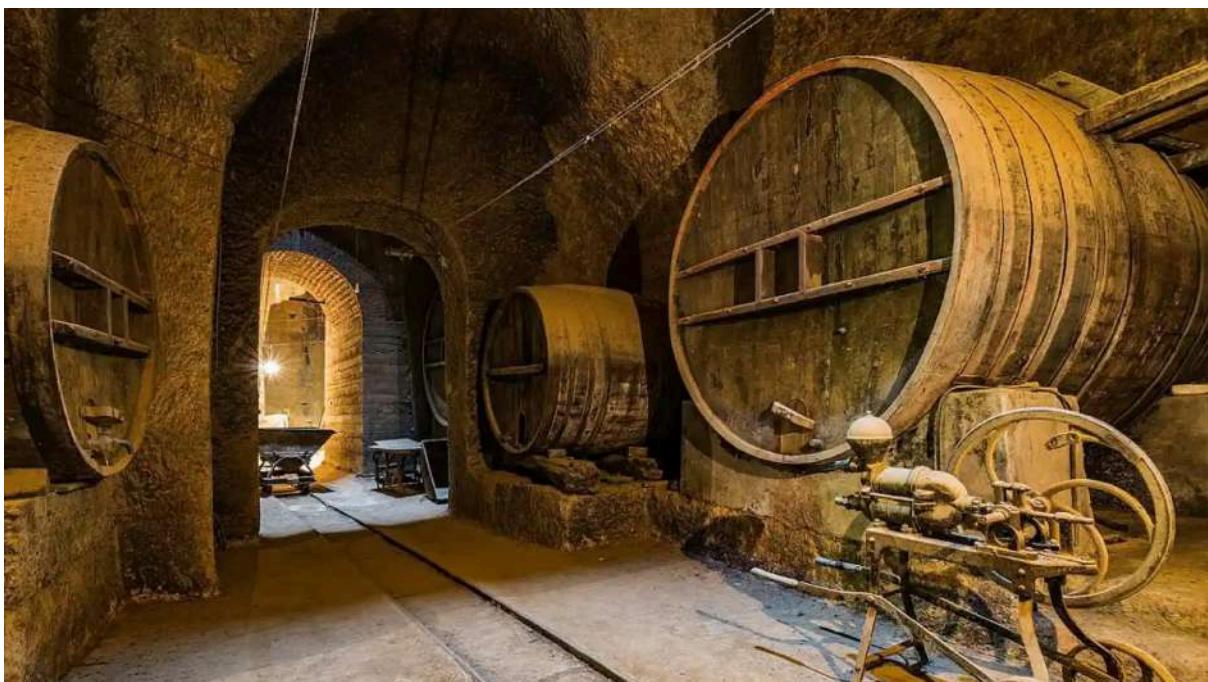


Figura 2.6: Bodega subterránea. Fuente: Google imágenes.

Para mantener el aire limpio en la bodegas se conectaban bodegas cercanas mediante respiraderos y las puertas normalmente tenían rejillas en la parte superior para qué entrará el aire, para poder garantizar que el flujo de aire tuviera la intensidad necesaria se creaban zarceras. Las zarceras son un tipo de respiraderos que conectan los túneles de las bodegas, y desde fuera parecen chimeneas.



Figura 2.7: Zarcera baja, Pardilla, Burgos (izquierda); Figura 2.8: Zarceras altas, El Cerrato, Palencia (Derecha). Fuente Google imágenes.

Las zarceras en la simbología de la narrativa que estoy planteando, quiero que simbolicen un vigía para cerciorarse que pueden quebrantar un poco la moral de la época, al amparo de la oscuridad que ofrecen las bodegas.

De la misma forma que las bodegas son un lugar compartido por el trabajo y el ocio, cuando se sale a la superficie uno se encuentra con los lagares, edificios que sólo se emplean una vez al año y sirven para convertir el fruto de las viñas en el tan ansiado mosto que se convertirá en vino. Es un lugar de transformación, por ello uno de los eventos principales del juego, es que Olegario se dé cuenta de que quiere a su hija, quiere reconciliarse con ella, va a suceder dentro de un lagar, justo al final de vendimia, antes de que venga la guardia civil a por él. Los lagares son espacios seguros en los que el trabajo prima por encima de otros asuntos.

#### 2.2.4 La viña del Cacique

La viña del cacique es un espacio enorme, y haya donde dirijas tu mirada, sólo vas a ver vides y más vides, es un espacio deshumanizante en el que la única estructura que se ve, es la alta torre de la casa del cacique, actúa a modo panóptico para vigilar que la tarea se cumple. Los bordes de la viña están rodeados por un encinar espeso y retorcido, que no deja pasar la luz, tiene un aura maligna que te indica que no debes cruzar, es la mejor forma de no desincentivar, dejar la viña, si

no es por el camino principal. Es una zona de peligro y acción en la cual el protagonista Olegario estará bajo la perpetua mirada del cacique y éste examinará inquisitivamente cada palabra que siga el protagonista para comprobar si puede ser el cabeza de turco de la purga de rojos que necesita llevar a cabo para alinearse con los valores del bando sublevado.



Figura 2.9: Viñedo de Peñafiel. Fuente: Google imágenes.

#### 2.2.5 La casa de Olegario

La casa de Olegario es una casa vieja y pequeña que tiene ya cien años. A diferencia de otras casas, la casa de Olegario no aprovecha el calor de los animales de la cuadra del piso inferior para generar calor para el invierno, sino que las alcobas están pegadas al horno de la casa que está en el hueco de la escalera.

La casa de Olegario es por supuesto un espacio seguro donde realmente no para mucho tiempo, aunque depende la época del año. En invierno es hora de realizar las reparaciones del hogar, almacenar leña y hacer la matanza.

La matanza era un momento importante del año y requería de por lo menos dos personas adultas que generalmente eran hombres, dado el machismo de la época. La fase más importante de la

matanza es matar al gorrino, que lo hacían los hombres y se colgaba al animal, más tarde eran las mujeres quienes lavaban las tripas para elaborar con ellas las morcillas, que en esta zona se hacen con sangre y arroz, y los chorizos que se hacían con la parte mejor de la carne y botagueñas, se utilizaban la parte menos noble de la carne. Se solía hacer en un corral, en una parte del mismo que fuera lo más limpia posible, o incluso en el hogar, en alguna zona destinada a ello. Dado el peso del animal no era recomendable moverlo demasiado. En la mayoría de casas se buscaba la viga maestra o una viga que soporta mucho peso para poder colocar un soporte de madera en el que colgar al animal, en el caso del Olegario el animal, se colgaba en el pajar del primer piso.



Fig. 2.10: Casa del siglo XIX.

Fuente: Google imágenes.

La carne que se obtenía durante la matanza era la principal fuente de carne que se comía en los pueblos, durante la guerra civil y la posguerra fue cada vez más difícil poder conseguir un cerdo para engordarlo. Olegario prevé que los rigores de guerra pueden hacer que la siguiente matanza sea la última matanza en mucho tiempo. Por ello está intentando cebar bien al cerdo.

Pero los cerdos no son los únicos animales que Olegario tiene, tiene dos burros a los cuales llama Manchado, porque tiene una mancha en el lomo, y al otro Cencerro porque es muy terco y no atiende a razones, y en esta zona decir que alguien es un cencerro, significa de forma coloquial que alguien no se comporta con cordura.

La mayor parte del espacio de la casa está dedicado a almacenar los bienes necesarios para la vida: paja, el forraje para los animales, los aperos de labranza, la comida, la leña y las gavillas. La diferencia entre la leña y las gavillas es que la leña se suele usar para alcanzar temperaturas más

altas y dura más tiempo, pero tarda más en prender y alcanzar temperaturas razonablemente altas. Las gavillas están formadas por sarmientos o palos descartados de la poda de árboles, pero generalmente en esta zona de la cepa y se suele emplear para cocinar con parrilla en el exterior o para iniciar una fogata más grande, ya que prende más rápido.

La casa de Olegario es bastante escasa en muebles, y todos son bastante viejos y están muy restaurados. Por ejemplo, las camas tienen colchones de paja, no son muebles de gran calidad, pero son suficientes para vivir, algunas personas que tenían rebaños tenían la suerte de tener colchones llenos de lana que obtenían al esquilar las ovejas. En aquella época el concepto de habitación individual era poco común entre las clases y en su lugar dormían en alcobas. En la casa de Olegario las alcobas se cierran con cortinas. Cuando la familia estaba completa, los padres dormían arriba, ya que al estar más lejos del horno las alcobas se caldeaban menos y así los hijos podían dormir más calientes, una muestra de amor de Olegario y su mujer por sus hijos.

Ahora que Olegario vive sólo con su mujer, duermen en el piso de abajo, una forma de contrastar y hacer palpable la ausencia de sus hijos. En la época en la que toda la familia estaba al completo, Olegario y su mujer usaban braseros y calentadores de camas en la sala de arriba para conseguir entrar en calor.



Fig. 2.11: Brasero (izquierda). Figura 2.12: Calentadores de cama (derecha).

Fuente: Google imágenes.

Para mantener el resto de la casa caliente en invierno se utilizaba la cocina económica, aparte del ya mencionado horno, era vital que los lugares que más tiempo se habitaban en invierno fueran fáciles de caldear para ahorrar leña.

El desván, la parte menos utilizada de la casa, se empleaba para secar uvas y convertirlas en pasas, uno de los pocos vicios y placeres de los que dispone Olegario y después de cada vendimia destina unos cuantos canastos de su propia cosecha en hacer pasas.

La zona en la que más tiempo pasan es por costumbre la sala pequeña del segundo piso de la casa donde comen y tienen el lavabo y es donde durante las noches Olegario hablará con su mujer del estado del mundo y las preocupaciones del día.

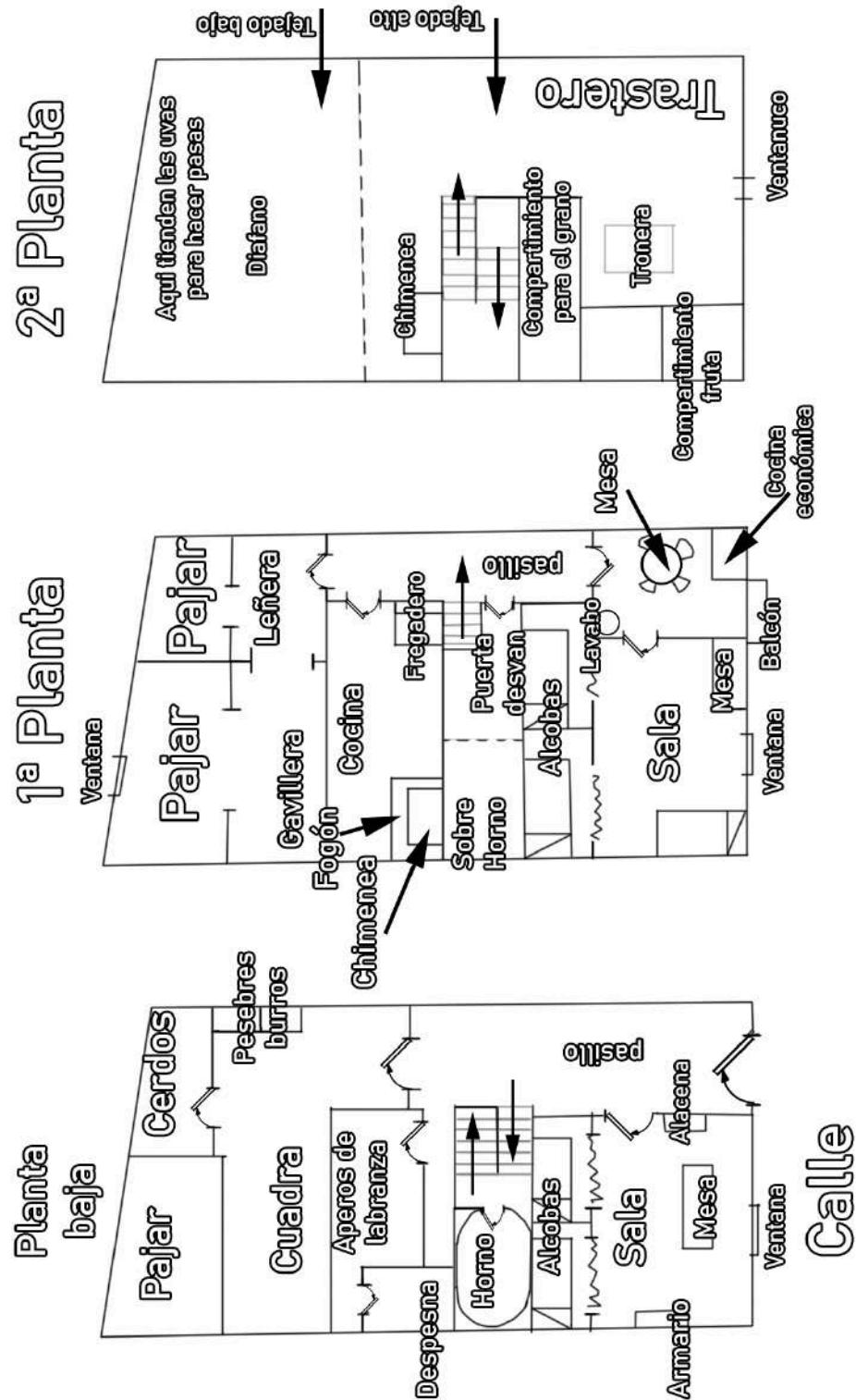


Fig. 2.13: Casa de Olegario, está basada en una casa real de Pardilla. Fuente: Elaboración propia.

#### 2.2.6 *El castillo del "hidalgo"*

El castillo del "hidalgo" es un espacio vital dentro del simbolismo de la obra, representa la conexión con el pasado castellano que se está muriendo, tanto lo bueno como malo. El hogar de un "hidalgo" que es un gran amante de las letras, pero vive recluido en su vieja gloria. Olegario es una de las pocas personas que soporta el carácter agrio del "hidalgo" y tiene cierta amistad. Entre ambos hay un cierto proceso Sanchificación y quijotización. Es también el lugar donde Jimena cultiva su intelecto junto con el "hidalgo" que la toma como una suerte de pupila, ya que está fascinado con su inteligencia. El castillo cuenta con una gran biblioteca en la torre del homenaje. En el patio hay construida una típica casa castellana articulada en torno a un patio central. Este tipo de casas es la que solían habitar los "hidalgo"s, de esta forma se acentúa la conexión del "hidalgo" con Don quijote.



Fig. 2.14: Castillo de Frías, Burgos (Izquierda). Fig. 2.15: Museo casa del "hidalgo", Alcázar de San Juan, Ciudad Real. Fuente: Google imágenes.

#### 2.2.7 Taberna del Malaquías

La taberna del Malaquías es un sitio oscuro con el suelo inclinado en el que la gente se suele juntar a jugar a las cartas y al dominó. En otras partes de España, las tabernas solían servir vino, pero por las características de la zona, cada cual consume su propio vino tanto en el hogar como en la bodega, la taberna es el lugar de beber cerveza u otros licores como pacharán y coñac sobre

todo. En la España de finales del siglo XIX y principio del XX era muy común que las tabernas fueran aparte de ser puntos para beber, bailar y festejar, eran también lugares de resistencia política (Uriá, 2003). No obstante, en Fuentebermeja una discusión que aconteció un 12 de febrero de 1923 ha quedado marcada en el recuerdo del pueblo, tal día Gerardo el feo, en estado de pura embriaguez, el cual era un Carlista convencido, empezó a discutir acaloradamente con Rufino el cojo que según él mismo era un hombre leído porque estuvo a punto de convertirse en cura. La discusión se centró en que el Rufino no entendía por qué el Gerardo era Carlista. Discutieron durante horas y cada vez más escandalosamente. Finalmente, el Malaquías cansado les pidió que se fueran, primero por las buenas y luego por las malas. El Rufino, también cansado, hizo un último alegato con el cual pretendía zanjar el asunto e irse. Según terminó, se puso el abrigo a toda prisa y empezó su caminata veloz hacia la puerta con intención de abandonar la Taberna. Gerardo, absolutamente borracho, se intentó recomponer para poder responder, pero incapaz de responder, le persiguió y se tropezó y con tan mala suerte que cayó de cabeza sobre la puerta que en ese instante el Rufino estaba cerrando de un portazo. La fuerza del impacto lo hizo rebotar de nuevo. Con un golpe atronador cayó al suelo y se descogoto, muriendo en el acto. Cuando el juez de paz llegó todo el mundo, el mundo coincidió en que había sido un desafortunado accidente. La gente, mentalidad más conservadora del pueblo, no eran muy dados al debate político, empezó a decir cosas como: "Sí, si tu habla de política, que te pasará lo mismo que a Gerardo, el feo que se murió defendiendo al rey Carlos". Para la gente foránea, aquella frase sin un contexto previo les despertaba toda clase de dudas y pocas veces eran saciadas por parte de la gente del pueblo. Desde ese día la gente dejó de discutir con Rufino, y los pocos amagos que había de discusión política en la Taberna se ahogaban cuando la gente recordaba los sucesos de aquel fatídico día. Eso no significa que la gente dejará de discutir sobre política en la taberna, pero si la frecuencia con la que se hacía.



Fig. 2.16: Fotografía de Ruth Matilda Anderson del establecimiento de Calixto, Cudillero, 1925 Fuente:  
(Espinosa Fernández, 2011, Pág. 550).

#### 2.2.7 Casino del pueblo

En la zona de la Ribera había ciertos lugares designados Casinos que eran muy similares a la tabernas pero cuyo objetivo principal era el juego de azar. En el Casino, durante los carnavales del 1936, hay un asesinato en el que se juntan motivaciones políticas y personales. Sirve como espejo para comprobar la evolución del comportamiento de la gente. En torno a la historia de la Taberna se crea una mitología propia, mientras que en el caso del Casino se convierte en Tabú nombrarlo. La historia no está clara y todo lo que se oye sobre los sucesos son rumores. La gente sólo sabe que un temporero que estaba trabajando para el Señorito al parecer era anarquista, comunista o socialista y que había estado ganando mucho dinero contra el Jeremías a las cartas que era un Falangista convencido. Si por si el Casino es un entorno vetado por su mala fama por el juego y las altas apuestas, ahora su estigma es mucho mayor.

#### 2.2.8 *El horno de Fuentebermeja*

Es un lugar en que inevitablemente todo el pueblo pasa para recoger su pan diariamente. En Fuentebermeja el trigo que recoge durante la siega se entrega a la familia del cacique, la cual tiene un molino y es dueña del horno. Según la cantidad de trigo que alguien entregue recibirá una cantidad proporcional de pan en retribución. Cebrián, el panadero, es un hombre muy dicharachero y siempre está cantando, es un gran cantante, pero lo que más le caracteriza es la pala con la que mueve el pan, está recubierta por una piel de serpiente que una madrugada se paseó por delante de la panadería. El pobre panadero, se pegó tal susto al verla que su primer impulso fue ir a casa a por una azadón y esmoccharla la cabeza. Cuando se calmó se le encendió la bombilla y tuvo la ocurrencia de asar la culebra para ver si estaba buena. Desde aquel día le llaman Cebrián, el escamochador. Con esta perspectiva quiero mostrar que la excentricidad y la expresión no es única de la actualidad, ayuda a conectarnos con ese mundo remoto que no hemos vivido.



Fig. 2.17: Horno comunitario. Fuente: Google Imágenes.

### 2.2.9 Espacio Onírico

Las secciones en las cuales el jugador controla a los hijos de Olegario en realidad son parte de sus sueños, es una recreación que hace su mente con lo que imagina que sus hijos estarán viviendo, serán más o menos completas y cercanas a la realidad en función de lo que haya aprendido Olegario hablando con los vecinos del pueblo.



Fig. 2.18: Espacio onírico y surrealista del videojuego *The Beguiner's guide*. Fuente: Google imágenes.

### 2.3 Mythos

Los Mythos a los que quiero hacer referencia en este mundo de ficción es al imperfecto gobierno de la República, por ejemplo, como intentaron hacer llegar la educación a todos los rincones del país con la reforma educativa, en la cual se establece la libertad de cátedra y se impulsó la formación nuevos maestros. Se establecieron planes para crear una sanidad pública y universal que no se pudieron cumplir tal y como quería la República, pero si se impulsó mucho la creación centros médicos que pudieran ofrecer soporte a todo el país. Se originaron planes para construir una red de pantanos y se llegaron a terminar algunos que posteriormente serían continuados por Franco, el cual en su narrativa borró a la República de la ecuación para establecerse como un tirano bondadoso.

La República aprobó el sufragio femenino, el cual fue un gran avance en materia de derechos humanos, pero se consideraba que el voto femenino fue instrumentalizado por sectores conservadores de la iglesia. Otros avances en derechos humanos pasan por los derechos

---

laborales, en los cuales se estableció una regulación sobre la jornada laboral de 40 horas semanales y se impuso un descanso semanal.

Pero no todo lo que hizo la República fue bueno. Los gobiernos eran cortos y caóticos, por ejemplo, el periodo radical-cedista en el que se produjo la revolución de Asturias del 1934 y la rebelión de la Generalitat Catalana, que fueron reprimidas con fuerza desmedida por el gobierno. El partido Radical de Lerroux fue un partido más fuerte en este periodo, fue tremadamente corrupto y violento en su proceder. El mito de la República es más complejo, de un simple periodo de esperanza, fue un choque de fuerzas progresistas y conservadoras en las que hubo cierto rechazo hacia instituciones tradicionales como la iglesia, que acabó en crispamiento político que plantó las semillas de la guerra civil por parte de grupos que querían ostentar la autoridad que se les había negado con la democracia.

Pero también a todo este mito moderno que se ha forjado en torno a la residencia de estudiantes y a lo que pudo ser, pero no fue por la guerra. Fue un centro que impulsó la ciencia y las artes en un país que estaba necesitado de un desarrollo fuerte en ese ámbito. Albergó a grandes figuras científicas españolas como Severo Ochoa y a Santiago Ramón y Cajal. Y por su puesto acogió a destacadas figuras de la Generación del 27, un grupo de poetas, escritores y artistas que dejaron una profunda huella en la literatura y la cultura española. Entre los residentes más destacados se encontraban Federico García Lorca, Luis Buñuel, Salvador Dalí, Rafael Alberti, entre otros. Estos jóvenes talentos vivieron y compartieron experiencias en un ambiente intelectual y creativo, que fomentó la experimentación artística y el intercambio de ideas vanguardistas.

También se hace pertinente hablar del mito de las dos Españas representando los dos gigantes que pintó Goya enfrentados, que representa bastante bien el momento histórico que se vivió durante el estallido de la guerra civil. Por un lado, hay una tradición anarquista y comunista en España, muy presente en el estadio de la guerra civil en Andalucía y en Cataluña. José Antonio Manuel, primo hermano de Picasso y cuyo anterior alias era Max Bembo, fundó la biblioteca anarquista internacional en Barcelona y edita algunos ensayos, entre los cuales están “El anarquismo explicado a los niños”, Organización anárquica del mundo, “El anarquismo explicado a las mujeres”, entre otros textos. Lo cual significa que la tradición anarquista española

no sólo pasa por una masa de inconformistas y violentos que traicionaron a la república, como les suele retratar, estaban respaldados por una tradición intelectual también.

Quiero también establecer una fuerte presencia del caciquismo como una tradición muy arraigada en la Castilla profunda, que la consume y la estanca en el tiempo. La República hizo mucho daño a los caiques con sus reformas agrarias, pero, aun así, siguieron estando muy presentes en la vida rural y tenían mucho poder.

Además, creo necesario aderezar todo este conjunto con mitos y tradiciones propios de la zona, como la cencerrada a la que intentaré hacer referencia en el juego. Es una fiesta popular que se celebra en pueblos de gran tradición pastoril que estaban cerca de una Cañada Real, los hombres y los niños paseaban por el pueblo con un cinto o cuerda anudada a la cintura con cencerros de ovejas y se cantaba la canción de “La loba parda” y en la Misa del Gallo los pastores, zagales y mayorales con los cencerros anudados a la cintura con gran devoción iban a adorar “al Niño Dios”. Es una forma de enseñar las fiestas que representan los mitos cristianos, alejándose de las manidas fiestas patronales que tanto abundan en este tipo de historias como por ejemplo en La lengua de las mariposas, para dar un contraste



*Fig. 2.19: Cencerros listos para la cercerrada. Fuente: Google imágenes.*

Filósofos y escritores como Unamuno o Antonio Machado, de la generación del 98, hablaron mucho de Castilla, creando un mito y una imagen indeleble en las mentes de las personas que los leyeron, me es, por lo tanto, muy difícil no intentar recoger estas influencias y tratar de incorporarlas al Mythos de este mundo ficcional. Es en parte un mito, pero también una realidad el hecho de que si algo caracteriza a un castellano es un carácter recio, áspero y sobre todo austero, en ocasiones con la gente de fuera, pero cálido, cercano, generoso y leal, una vez se les conoce. Castilla era y es una tierra resistente a los cambios, los cuales penetran con calma, pero siempre constantes, es un lento paseo hacia el progreso que en zonas urbanas o más industrializadas es una carrera.

Para Machado, Castilla era un símbolo de la España imperecedera e insondable, y la veía como la cuna y la génesis de la historia y la cultura del país. En sus versos, alababa la elegancia austera y la

grandeza de la región, así como la melancolía y la soledad de la tierra de campos que a menudo se asociaba con ella. Los literatos del 98 encontraron en la tierra castellana, un símbolo de la esperanza de este rejuvenecimiento, una tierra con una inmensa efusión simbólica, que evocaba un glorioso pasado épico como prototipo intrahistórico para el presente y el futuro. La intrahistoria es un concepto acuñado por Unamuno para referirse a la historia de las personas de a pie que normalmente son excluidas del gran relato histórico de grandes movimientos políticos. Para ellos la intrahistoria era fundamental para entender Castilla, pues consideraban que los austeros castellanos poseían una intrahistoria digna de ser reclamada.

Uno de los grandes errores de la generación del 98 fue ligar la identidad de España a la de Castilla, es un mito que sigue hoy muy arraigado en el inconsciente colectivo. Para ellos España no podía existir sin Castilla, era su forma de ligar la región a la identidad nacional para que se preocupara por su bienestar.

La República reclamó parte de estos alegatos y se puede comprobar en el hecho de, por ejemplo, la bandera republicana lleva una franja púrpura en honor a Castilla, lo cual es paradójico porque el púrpura es por una concesión de errores a la hora de interpretar la heráldica castellana, algo similar a lo que sucede con la generación del 98 y su lectura sobre la dicotomía Castilla-España. España ha arremetido en numerosas ocasiones contra Castilla, por ejemplo en la rebelión de los comuneros, el pueblo castellano se alzó contra la monarquía. Es un ejercicio de elegir la parte de la historia que más les convenía a la generación del 98 para montar su relato. En realidad, la relación de España con Castilla es más compleja. Reclamar el pasado glorioso de Castilla no aleja de la intrahistoria que tanto perseguía la generación del 98, poniendo el foco en un pasado mítico que no refleja la verdadera idiosincrasia castellana.

Ya no sólo desde el punto de vista ideológico, la generación del 98 y sobre todo Machado han creado un imaginario paisajístico Castellano que no se corresponde del todo con la realidad, a pesar de que Machado, si hablaba de toda la variedad de tierras de Castilla, ensalzó por encima de todas la Tierra de Campos. Ocasionando de forma involuntaria la Castilla del mar de trigo que está en el imaginario español. No obstante, Castilla es una tierra muy variada, surcada de

montañas, valles y bosques. Unamuno también aportó su grano de arena con poemas como Tú me levantas tierra de Castilla:

Tú me levantas, tierra de Castilla,  
en la rugosa palma de tu mano,  
al cielo que te enciende y te refresca,  
al cielo, tu amo,

Tierra nervuda, enjuta, despejada,  
madre de corazones y de brazos,  
toma el presente en ti viejos colores  
del noble antaño.

Con la pradera cóncava del cielo  
lindan en torno tus desnudos campos,  
tiene en ti cuna el sol y en ti sepulcro  
y en ti santuario.

Es todo cima tu extensión redonda  
y en ti me siento al cielo levantado,  
aire de cumbre es el que se respira  
aquí, en tus  
páramos.

¡Ara gigante, tierra castellana,  
a ese tu aire soltaré mis cantos,  
si te son dignos bajarán al mundo  
desde lo alto!

Algunos historiadores han denominado a la guerra civil como la última guerra romántica, para los que la sufrieron fue simplemente la guerra y no en absoluto romántica. Fue el campo de

pruebas de las tácticas militares nazis como el bombardeo con aviones a poblaciones civiles, fue un bombardeo conjunto entre la aviación alemana y la legión condor alemana, fue absolutamente devastador, pero no fue el único bombardeo que realizaron en España, pues también hubo bombardeos en Madrid y Albacete. La guerra no fue en absoluto romántica y llevó a la gente a magnificar las rencillas que tuvieron con sus vecinos y convertirlas en acusaciones infundadas que en algunos casos acabaron en muerte para el acusado. El cómic 36-39 malos tiempos de Carlos Giménez Giménez es un intento muy intenso de acabar con el mito de la última guerra romántica, de hecho su primera página abre negando esta afirmación. Sus páginas nos cuentan historias basadas en hechos reales, pero ficcionadas de una absoluta crudeza, donde la muerte está a la orden del día.

### ***2.3.1 Sucesos de la familia de Olegario***

#### ***2.3.1.1 Ciclo fundacional: El drama familiar***

El estado actual de la familia se debe a una serie de eventos que se desarrollan antes del juego y que serán rememorados, pero no aparecerán como tal, estos sucesos hacen referencia a la huida de casa de la hija de Olegario y a la posterior decadencia del hijo debido a ello.

#### **Estado Inicial**

En un principio la familia de Olegario, aunque pobre y humilde, está unida y cohesionada. Los miembros de la familia son:

- Olegario.
- La esposa, María del Pilar.
- La hija pequeña, Paula, un bebé.
- La hija mayor y primogénita, María Jimena.
- El segundo hijo, Domingo.

#### **Detonante**

Jimena conoció a la profesora del colegio y esta vio en ella un gran potencial, pues examinó los escritos que atesoraba, esto desembocó en una gran amistad.

El hecho de que la profesora pasará tanto tiempo con Jimena hizo sobre todo que su padre se empezará a mosquear con la situación y a restringir sus visitas a la profesora, hasta el punto de que esta se molestó y se personó en casa de Olegario para hablar de la situación de Jimena. Esta tenía la intención de intentar que algún organismo de la República o algún mecenas la llevará a estudiar a Madrid para seguir cultivando su talento. Ante la frustración que la situación generaba en Jimena, ésta se acabó escapando de casa al monte, porque no quería vivir con sus padres sin poder seguir avanzando, cuando la encontraron volvió a casa, pero entró en un estado de grave depresión. La maestra, convencida del talento de Jimena, apelo a la simpatía que el "hidalgo" sentía por ella para que él le proporcionaría la educación que ella necesitaba.

#### Acción/Expansión

Tras muchos devaneos de cabeza y tirar de algún dinero que no necesitaba, el "hidalgo" accedió a mandarla a un colegio interno en Madrid porque no tenía dudas de que le estaba haciendo un regalo al mundo si costeaba una formación a Jimena. Esta situación en la que Olegario y su esposa están perpetuamente pendientes de Jimena, hace que el hijo mayor, Domingo se sienta ignorado y empiece a seguir los pasos de su tío Miguel, que es un poco bala perdida y se dedique a escaquearse del trabajo y juntarse con malas compañías e incluso escaparse a Aranda para irse de juerga. Ante esta situación, Olegario acepta un trabajo temporal en una época de poco trajín en el campo.

#### Decadencia

Cuando Olegario vuelve del trabajo temporal, se encuentra que Paula, el bebé, ha muerto y se culpa de la situación, así mismo por estar ausente, y a Domingo, que termina de alejarlo de la familia. Olegario estaba completamente desolado por haber perdido a la niña de sus ojos y pago la frustración que sentía con su hijo. Olegario sentía rabia porque no era capaz de mantener a su familia junta y le recordaba la sensación de pérdida que sintió cuando sus hermanos murieron.

#### Extinción/Transformación

Ahora que la familia está atravesando su punto más bajo Pilar, la madre es la que sale al rescate y convence a Domingo y a Olegario para que hagan las paces. Finalmente, Olegario entiende que la relación entre su hijo y él está muy tocada. Comprende que necesita una figura fuerte para que no siga los pasos de su hermano de ser un bala perdida. Domingo, que en un principio quiere reconciliarse, pero no está muy receptivo, es ayudado por su madre, que necesita tener la cabeza ocupada para no pensar en el duelo por la pérdida de su hija menor. Tras muchas broncas entre Olegario y Domingo, las asperezas se van limando y el chico empieza a madurar y entrar en razón. Aprende las enseñanzas de su padre sobre el cuidado del huerto que antes se había negado a aprender, sólo era capaz de recordar algunas pocas cosas. En la vendimia del 1935, tras pisar la uva y probar el primer mosto del año y ver a su padre satisfecho con la cosecha, comprende que aquella vida, aunque dura, le llena mucho más que seguir los pasos de su tío, poco después sería llamado a la mili. Los reclutas que estaban haciendo la mili en territorio donde el golpe de estado triunfó fueron convocados por el bando nacional para luchar y así Domingo fue forzado a no volver a su casa con su padre y la tierra que había aprendido a amar.

#### *2.3.1.2 Segundo ciclo: Inestabilidad en el pueblo*

##### Estado inicial

A principio del 1936 Fuentebermeja está un estado de relativa calma, ya que relacionándolo con el mythos los cambios en Castilla ocurren más despacio y esto es algo que está a punto de cambiar, la tranquilidad y la vida dedicada al trabajo y los lentos cambios sociales están a punto de ser puestos en un estado de espera durante varias décadas. Políticamente, Fuentebermeja siempre ha tendido hacia la derecha, aunque hay gente de izquierdas, nunca ha habido rencillas graves hasta ahora que se han multiplicado y su intensidad es muy alta, aunque concentrada en instante corto en malos gestos o intercambios verbales pasivo-agresivos.

##### Detonante

Las elecciones del 1936 van haciendo que las rencillas que se mantenían ocultas vayan aflorando y alcanzan su punto de máxima agitación cuando en carnavales de ese mismo año, en una fecha cercana a los elecciones del 36, hay un asesinato en el casino del pueblo. Este evento es tan

sonado que aparece en la prensa del resto de la ribera del Duero impulsando la tensión hacia el exterior, pero haciendo comprender a la gente del pueblo que es mejor rebajar la animosidad. La gente intenta evitar que las fricciones escalen tan rápidamente y hacen su mejor esfuerzo para mantener a raya sus pensamientos intrusivos por el bienestar de su integridad física. La tensión se acumula y no hay ninguna vía de escape, la gente de Fuentebermeja deberá aprender a sobrellevarla.

Paralelamente, en el resto de la Ribera del Duero burgalesa hay una serie de altercados en los mítines de las campañas políticas de los partidos que se presentan y que hacen tensar más la situación, sobre todo para las personas del pueblo que están más atentas al exterior. Lo cual hace que el ambiente se enrarezca y se tensó hasta el extremo, y durante unas semanas la tensión sea máxima.

#### Acción/Expansión

Durante este periodo de tensión silenciosa estalla la guerra civil, primero como un levantamiento militar que ocurre entre el 17 y el 20 de julio, que acaba desembocando en la guerra civil. Dado que el ejército sublevado necesita refuerzos para llevar adelante la guerra, se ve obligado a reclutar a jóvenes de la mili y entre ellos está el hijo de Olegario, Domingo.

#### Decadencia

El hecho de que Olegario se haya vuelto a quedar sólo con su mujer Pilar hace que la situación entre ellos cambie y adquiera una nueva dimensión en la que ambos empiezan a sumirse en el dolor de saber que pueden perder a sus hijos, que están expuestos a los rigores de la guerra.

#### Extinción/Transformación

Sabiendo que la guerra se puede recrudecer y para mantener la cabeza ocupada, Olegario empieza a trabajar más para que él y Pilar estén listos para lo que pueda pasar durante la guerra. Por la dureza del trabajo a la que se somete Olegario, este empieza a sentir que la vejez le está acechando de forma constante.

## 2.4 Ethos

A pesar de los intentos de la República de intentar culturizar las zonas rurales de Castilla, la fuerza del caciquismo impedía que estas medidas fueran eficaces en zonas remotas y lo que reina en estas zonas es una moral de servidumbre. Por otro lado, y como ya he dicho en la parte de Mythos el carácter fuerte de los castellanos también va muy arraigado y entrelazado a ser trabajador que conecta muy bien con la servidumbre que perseguía el caciquismo. Como ya he comentado antes, los índices de mortalidad eran muy alto y por ello se tenía muchos hijos, con el fin de que alguno de ellos llegaría a edad adulta y pudiera tomar el relevo generacional, esto en ocasiones podía hacer que la gente fuera dura o poco apenada a los niños pequeños, y su supervivencia no estaba garantizada, estas relaciones intrafamiliares no se rigen por reglas fijas sino que más bien cada familia lidiaba con ellas de diferente forma, algunas veces la pérdida de un hijo era una gran catástrofe y a veces se aceptaba con abnegación dado lo dura de la vida.



Fig. 2.20: Residencia de estudiantes, Madrid. Fuente: Google imágenes.

Por otro lado, la residencia de estudiantes era un lugar completamente opuesto a los pueblos de Castilla profunda, era un lugar creado por la institución libre de enseñanza a imagen y semejanza de los *college* ingleses. Se instaba a los alumnos a no cerrarse a una sola disciplina y con ello se pretendía producir un crisol cultural en el centro de la República que reviviera y fortaleciera la ciencia en España, para la hija de Olegaria una muchacha despierta e inteligente el proceso de adaptación de pasar de un entorno a otro será algo duro. Pero que enseguida dominará, aunque con el tiempo se dará cuenta de que el clasismo de provenir de un pueblo pobre no es lo único que tendrá en contra, la sociedad republicana. A pesar de ser progresista en algunos aspectos, como conceder el voto a las mujeres, todavía distaba de ser un sitio en el que una mujer brillante se pudiera abrir paso en un mundo académico. Así que tras varios encontronazos con estas situaciones de machismo y clasismo, aprenderá por las malas, cuáles es, por desgracia, su lugar en la sociedad. Y para poder seguir persiguiendo su pasión académica, acabará por prometerse con un joven escritor que la valora mucho más de lo que lo hace la sociedad, pero, aun así, se siente atrapado entre los márgenes que le impone su relación con él.

En cambio, en el frente las condiciones cambian notablemente, hay un sentir generalizado entre los reclutas de la mili de intentar cumplir con el deber sin hacer demasiadas preguntas. Muchas personas se sienten atrapadas por las circunstancias y pugnan contra ellos mismos para evitar el miedo y autoconvencerse de que lo que dicen sus superiores es verdad, que están luchando por un país mejor porque es lo único que puede acallar las voces de sus cabezas que les dicen que este lugar es la muerte. Son soldados que no están listos para el combate y cuyo bautismo de fuego les ha dejado seriamente tocados, pero siguen por inercia, algo que contrasta mucho con los soldados regulares, que están absolutamente convencidos de que están en el bando correcto, haciendo lo único que se puede hacer por España, luchar por “la cruzada” contra los rojos e impíos.

## 2.5 Argumento Universal

El argumento narrativo universal que quiero vertebrar, los temas de la obra, son lo viejo y lo nuevo, que proviene de la obra de Chéjov “*El jardín de los cerezos*”. Esta obra nos habla de un

mundo que naufraga irremediablemente contra el progreso, y nos pone en el punto de vista de unos aristócratas rusos que están luchando por adaptarse a un breve capitalismo que será pronto arrasado por una oleada revolucionaria. La decadencia económica obliga a la familia Andreievna a renunciar a su magnífica casa, la cual posee un jardín con unos fantásticos cerezos, símbolo de su esplendor. Un amigo de la familia les insta a abandonar la casa, que es un signo del pasado que no puede volver. Finalmente, acaban vendiendo la casa a un especulador que corta los cerezos, símbolo del pasado que muere violentamente, para poder realizar sus planes en la hacienda (Balló y Pérez, 1997, págs. 115-117).

A pesar de que este argumento nace en un contexto aristocrata en el que los integrantes de esta, buscan nuevas formas de adaptarse al paso del tiempo para que el poder siga en sus manos, hay obras que han tratado este argumento de forma diferente, desde la perspectiva de las clases trabajadoras y humildes. Como es el caso de “Qué verde era mi valle” de John Ford, en la cual Ford demuestra que el paso del tiempo no es exclusivo de la decadencia aristocrática. El padre de la familia protagonista es un obrero que no entiende conceptos modernos como la huelga y acepta la vida que los tiempos de bonanza de la minas galesas, le dan. Esta obra habla sobre la muerte y como tal de la despoblación que sufrió la zona minera de Galés, que se convierte en una metáfora del vacío y la desertificación de una comunidad (Balló y Pérez, 1997, págs. 121-122).

Hay tres pilares fundamentales en este argumento narrativo: el tiempo, la casa y la familia. El tiempo se convierte en un enemigo silencioso que lo asimila todo; la casa se mantiene a pesar de todo; la familia experimenta los cambios del mundo (Balló y Pérez, 1997, pág. 117). Yo quiero añadir un símbolo de gloria como es en la obra original,” Los cerezos”.

Quiero experimentar con este argumento y no sé si podré hacerlo funcionar para mis fines. Si bien la República representa el progreso imparable, fue aplastada por la sublevación del bando nacional, es decir, el progreso es aplastado y fue impuesta una dictadura que finalmente no pudo soportar el paso del tiempo y sucumbió al inexorable avance del mundo. Mi intención es presentar mediante los flashbacks una estructura clásica del argumento en el que la República es el progreso imparable. Pero en el futuro quiero invertir los puntos claves del argumento,

---

retorciéndose, lo viejo vuelve usando formas modernas y aplasta a lo nuevo que no es capaz de hacer frente a algo más nuevo todavía que es la guerra moderna.

El tiempo durante los flashbacks, quiero que de la impresión de que pasa lento y es inmutable, la modernidad que supone la República tarda tiempo en hacer mella en la idiosincrasia del pueblo, es un caudal de un río que da forma a un valle lentamente, pero modifica el terreno de forma significativa y profunda. Mientras que el tiempo en el presente es un torrente destructor cuyos cambios impuestos se asimilan por la fuerza del caudal. La casa es el castillo del "hidalgo", que durante los flashbacks es algo grande y ancestral, que ha permanecido inmutable desde la edad media y se rige imponente como algo inmutable. No pertenece a los protagonistas, pero forman parte de la gente que la habita y la mantiene viva, tanto o más que sus dueños, a pesar de la desidia que la habita. El castillo en la actualidad está viniéndose abajo y ya está decadente, pero las autoridades militares que alguna vez lo visitan fuerzan un cambio de significado y los enaltecen como una muestra de un pasado glorioso del que ellos se hacen herederos a pesar de que sus valores no sean los mismos que el castillo simboliza. Por último, la familia en una primera instancia durante los flashbacks sigue un comportamiento similar al de “Qué verde era mi valle”, la hija se rebela contra el padre y se alinea con los valores nuevos, mientras que el padre se sigue apagado a la tradición que es lo que conoce y teme a lo nuevo. En el presente, el padre, ante la llegada de algo más nuevo que la República, se adapta a marchas forzadas y en contra de su voluntad, a desarrollar estrategias para poder sobrevivir a la guerra.

Por último, el equivalente a “Los cerezos”, el símbolo de esplendor, es algo compartido por todo pueblo y no algo particular de una familia, como sucedía en el Jardín de los cerezos. Durante la época republicana la olma contrae una enfermedad y se va debilitando hasta que deciden talarla en el presente, dando fin al esplendor del pasado.

## 2.6 Personajes

### 2.6.1 *El protagonista, Olegario Martínez*

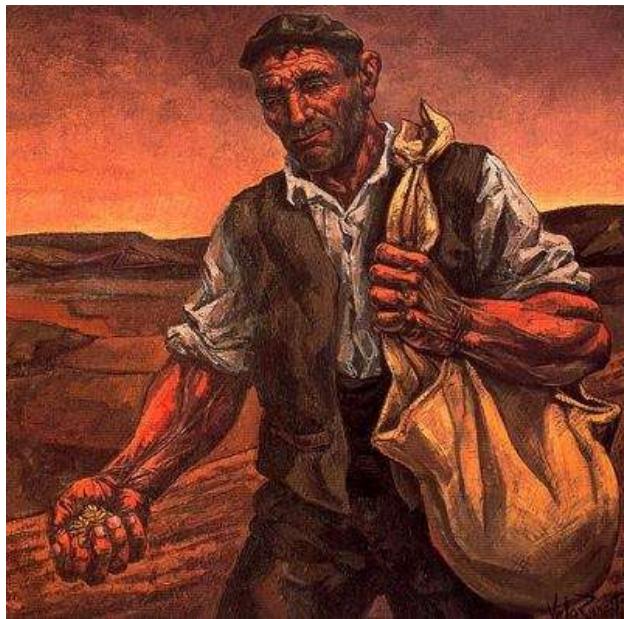


Fig. 2.21: Cuadro de un campesino de Vela Zanetti. Fuente: Google imágenes.

Edad	46 años
Altura	1,72 m
Peso	65 kg
Constitución	Delgado
Raza/Etnia	Caucásico
Color de ojos	Verde Oscuro
Color de Pelo	Azabache
Tics	Siempre está rumiando un palillo y escupe al suelo cuando está solo

Cicatrices

En las manos (por el trabajo)

### **Aspecto físico: Vestimenta**

Olegario es un hombre pobre, pero tiene cierto orgullo. Su poca holgada economía no le permite tener muchas prendas, unos pocos chalecos negros y marrones, alguna camisa vieja que en su día fue blanca, pero ahora son grises, todas sus prendas de faena están remendadas hasta el hastío, incluso sus polainas. También tiene una boina que cuida con fervor, ya que se la regaló uno de sus hermanos, el que vive en Asturias, posee alguna ropa de abrigo: un jersey de lana de oveja que en comparación a otras prendas del Olegario no tiene ningún remiendo, también tiene un abrigo un poco ajado que no usa a no ser que sea indispensable. Y tiene reservadas algunas prendas más presentables para ir a misa que tienen pocos o ningún remiendo, Olegario no es un hombre muy religioso, aunque en su fuero interno le rinde culto a Dios de una forma particular hablando con él entre murmullos mientras trabajaba solo en el campo. No es una idea plenamente formada en él, pero de alguna forma se siente más cercano a Dios trabajando el campo que en la iglesia un domingo sometido a las miradas y los formalismos del pueblo, por ello con su ropa intenta guardar las apariencias.

### **Aspecto físico: Rasgos físicos**

Es un hombre endurecido por el campo, tiene las manos ásperas y llenas de callos, de emplear las herramientas de labranza sin respiro, le falta una parte de falange que se cortó utilizando mal los gurullos la primera vez que vendimió en su infancia. Se avergüenza un poco de haber perdido esa falange porque para otras personas denota una gran torpeza y eso ha quedado como testimonio de su fracaso. Con el tiempo y escuchando a los más bromistas del pueblo durante el tiempo que pasan en la bodega, ha conseguido reunir un buen conjunto de chanzas para desviar la atención sobre este hecho, tiene varias historias inventadas, pero tiene una más característica: en unas vendimias se apostó algo con su hermano algo que ese año la cosecha iba a ser malísima y que si no viniera Dios y le diera una señal, se pasó los días previos a las vendimias señalando al cielo diciendo “Dios es testigo de lo que digo la cosecha será mala”. Finalmente, el día que empezaba

la vendimia volvió a lanzar su proclama mientras estaban de camino a la viña y un águila que llevaba un tiempo observándole se envalentonó y le arrancó una parte del dedo. Olegario lo interpretó como una señal de Dios y tras curarse la herida vio que la cosecha fue buena y perdió la apuesta con Dios, Olegario remata la historia diciendo a la gente que no sea orgullosa y que no nombre a Dios en vano, a modo de moraleja. Es una de las razones por las cuales no le gusta apostar.

### **Biografía: Infancia**

Olegario es el mediano de siete hermanos, muchos de cuáles murieron durante su infancia, algunos no los llegó a conocer, ya que nacieron y murieron antes que él. Su infancia pasó con relativa tranquilidad, empezó a trabajar muy joven para ayudar a la familia. Nunca fue a la escuela, pero sabe leer torpemente palabras sencillas, escribir bastante mal y es algo que le avergüenza mucho y nunca practicó. Se le da bien hacer cuentas sencillas de cabeza y siempre que tiene que hacer alguna transacción, repasa las cuentas de cabeza mientras murmura. Desde muy pequeño siempre ha sido muy despierto y siempre ha respetado mucho a los ancianos del pueblo a los que siempre ha escuchado. Con todo el conocimiento popular que ha ido adquiriendo escuchando a los ancianos ha sido capaz de desarrollar su propia cultura y sabe muchas cosas del campo como, cuando es buena fecha plantar los diferentes tipo de cultivos y cómo cuidarlos y le encanta compartir con todo el mundo sus pequeños hallazgos.

### **Biografía: Padres**

El padre de Olegario murió cuando Olegario tenía 7 años y su tío, que estaba soltero, se casó con su madre, pero no tuvieron más hijos porque decía que quería tanto a su hermano que él se iba a encargar de cuidar a la mujer de su hermano, es un hombre muy devoto y le llaman “el escapulario” por ello. El padre de Olegario murió de una fiebre muy fuertes, pero Olegario no recuerda mucho al respecto de la muerte de su padre.

### **Biografía: Hermanos**

De todos los hermanos de Olegario, sólo tres superaron la infancia, su hermano mayor que se marchó Asturias a buscarse la vida y del cual no tiene noticias, aparte del dinero que envía a sus padres periódicamente, que aunque no es mucho, es algo, Olegario siempre ha sentido un gran respeto por él. Su hermano pequeño es un auténtico bala perdida que nunca ha asentado la cabeza y anda todo el rato metiéndose en líos. Su otra hermana mayor se encarga de cuidar a la madre y al tío y vive en el mismo pueblo que Olegario, tienen una relación cordial.

### **Biografía: Amistades**

Olegario está en la cuadrilla de sus quintos desde siempre y si bien con muchos no comulga hay cierta armonía. Comparte algún rato de espaciamiento con ellos, durante los festejos de Semana Santa, se prepara la limonada de vino y se bebe. Olegario es reticente a pasar demasiado tiempo en la bodega durante los periodos que no son de fiesta, suele hacer visitas, relámpago a saludar a la gente por la tarde noche, sobre todo los sábados, cuando pasa por la bodega de su familia a llenar la cántara de vino para el resto de la semana.

### **Biografía: Intereses**

Olegario es una persona muy seria, pero muy dada a la conversación y se para con todo el mundo a hablar, pero sobre todo con los ancianos para preguntarles sobre la siembra, el campo o los animales del monte. Cuando tiene un momento y el campo no le exige atención completa, le gusta ir a pescar. Su gran ilusión es que llegué la cencerrada, una fiesta típica del pueblo que se celebra cerca de navidad. Por alguna extraña razón, durante la siega, le encanta el sonido de fricción que produce el trillo contra el suelo, le recuerda a cuando su padre estaba vivo y es una tarea que realiza con genuino gusto. Olegario ha intentado que sus hijos lo hagan con él, de forma inconsciente, para reproducir la sensación que tenía él cuando lo hacía con su padre antes de morir. Es decir que de alguna forma sabe qué quiere pasar tiempo con sus hijos, pero no sabe exactamente cómo hacerlo, actúa por instinto. Le gusta cantar, pero no se le da muy bien, intenta poner todo de su parte, pero aun así desafina cosa mala, en este aspecto no tiene el más mínimo sentido de la vergüenza.

### **Biografía: Momentos importantes / formativos**

Olegario es en el fondo una persona sensible, aunque está oculto por varias capas, pero siempre le ha dolido y marcado la muerte de sus hermanos y cuando nacieron sus hijos y algunos de ellos murieron, siempre se le rompía el corazón.

Cuando su hija se escapó de casa para ir a Madrid, al principio estaba colérico, pero en el fondo sólo quiere a su hija de vuelta. Su hija es muy inteligente y siempre ha destacado mucho en el colegio y una profesora republicana que estuvo hace algunos años en el pueblo, siempre insistió en que debía salir del pueblo y formarse más, pero a Olegario esto no le gustaba demasiado.

El día que reclutaron a su hijo para ir a la guerra fue el peor día de la vida de Olegario, ninguno de sus dos hijos estaba con él. El hijo de Olegario es un muchacho distraído que se parece mucho al hermano pequeño de Olegario, que es un poco bala perdida, Olegario siempre ha intentado que no fuera así y que madurara, pero debido a sus pocas cualidades como padre siempre le ha resultado una tarea titánica.

### **Rasgos psíquicos**

- Olegario es un personaje flemático. No habla si no se le interpela, o si no tiene nada que decir, prefiere demostrar su afecto con gestos o acciones más que con palabras, a pesar de que puedan resultar toscos e incomprensibles para otras personas.
- Es sensible, pero guarda esos sentimientos para él mismo, casi siempre si son demasiado intensos.
- Es un poco soberbio en cuanto a la cuestión de cuidar bien, su huerto es mayor orgullo y su talón de Aquiles, si alguien dice algo malo de lo referente a cómo gestiona su huerto, sus frutales o sus viñas, es capaz de aflojar un poco y dejar entrever una molestia que oculta una gran ira.
- Le encanta comer dulce, está fascinado con el sabor del mosto y espera con gran expectación el momento en el que las pasas estén completamente secas para poder ser

comidas en su momento más dulce.

- Es un personaje que le gusta ayudar a otros, sobre todo a los más agradecidos, ese agradecimiento no tiene por qué reflejarse en algo material, sino en un conducta positiva hacia Olegario o un simple gracias, aunque negaría su ayuda a alguien que de verdad lo necesita incluso si son personas desagradecidas. Podríamos decir que tiene una moral religiosa, las cosas se hacen por el bien.
- Constante se pregunta a sí mismo si es feliz, pero muchas se sorprende de que las pequeñas cosas de la vida le reporten tanta satisfacción.
- No le gusta apostar.

### **¿Cómo afecta al juego?**

En el juego, la gente acusa a Olegario de haber criado “una roja” y está en constante debate interno y le cuesta mucho expresar con claridad lo que realmente siente por su hija, la partida de su hija y de su hijo podríamos decir que son su fantasma. En muchos diálogos del juego, Olegario va a ser juzgado por algunas personas del pueblo y debe defender a sus hijos, pero sobre todo a su hija, con la cual ha perdido el vínculo. La trama de Olegario es una trama de descubrimiento en la cual va aprendiendo que el amor que siente a sus hijos es un tesoro, pero que debe lidiar con ello. Pues demostrarlo puede acarrearle problemas, ya que apreciar a una persona repudiada por la sociedad le puede poner, es una situación complicada como le acusen de ser rojo y le llevan al cuartelillo para ser fusilado. Su arco de maduración. Olegario solamente desea que sus hijos permanezcan a su lado, pero realmente necesita aceptar que su hija es diferente y debe quererla tal y como es, esto en el juego cristaliza cuando durante los últimos días de la vendimia se va gestando la idea de escribir una carta a su hija deseándole lo mejor y pidiéndole disculpas. Pero ello conlleva un riesgo enorme porque él no sabe escribir y deberá pedir ayuda a alguien del pueblo que sí sabe cómo escribir, pero ha de ser alguien de fiar. Tampoco sabe cómo hacérsela llegar debido a la situación de la guerra, pero para el hecho de enfrentarse a esta carta es lo suficiente catártico como para reconciliar sus sentimientos. La mentira que se cuenta así mismo para retrasar este perdón hacia su hija es que su hija no es especialmente inteligente, que sólo es una egoísta desagradecida, pero en el fondo sabe que ella

necesita expandir horizontes y que el pueblo no es para ella, porque se ahogaría. Como colofón, cuando va a la taberna del pueblo no juega a las cartas porque casi siempre juegan al julepe que se juega apostando, aunque sea generalmente muy poco y simbólico.

#### 2.6.2 *El cacique, Mateo Osorio*



Fig. 2.22: Juan Diego en los santos inocentes. Fuente: Google imágenes.

Edad	56 años
Altura	1,85 m
Peso	75 kg
Constitución	Fuerte
Raza/Etnia	Caucásico
Color de ojos	Marrón Claro
Color de Pelo	Azabache

Tics	De vez en cuando se enciende una faria y le echa el humo en la cara a la gente que le cae mal.
Cicatrices	Ninguna a la vista tiene un aspecto impoluto

### **Aspecto físico: Vestimenta**

Cuando va al campo trae ropa caras de faena, pero casi nunca se mancha las manos, le gusta controlar y fingir que trabaja. Entre semana siempre va de traje, de punta en blanco y los domingos saca su traje más caro y un sombrero azul marino del cual siempre presume de lo caro que es. Duerme con pijama de seda importando, aunque él nunca lo reconocería en público.

### **Aspecto físico: Rasgos físicos**

Es un hombre mayor para los estándares de los años 30, pero se conserva muy bien y se cuida mucho, tiene que estar presentable para hablar de negocios con otros hombres de negocios de la ribera del Duero.

### Biografía: Infancia

Siempre avasalla a otros niños del pueblo y los trataba fatal invocando el nombre de sus padres para conseguir una disculpa por su pobre comportamiento. A pesar de la posición social de su padre, alguna vez los mayores del pueblo le hicieron alguna jugarreta que no quedó sin castigo por parte del padre del cacique.

Luego fue mandado a un internado a Burgos para ser formado intelectualmente para que se pudiera hacer cargo de las tierras y los negocios de la familia. Esta educación privilegiada siempre le ha dado pie a que su complejo de superioridad creciera sin límite y tratará con desdén a los demás vecinos del pueblo. No era común que los caiques de la época tuvieran formación universitaria, lo cual incluso refuerza todavía más un enorme ego, se cree mejor que la gente de

---

su clase.

### **Biografía: Padres**

Su padre, el cacique anterior, era un hombre frío y en contra de lo que le decían otros, siempre se centró mucho en los negocios y en cómo acrecentar su hacienda, siendo una persona muy implacable. Sigue vivo y su única preocupación son los negocios. Su madre murió durante el parto.

### **Biografía: Aficiones e intereses**

Es un gran fumador y tiene grandes conocimientos sobre el tabaco, también le gusta mucho leer a Cervantes, pero no habla de ello con nadie, se lo guarda para él, incorpora los saberes de estos libros a su acervo.

### **Biografía: Momentos importantes / formativos**

La entrada de la República le causó grandes trastornos y el levantamiento le ha llenado de ánimo porque puede hacer negocios con la guerra, no es una persona muy alineada con el fascismo, es una persona centrada en los negocios, si el fascismo le da esa oportunidad aprovechará esa oportunidad.

### **Rasgos Psíquicos**

- El cacique es una persona muy colérica, pero en público intenta actuar como alguien de personalidad sanguínea y se le da bastante bien, aunque algunas veces la máscara que se pone se resquebraja.
- Es una persona vanidosa que tiene una gran necesidad de aparecer en público y sabe adecuarse a cada ocasión, se quiere mostrar cercano con todo el mundo para poder encontrar las debilidades de las personas para manipularlas con mayor facilidad.

- Es una persona muy lujuriosa con su mujer, a la que intenta forzar constantemente a tener sexo, pero sería incapaz de reconocerlo en público. Usa el sexo para calmarse y depende de su mujer, para ello porque buscar sexo fuera del matrimonio le parece improductivo y una falta total de decoro que puede manchar su reputación en los negocios, no porque le parezca inmoral.
- Es alguien muy ambicioso, necesita acumular grandes cantidades de dinero y tierras y siempre está buscando la forma de acrecentar su patrimonio.
- Generalmente, es abstemio, aunque no se denomina a él mismo abstemio, pero suele beber una copa de coñac si está en sociedad, para guardar las apariencias, aunque no bebe mucho y suele dejar el vaso vacío, prefiere estar sobrio y en control de la situación cuando hace negocios.
- El cacique es bastante soberbio en todos los aspectos de la vida, pero sólo lo muestra cuando tiene la seguridad de que la otra persona puede aceptar su superioridad, en cualquier otra instancia se guarda su soberbia, aunque muy difícil para él esconderla.
- Es manipulador y controlador.
- Es una persona bastante amoral y su moral se va a adaptando a sus deseos que suelen ser aumentar su hacienda o hacer algo que facilite ese propósito.
- Tiene miedo a las personas con más autoridad que él porque no está en control de la situación, aunque siempre intenta ser ladino y buscar la forma de manipular a esas personas con más autoridad.
- Pero también teme perder la aceptación social que le permite manipular a los demás, por ello es muy celoso de cuidar su imagen.
- No es una persona especialmente feliz, pero le da igual su felicidad, no es una persona que se pare demasiado a pensar si es necesario ser feliz.

### ¿Cómo afecta al juego?

El cacique actúa como figura antagónica que reprime los deseos y las necesidades de Olegario. El cacique quiere mantener su posición con respecto a la junta militar sublevada y para ello debe ponerse a su disposición y empezar a matar rojos, lo cual para él es un fastidio porque él no ve en

la gente de izquierdas como enemigos, sino herramientas que puede usar para sus fines. Pero mantener su posición es más importante que salvaguardar a esta gente y ya encontrará a otras personas capaces que le puedan servir. El Cacique no perderá la oportunidad de preguntar a Olegario por su hija y su relación con ella, para el Cacique Olegario es un peón que es fácilmente sacrificable por ello es un objetivo de sus maquinaciones para mantener las apariencias de alineamiento político con la junta militar. Mandar a algunos rojo al cuartelillo le dará paz para seguir haciendo sus negocios, qué es lo único que le importa. Por supuesto, es un personaje de arco plano. Su fantasma es su trauma de infancia, en el que su complejo de superioridad le puso en un problema con la gente del pueblo, él necesita manipular a la gente de su alrededor enmascarando su enorme ego porque eso le puede dar problemas. Su mentira es que él sabe que no es tan inteligente como él cree y por eso necesita compensar continuamente. El motor de la vida del cacique es aumentar su patrimonio personal y familiar, ser el más rico de la comarca, es un anhelo heredado de su padre que se lo inculcó a fuego, por ello su deseo es convencer de su lealtad a la junta militar de que es útil para poder retomar la obra de su vida. Pero en el fondo lo que necesita es demostrarse a sí mismo que es mejor que su padre y puede llevar los negocios a su manera sin buscar la aprobación continua de su padre. Una necesidad que no se cubrirá en el juego porque es un conflicto latente que al no resolverlo considero que hará que el personaje aumente la tensión con su padre, generando un resentimiento autoinfligido que hará que todos sus características malas ganen fuerza.

2.6.3 *El "hidalgo", Ordoño Haro*



Fig. 2.23: Geppetto en Lies of P. Fuente: Google imágenes.

Edad	75 años
Altura	1,68 m
Peso	70 kg
Constitución	Enclenque
Raza/Etnia	Caucásico
Color de ojos	Verde oscuro
Color de Pelo	Blanco
Tics	Sacar su reloj de bolsillo y consultarlo cuando está nervioso

Cicatrices	Ninguna
------------	---------

### **Aspecto físico: Vestimenta**

Va siempre vestido con trajes de tonos marrones, parecen muy caros a pesar de tener el estilo más propio de hace 30 años. Viste con un camisón gris para dormir. Siempre lleva cachaba aunque no la necesita, el pomo de la cachava es una cabeza de mastín en bronce, está descolorida por el uso continuado. En las raras ocasiones que sale de casa se pone un sombrero de paja que está descolorido y algo raído por el uso.

### **Aspecto físico: Rasgos físicos**

Tiene poco pelo en la cabeza y siempre anda algo despeinado, su pelo es muy rebelde. En cuanto al vello facial, tiene un bigote y una perilla canosos que revelan algún pelo rojo testigo de su juventud. Cuando se sienta adopta una postura algo encorvada, pero siempre que está de pie en presencia de alguien se esfuerza por parecer alguien muy erguido. Tiene muchos achaques por la edad, pero nunca jamás se queja de ellos, los lleva por dentro, aunque excepcionalmente alguna vez habla de hacer planes para su muerte que llegará de forma inmediata.

### **Biografía: Familia**

Su padres erán poco aficionados a la gestión de la tierras, pero a pesar de ello el padre lo hacía con diligencia para poder volver a sus aficiones como la caza. El padre siempre mantuvo una relación distante con Ordoño, sólo le exigía que fuera alguien digno y que se mostrara altivo frente a los demás, de ahí su obsesión por permanecer muy erguido ante el resto. Su madre, en cambio, fue una mujer muy atenta, aunque murió de gripe cuando Ordoño tenía 12 años. Su única hermana, mayor que él, se casó con un hombre adinerado de Ciudad Real, un comerciante, pero a pesar de ello siempre mantuvo una gran correspondencia escrita con ella. Es primo segundo del cacique del pueblo, a pesar de ello no se hablan e ignoran este hecho.

### **Biografía: Aficiones e intereses**

Es una persona muy interesada en la historia de Castilla y España y se pasa la mayor parte del tiempo en su biblioteca leyendo y revisando antiguos manuscritos. Odia jugar al ajedrez, pero su padre era un gran aficionado, así que le obligó a aprender a jugar, en su lugar heredó la otra pasión del padre, ir de caza. Le encanta el vino y más de una vez, a pesar de elevada edad, se descuida un poco la bebida, aunque lo reserva para ocasiones especiales como las fiestas del pueblo o navidad.

### **Biografía: Momentos importantes / formativos**

El momento en el que su madre murió decidió que eso no le haría infeliz y siempre que algún miembro de su familia muere le dedica una poesía para honrar su memoria, nadie le ha dicho que escribe fatal. Su padre lo mandó a un colegio interno para que se formara y eso avivó mucho su curiosidad intelectual, aunque el objetivo de aquello era que mantuviera la hacienda familiar para que no perdieran más tierras, en ningún caso como el cacique que tiene la imperiosa necesidad de conseguir más hacienda.

### **Rasgos Psíquicos**

- Es una persona que la gente del pueblo considera huraño y malhumorado.
- Es generoso con la gente que es buena con él, pero más que con dinero que lo tiene justo para mantener la hacienda, lo es con el conocimiento, siempre está dispuesto a compartir lo que sabe y adopta un tono académico impostado que siempre hace reír a todo el que lo ve.
- Nunca le daría la espalda a su familia, excepto al cacique le considera una rata avariciosa y procura hablar de él.
- Sale poco de casa.
- Tiene tendencia a ser algo conflictivo con los curas nuevos que vienen porque siempre llega tarde a misa, cada Domingo jura que no volverá a misa, pero siempre acaba

viviendo, aunque no es muy devoto de la iglesia católica.

- No obstante, el antiguo cura que ya murió sí fue su gran amigo, la gente del pueblo le encontraba algo siniestro porque en sus ratos libres se dedicaba a estudiar con afán el libro del apocalipsis y la única persona dispuesta a escucharle era el "hidalgo", es decir que no sólo le gusta compartir conocimiento, sino que además le encanta escucharlo de otra gente.
- Nunca ha tenido ningún interés en las mujeres, pero tampoco en los hombres, no disfruta mucho de su soledad pero la acepta.
- Le encanta hablar sobre historia y otras ciencias.
- Tiene un par de criados que casi siempre están ociosos y hacen lo mínimo para mantener la casa limpia, esto al "hidalgo" no le importa mucho, no le presta mucha atención, orden, la biblioteca es un auténtico desastre.

### **¿Cómo afecta al juego?**

El "hidalgo" es una especie de mentor para Olegario que intentará orientarlo y ayudarlo intelectualmente en la vida como buenamente pueda.

2.6.4 *La hija, Jimena Martínez*



Fig. 2.24: Isolina Pérez de Balada del Norte. Fuente: Google imágenes.

Edad	19 años
Altura	1,6 m
Peso	52 kg
Constitución	Delgada
Raza/Etnia	Caucásico
Color de ojos	Marrón claro
Color de Pelo	Castaño oscuro
Tics	Se rasca detrás de la oreja cuando está pensando.

Cicatrices	Una cicatriz en la mano derecha
------------	---------------------------------

### **Aspecto físico: Vestimenta**

Tiene poca ropa y casi toda se la ha hecho ella, intenta vestir de forma recatada con tonos ocres para no llamar la atención, aunque ella destaca por curiosidad intelectual y su insolencia. Su ajuar está compuesto por unos pocos vestidos, unos zapatos remendados que han visto días mejores y algún sombrero a la moda. Tiene una bufanda que le regaló su profesora del colegio y la guarda como oro en paño. También tiene un abrigo y un jersey que sin duda es lo más nuevo de todo su repertorio. Para dormir tiene un par de camisones remendados de los días del pueblo que le van perfectamente, ya que tampoco ha crecido tanto. Estaba ahorrando lo poco que ganaba para poder comprarse ropa elegante para los eventos sociales a los que esperaba ser invitada antes de que estallará la guerra, ahora su propósito es intentar ahorrar lo que pueda para sobrevivir.

### **Aspecto físico: Rasgos físicos**

Tiene el pelo recogido y siempre tiene una expresión inquisitiva que siempre se cambia a una más conciliadora cuando cree que la están mirando directamente como respuesta. No posee joyas ni pendientes.

### **Biografía: Familia**

Sus padres son María del Pilar y Olegario, sus hermanos son la difunta Paula y Domingo.

### **Biografía: Aficiones e intereses**

Es una auténtica apasionada de la ciencia ficción, es ávida lectora de autores como H.G. Wells y su novela favorita es La isla del doctor Moreau, Mary Shelley, cuya novela predilecta es Frankenstein. Pero por encima de todo su novela favorita es Niebla de Miguel de Unamuno y está obsesionado con su propia interpretación en la cual ella entiende que la esencia del libro es

---

la rebeldía contra la autoridad, aunque no conozcamos del todo su alcance y poder lo cual resuena con ella porque siempre ha sido una rebelde, pero nunca ha sido capaz de entender el alcance de la autoridad a la que se enfrentaba, como por ejemplo su padre, el patriarcado, la iglesia y las rígidas reglas a las que se veían sometidas las mujeres que querían hacer carrera intelectual.

Le encanta la pesca porque lo asocia a sus momentos de tranquilidad. Pesca siempre le ha parecido paradójico, atrapar al pez le supone una gran alegría, pero el hecho de privar a un ser vivo de libertad le angustiaba, aunque de pequeña no fuera capaz de racionalizar ese sentimiento. El susurrar del arroyo de Fuentebermeja siempre le traía paz, cuando discutía con sus padres o reñía con algún muchacho o muchacha del pueblo se cobijaba en su remanso de paz.

#### **Biografía: Momentos importantes / formativos**

Cuando era muy pequeña estaba jugando con su hermano con un cuchillo y sucedió lo esperable un accidente que se saldó con una tremenda herida por cuchillo en la mano de Jimena. Domingo, al ver toda la sangre, salió escopetado con la idea de avisar a alguien del suceso. Domingo luego confesó que pensaba que se iba a morir y por eso huyó tan rápido. Sus padres la curaron, pero tras ello la castigaron por una semana. Para Jimena es un recordatorio agrio dulce de la vida en el pueblo y su familia.

Siempre recordará, vagamente, todo sea dicho de paso, el momento en el que empezó a leer y un mundo de posibilidades se abría ante ella y cada nuevo libro que llegaba a sus manos, por escaso que fuera la frecuencia con lo que ocurría le llenaba de felicidad. Jimena estudió en el colegio durante la época de la dictadura de Primo de Rivera. El día que acompañó a su padre al Castillo del "hidalgo" y vio su biblioteca, sintió que el cielo abría sus puertas ante ella, en una primera instancia el "hidalgo" se mostró reacio a dejar que la niña se acercara a la biblioteca, pero tras comprobar su agudeza mental estuvo encantada de surtirla de libros de todo tipo. Un día el "hidalgo" andaba hablando en voz baja, para sí mismo, de las bestias del apocalipsis, mientras Olegario le traía la palomina del palomar y la niña le empezó a hablar de lo mucho que le gustaban los dragones y que los había conocido gracias a un historia que leyó sobre San Jorge, el

"hidalgo" fascinado y sorprendido escuchó lo que la niña tenía que decir sobre los dragones y la concluyó con tristeza que le gustaría saber más sobre criaturas legendarias, esto dio pie al primer préstamo bibliotecario del "hidalgo" a Jimena.

Cuando Jimena contaba con 14 años se proclamó la segunda república y se empezaron hacer un serie de reformas, entre ellas una reforma educativa, la cual hizo que muchos maestros y maestras de corte progresista llegaran a los pueblos. Cuando esto sucedió llegó a Fuentebermeja una maestra de Aranda que empezó a oír habladurías sobre una chiquilla que se pasaba el día escribiendo y holgazaneando. Tras un tiempo la profesora, de nombre Amelia, decidió entablar un diálogo con la chica por pura curiosidad y tras algunos tímidos contactos infructuosos consiguió que la Jimena le enseñara sus escritos, Amelia quedó fascinada por la imaginación y las profundas reflexiones de sus personajes y juzgó que era un diamante en bruto. A partir de ese momento entre ellas nació una gran amistad. Todo esto conduce a los hechos en los que Jimena acaba en la residencia de estudiantes femenina.

### **Rasgos Psíquicos**

- Jimena es una persona directa, pero a pesar de ello suele ser amable.
- Es extremadamente curioso, tiene la cualidad de pasar inadvertida hasta que abre la boca y empieza a bombardear a preguntas sobre todo aquello que le llame la atención.
- Es una persona muy extrovertida y es muy risueña, siempre está riendo.
- Es muy rebelde, desde que llegó a Madrid esto se ha puesto de manifiesto, pues se ha interesado fuertemente por el movimiento feminista.
- Es bastante orgullosa, normalmente es capaz de controlar esos impulsos, pero si alguien juzga uno de sus trabajos de forma muy agresiva es capaz de ponerse a la defensiva.
- Es una persona muy observadora.
- En el fondo adora a su padre porque es un hombre tranquilo y amable, pero no soporta que sea tan inflexible con la vida que ella quiere llevar y sufre por la separación.
- Mantiene una relación muy estrecha con su madre, es su brújula moral.

## ¿Cómo afecta al juego?

La partida de Jimena del pueblo dejó un gran vacío en la vida de Olegario y más adelante todo esto hará que la gente susurre a sus espaldas e influirá sobre lo que el cacique piensa sobre Olegario.

### 2.6.5 *El hijo, Domingo Martínez*

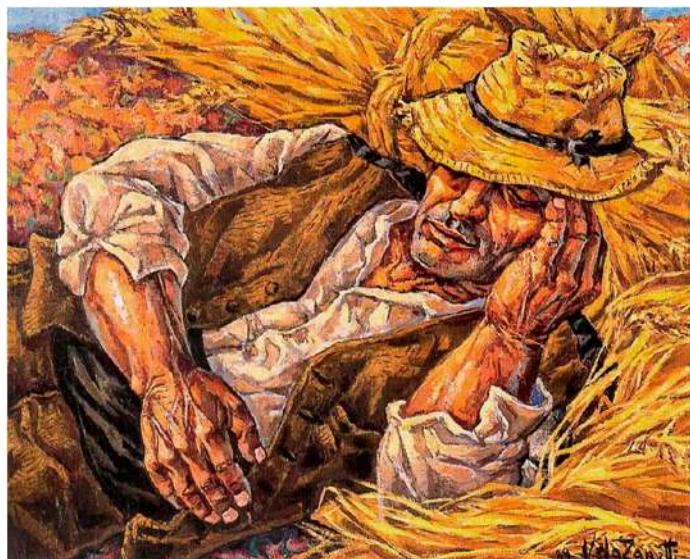


Fig. 2.25: Cuadro de Vela Zanetti de un labrador dormitando. Fuente: Google imágenes.

Edad	18 años
Altura	1,8 m
Peso	68 Kg
Constitución	Delgado
Raza/Etnia	Caucásico
Color de ojos	Marrones oscuros
Color de Pelo	Negro

Tics	Se da golpecitos en la frente con el cigarro sin encender cuando está pensado
Cicatrices	Ninguna

### **Aspecto físico: Vestimenta**

Es una persona descuidada con su ropa, viste muy similar a su padre, ahora que está en el ejército se viste con el uniforme militar. Al estar en el frente su vieja costumbre de no cuidar mucho su ropa se vuelve a replicar.

### **Aspecto físico: Rasgos físicos**

Es un chico alto, delgado y desgarbado, puede parecer algo torpe, pero es muy hábil con las manos, las cuales son grandes y con venas marcadas, así como sus brazos. Tiene el pelo corto y su aspecto general es descuidado, en el pueblo algunos de su cuadrilla le llamaban "El garrudo" porque siempre llevaba las uñas largas y sucias, casi negras.

### **Biografía: Familia**

Sus padres son María del Pilar y Olegario, sus hermanos son la difunta Paula y Jimena.

### **Biografía: Aficiones e intereses**

Es una persona obsesionada con la comida, pero sobre todo con el pan. Se pasa tardes enteras rememorando las pocas veces que ha probado el cochinillo en alguna ocasión especial. Hasta tal punto llega su obsesión por la comida que en alguna ocasión cocinó a escondidas durante su infancia y adolescencia.

Por lo demás, le encanta darse a la buena vida, beber vino y licores y jugar a las cartas. Es un gran

jugador de cartas, todo un experto en el mus, la brisca, el tute y el julepe. Su tendencia a ser un haragán y pasarse largas jornadas en la taberna y en la bodega le hizo seguir los pasos de su tío, Miguel, el bala perdida.

### **Biografía: Momentos importantes / formativos**

Para Domingo, los momentos más importantes de su vida fueron la muerte de su hermana Paula, de la cual se siente completamente culpable. Tal fue el impacto de la pérdida que eso hizo que dejara su incipiente mala vida. Por otro lado, el trauma de ser forzosamente reclutado para ir a una guerra que no entiende del todo ha hecho que su carácter abierto y juerguista se termine de agriar del todo.

### **Rasgos Psíquicos**

- Tiene un carácter bromista y abierto, es un auténtico bocazas.
- Es una persona muy camaleónica, es capaz de adaptarse a cualquier entorno.
- Tiene un gran sentido del deber hacia su familia, por eso le duele tanto haber fallado a la familia cuando murió Paula.
- Es una persona de trato fácil, hace amigos, allá donde va.
- A pesar de ser amistoso, es un poco rastreiro y tiene tendencia hacia la autopreservación, si las cosas se ponen feas, lo cual le ha llevado a alguna situación límite en el pasado.
- Se llama Domingo porque nació el 8 de agosto, día de Santo Domingo de Guzmán, santo al que le es muy fiel, a pesar de no ser muy asiduo a ir a misa, siempre guarda una estampita a Santo Domingo que le dio el cura hace muchos años.

### **¿Cómo afecta al juego?**

La partida del último hijo de Olegario hace que finalmente Olegario desarrolle un carácter meditabundo y melancólico y se pase pensando en días que a sus ojos fueron mejores.

2.6.6 *La Madre, María del Pilar Pardo*

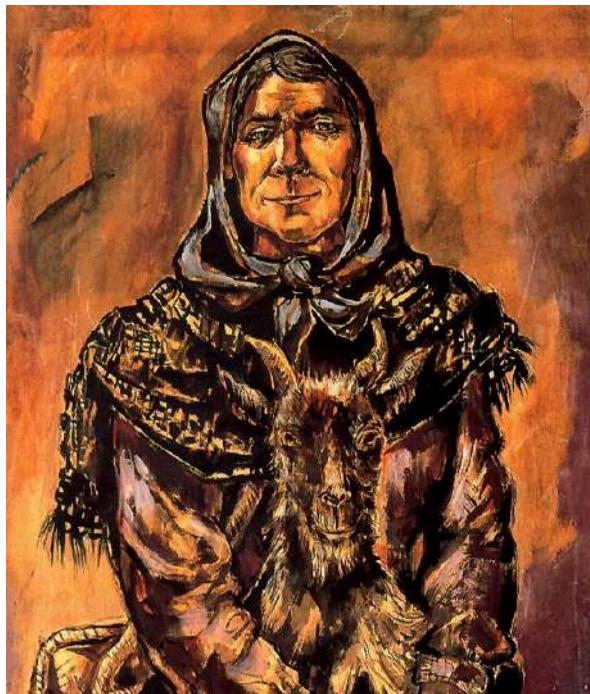


Fig. 2.26: Cuadro de Vela Zanetti de una mujer posando con una cabra. Fuente: Google imágenes.

Edad	40 años
Altura	1,58 m
Peso	53 Kg
Constitución	delgada
Raza/Etnia	Caucásica
Color de ojos	verdes oscuros
Color de Pelo	castaño
Tics	le gusta crujirse los dedos antes de hacer cualquier cosa

Cicatrices	ninguna
------------	---------

### **Aspecto físico: Vestimenta**

Viste de luto por el fallecimiento de Paula, su hija menor, lleva cubierta su cabeza por un mantón y un chal, ambos negros. Sus zapatos están especialmente bien cuidados, es muy detallista y obsesiva en ese aspecto.

### **Aspecto físico: Rasgos físicos**

A pesar de tener sólo 40 años, su rostro parece mucho más viejo, pero, en cambio, su cuerpo es aún fuerte y vigoroso y realiza todas sus tareas con presteza para mantener la cabeza ocupada.

### **Biografía: Padres**

Pilar viene de un pueblo de Soria, sus padres eran los ricos del pueblo hasta que su padre dilapidó su fortuna y Pilar a muy temprana edad se fue a servir a la casa del cacique, tuvo muy poca relación con sus padres.

### **Biografía: Aficiones e intereses**

Tiene pocos intereses en la vida, rezar y las tareas del hogar ocupan todo su tiempo, es una mujer muy temerosa de Dios y de las tradiciones, pero si en alguna ocasión tiene oportunidad de descansar, le encanta pasear por el monte con su marido.

Siempre tuvo la inquietud de ver el mundo y hacer un viaje en barco, pero hace mucho tiempo que acepto que eso nunca sucedería. Sabe leer y de vez en cuando repasa pasajes de la biblia que se conoce al dedillo, la madre del actual cacique se quedó ciega y necesitaba a alguien que le leyera la biblia y por ello fue elegida para esa tarea, ya que era la más joven, en aquel momento y pensaron que podría aprender más rápido. También tiene la asombrosa capacidad de saberse de

memoria que santo es cada día.

### **Biografía: Momentos importantes / formativos**

Sus dos momentos más definitorios son cuando consiguió que el cacique le dejará casarse con Olegario y pudo dejar la servidumbre, lo cual esperaba con ganas desde el día en el que entró a servir a esa casa y recuperar parte de su libertad, aunque pronto descubrió que a pesar de tener más libertad tampoco era realmente libre y desarrolló un marcado carácter abnegado.

El otro momento más definitorio de su vida fue cuando su hija Paula murió, la hija que llenaba sus días de gozo, cuando su hija mayor había abandonado el nido, se la arrebató la enfermedad y tuvo que afrontar en soledad sin que su familia la ayudará con ese mal trago. Desde entonces internamente ha cambiado, pero se esfuerza mucho en aparentar que todo sigue igual, que se aferra a la vida como lo hacía antes.

### **Rasgos Psíquicos**

- Es una persona muy reflexiva.
- Está algo despegada de su familia, pero todo lo que hace lo hace por ellos.
- La iglesia se ha convertido en su único momento de paz.
- Cuando está sola y cree que nadie la ve, se la oye canturrea una canción que recuerda vagamente que cantaba su padre al que pocas veces ha vuelto a ver, y siempre desde la frialdad, es su forma de aferrarse melancólicamente a un mundo que no existe.
- Cuando conoció a Olegario era una persona muy risueña y escuchaba todas las historias y chascarrillos de este con auténtico fervor, a veces finge que estas cosas le producen el mismo efecto que antes para aferrarse a esos días.
- Es una persona de buen discurrir y es bastante pacificador si algo no lo entiende a la primera siempre lo deja macerar unos días e intenta buscar la mejor solución al problema.

### **¿Cómo afecta al juego?**

La comunicación entre Pilar y su familia siempre es algo escasa y difícil, es una mujer trabajadora y durante el juego, los diálogos que el jugador mantendrá con ellos serán generalmente cortos y fríos. Si Olegario no sabe leer algo, ella se lo leerá.

#### *2.6.7 Personajes menores*

##### *2.6.7.1 El poeta, Manrique Márquez*

Es un alumno de Antonio Machado que se está escondiendo de la persecución política, en el castillo del Hidalgo, el cual es su tío. Es una persona con gran mundo interior y es muy extrovertido, una persona de fuertes convicciones anarquistas. Su función en el juego es conseguir que Olegario le escriba una carta a su hija convirtiendo todo el amor que siente por ella en palabras.

##### *2.6.7.2 La cuadrilla de trabajo del cacique*

- **Epifanio:** Epifanio es un hombre horaño, pero que en cuanto bebe algo, se anima bastante y le cambia el humor, es de pocas palabras. Nadie sabe muy bien de qué pie cojea políticamente porque tan pronto se está cagando en la república como la está venerando por las reformas agrarias.
- **Arsenio:** Arsenio es una persona muy fría, tiene la costumbre de hablar muy lento, dicen que es comunista, pero rara vez alguien le ha oído hablar de política. En el fondo le encanta ir a la bodega y revivirlo contando historias de bodega, aparentemente es su único placer.
- **Aquilino:** Es hombre muy trabajo, pero constantemente se está quejando del trabajo, siempre está trabajando y excepto ir a misa nunca hace vida social para la mayoría del pueblo es un misterio.
- **Torcuato:** Estuvo trabajando y viviendo en las minas de carbón del norte de León y en el año 34 volvió al pueblo, no le gusta hablar de ello, según cuentan tuvo algún rifirrafe con la gente de la mina antes de la revolución del 34.

Lo que tienen en común es que sobre todos ellos hay una sombra de sospecha izquierdista, aunque generalmente son rumores infundados, pero al cacique le viene bien usarlo y luego si alguno da muestras de ser un verdadero “rojo” lo puede denunciar a la guardia civil para cumplir con su deber como verdadero ciudadano cívico de derechas, leal a España, aunque para él no signifique gran cosa.

## 2.7 Trama

### 2.7.1 *Tipo de trama maestra*

La trama de descubrimiento se enfoca en la búsqueda constante de respuestas a las preguntas “¿Quién soy?”, y “¿Por qué estoy aquí?”, a través de personajes que experimentan situaciones que parecen reales. La trama generalmente se divide en tres partes o movimientos: el personaje es presentado antes de perder el equilibrio o el control de su vida, luego experimenta un cambio o evento que lo lleva a una revelación que no acepta del todo y deberá lidiar con ella y finalmente, el personaje encuentra una nueva comprensión de sí mismo y su lugar en el mundo. Esta trama es común en la literatura infantil, ya que los niños están más involucrados en el proceso de descubrimiento sobre sí mismos que los adultos. Lo más óptimo para este tipo de tramas es que la historia no induzca al usuario de la obra a una conclusión, sino que realice el viaje junto al personaje o personajes y llegué a sus propias conclusiones y entendimiento sobre el viaje. Un ejemplo clásico de este tipo de tramas es “El guardián entre el centeno” de J.D. Salinger (Tobias, 2003, págs. 201-208) en la cual un joven que es expulsado del instituto deberá encontrar su lugar en un mundo que siente que le rechaza. Otro ejemplo más contemporáneo de trama de descubrimiento es “Del Revés” (Inside Out) de Pixar, en el cual el personaje de Alegría deberá descubrir que debe formar equipo con Tristeza, que ese es lugar en el mundo. Se puede confundir con la trama de maduración, que suele ser parte del proceso de cambiar de etapa vital de la niñez a la adolescencia o de la adolescencia a la adultez, pero el descubrimiento no es tan importante como el efecto que tiene en el proceso de madurez.

Tras presentar la vida de Olegario, el juego rompe su monotonía con el fusilamiento de su hermano, que no es una forma de romper su equilibrio, pues refuerza la creencia de Olegario de que su hermano no podía acabar bien con la vida que llevaba, pero sirve para poner en tensión al personaje, pero eso no le impide seguir con su vida como hasta ahora. Se muestra a Olegario unos días antes de la vendimia mostrando las relaciones sociales que mantiene con la gente del pueblo y como es su vida. Lo que rompe a Olegario es recordar a su hija mediante una carta, todos sus fantasmas vuelven a él y la coraza que se había construido para evitar las críticas que vienen de la gente del pueblo empiezan a hacerle mella otra vez. Finalmente, descubre cuáles eran los auténticos sentimientos por su hija, que la echa de menos y debe aceptar que debe estar lejos de él para que se pueda desarrollar como persona y que nunca hizo nada para dañarlo. Olegario se da cuenta de la distancia que hay entre él y su hija, que ambos buscan cosas diferentes en la vida, pero que el amor que sienten los puede unir, aunque sea en la distancia. La guerra impide que este nuevo descubrimiento sobre sí mismo le permita cambiar las cosas con su hija, pero de alguna forma renueva las ganas de sobrevivir a los estragos de la guerra para poder reunirse con ella.

#### *2.7.2 Sucesos de la trama:*

La primera parte de la trama consiste en enseñar al jugador a familiarizarse con el entorno y la mecánicas y mostrar el carácter Olegario.

El detonante de la segunda parte es la muerte del hermano de Olegario que es fusilado, las noticias le llegan porque lleva varios días desaparecido y esta información corre como la pólvora. A Olegario la muerte de su hermano le genera una gran desazón, no obstante, ya había aceptado que acabaría mal por su estilo de vida, era un bala perdida, aunque no tenía una posición política fuerte o comprometida. Esto genera en el jugador y en el personaje una sensación de inseguridad que pone sobre aviso que cualquier persona puede ser fusilada si está en el lugar equivocado. Los padres y el resto de la familia de Olegario sienten cierta impotencia al comprobar que no pueden hacer nada para dar cristiana sepultura al hermano.

La madre de Olegario, completamente desconsolada, insta a su familia a que vaya a misa para rezar este domingo por el alma del hermano, ya que es de lo poco que pueden hacer por él. En

esa misma misa, la cual se celebra el domingo antes de las vendimias, el cura da un sermón sobre ser buen cristiano y alejarse de la maldad que supone la República.

Hay un periodo de tiempo en el que vemos a Olegario vivir su vida tranquilamente para establecer el tono y el mundo al que no podrá volver. Cuidar de su huerto, su vida marital en el hogar, su idas y venidas a la bodega, los trabajos que hace para el "hidalgo", la pesca, etc.

El primer punto de giro es cuando viene Pilar, le dice a Olegario que tiene una carta de Jimena desde junio. Esa carta turba muchísimo a Olegario, que ya había creado una serie de mecanismos para desprenderse de la situación con su hija, pues él no acaba de aceptar su partida.

Poco después dan comienzo las vendimias en las cuales Olegario vendimia primero sus propias parcelas, y posteriormente se pone a disposición del cacique para formar parte de su cuadrilla. Lo hace con el objetivo de conseguir algo de dinero como todos los años, pero esta vez es más necesario que nunca, se produce una gran necesidad en el personaje, su compromiso con la tarea está mediado por las probabilidades de sobrevivir a un posible recrudescimiento de la guerra, como algunos ya advierten en el pueblo. En el tiempo que está en la viña no puede sacarse de la mente la carta y empieza a pensar en la relación con su hija.

A lo largo de los días, Olegario va rememorando eventos claves de la vida de su hija, como la primera vez que fue a la escuela, cuando aprendió a leer, cuando conoció al "hidalgo", cuando llegó la República y la profesora se interesa por ella y su educación, un día de pesca en la que ella habla de corazón con su padre sobre lo mucho que le gusta pasar tiempo con la profesora, cuando la relación entre Olegario y la profesora se tensa y cuando finalmente, hacen las paces, por el bien de Jimena, y esta consigue gracias al "hidalgo" una educación mejor.

El punto intermedio de la trama sucede cuando tiene un enconronazo un día bajando a la bodega a por vino. Uno de su cuadrilla con el que nunca se ha llevado bien, ni él, ni su hermano, empieza a insultar de forma muy agresiva a Jimena. Si Olegario defiende a su hija el siguiente flashback será diferente y positivo, si sucede al contrario el siguiente flash con su hijo será negativo.

A partir de aquí y hasta el final de la vendimia, Olegario dedicará sus flashbacks a pensar en su hijo y en cómo se peleó con él y consiguió que, finalmente, entrará en razón y como se marchó a la mili con ganas de volver y nunca más regresó.

Finalmente, el clímax, el último día de la vendimia, tiene una serendipia y consigue entender que el vacío que siente se debe a su propia cabezonería y que siempre estuvo en su mano desoír las voces que le coartan para poder reconciliarse con su hija. Vuelve a tener otro desencuentro con el hombre de su cuadrilla con el que discutió antes y esta vez defiende a su hija, pase lo que pase, y esto molesta tanto al hombre que lo denuncia a la guardia civil. Lo cual sería el segundo punto de giro:

1. Si Olegario defendió a su hija la primera vez, se desbloqueará, la opción ir a la casa del "hidalgo" a pedir la de su sobrino, poeta que los nacionales persiguen para que le ayude a hacer una carta a su hija mostrándole que ya ha aprendido su lección que ya entregará cuando pueda.
  - a. Sí, dice ir a escribir la carta, si se ha mantenido firme frente al pueblo y las relaciones con la gente del pueblo y la cuadrilla de vendimiadores han sido positivas, la gente le respetará y no intentarán detenerlo en su camino al castillo, por el contrario, si se mostró débil, la carta nunca se escribirá porque le retendrán para increparle y el barullo generará, que la guardia civil salga a poner orden y aproveche para pillar a Olegario.
2. Olegario también puede decidir no escribir la carta y contarle todo esto a su mujer Pilar para que ella se lo haga saber, pues él no se atreve.
3. Por último, si no la defendió la primera vez, empieza a recular y pensar que ha sido un calentón tonto, que su hija todavía le ha complicado mucho la vida y que necesita más tiempo para reflexionar sobre todo.

Las tres opciones siempre confluyen en el arresto de Olegario.

Entre Aranda y Fuentebermeja hay un control de carreteras en cuál se dan otra vez 3 opciones:

1. Si le caes bien al cacique, su hijo que estaba en el control de carretera te salva.
2. Si has sido bueno con tu hijo en los flashbacks, un superior suyo te salvará porque te reconocerá, pero tu hijo muere. El superior está vivo y retirado del frente porque Domingo lo salvó de morir a cambio de su vida y por eso está en deuda.
3. Si le caes mal al cacique y no fuiste un gran padre con tu hijo, no te salvas y eres fusilado en Aranda.

En las opciones uno y dos, Olegario vuelve al pueblo. En cuanto a si Olegario consigue enviar la carta y el contenido de la carta impacta emocionalmente a Jimena, si es que llega a recibirla es algo que se deja en el aire para que el jugador realice su propia interpretación sobre ello.

#### *2.7.3 Descripción de las subtramas de los personajes*

##### *2.8.3.1 La subtrama entre el cacique y Olegario*

El cacique necesita hacer una purga de rojos. No quiere matar a sus colaboradores que son rojos porque son sus instrumentos. Busca entre los peones de las viñas para encontrar algún cabeza de turco. Oye hablar de que el sobrino del "hidalgo" es un pobre desgraciado y que en su juventud fue un alborotador y lo usa como cabeza de turco, lo cual resta presión sobre Olegario. Manda a fusilar al sobrino del "hidalgo" el poeta.

## **2.8 Esquema de trama principal**

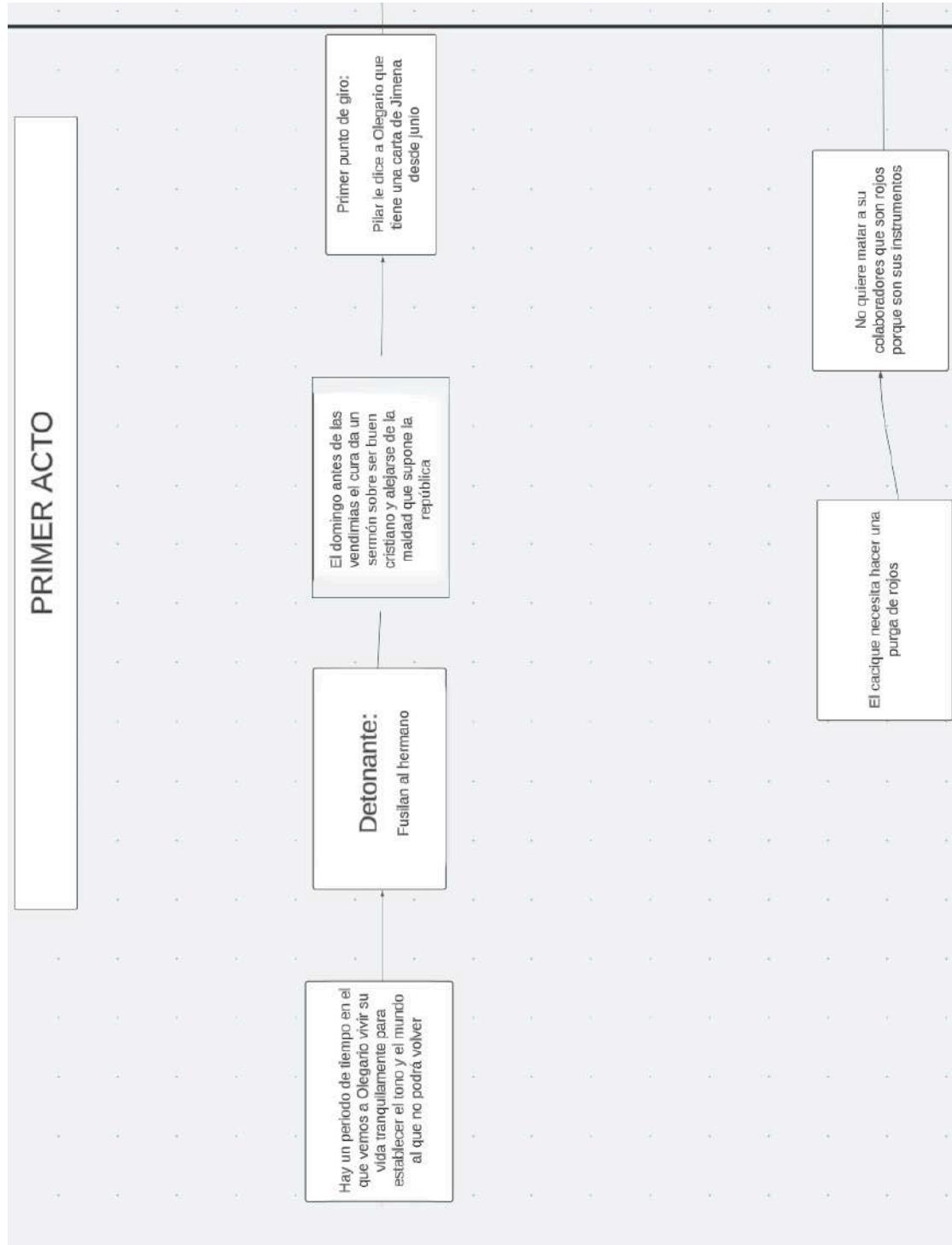


Fig. 2. 27: Esquema del acto 1 de la trama. Fuente: Elaboración propia.

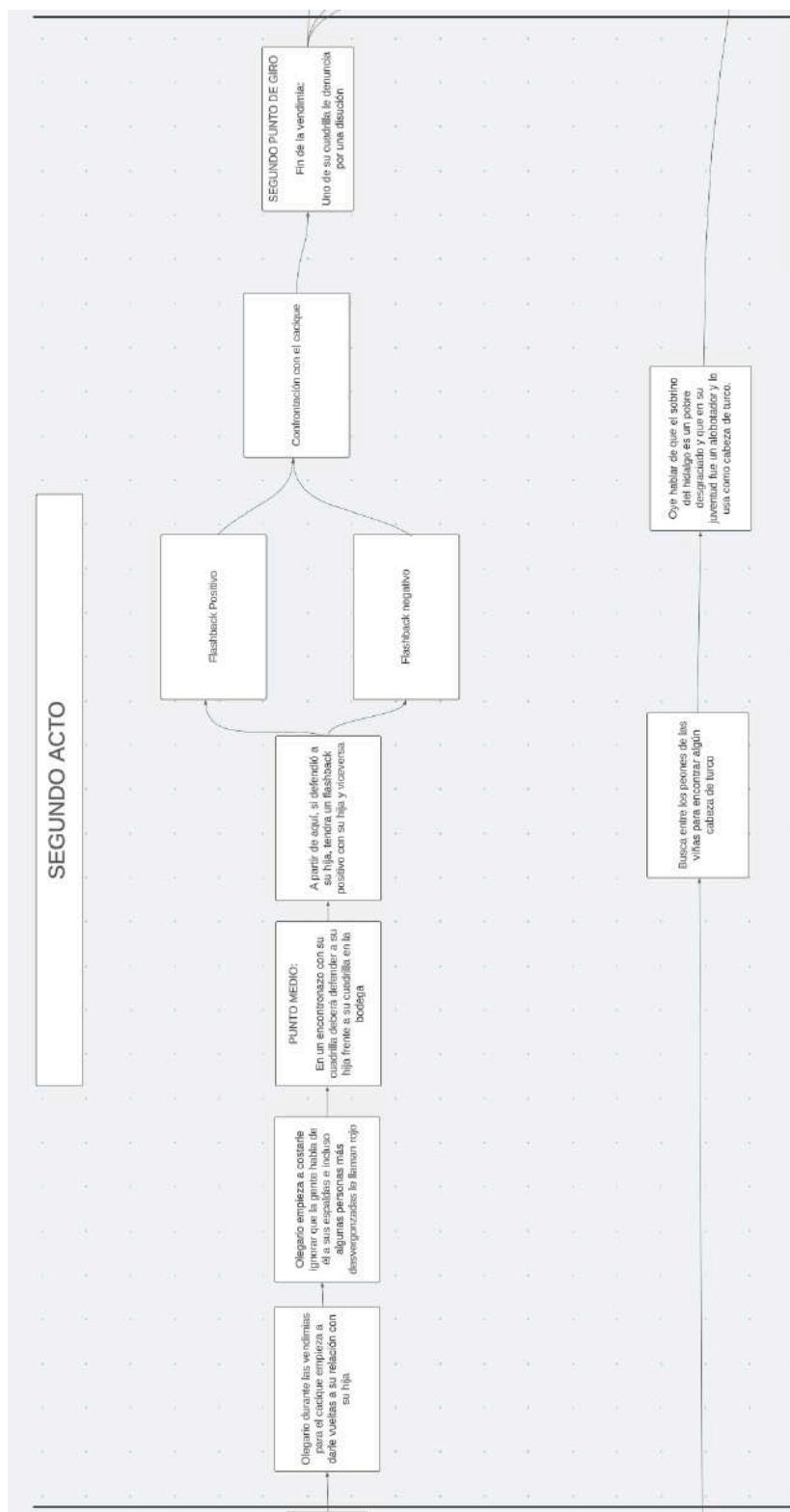


Fig. 2.28: Exígema del acto 2 de la trama. Fuente: Elaboración propia.

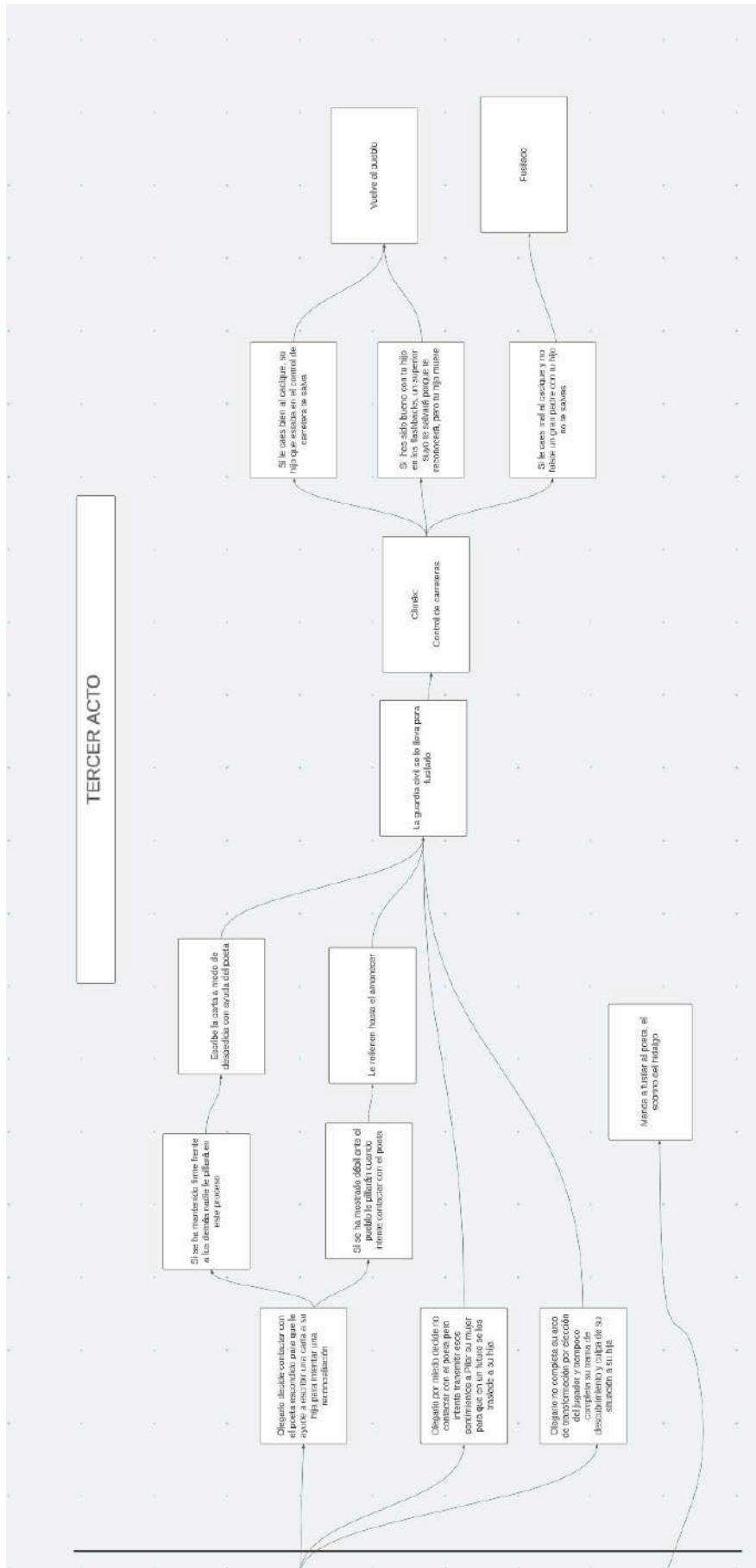


Fig. 2.29: Esquema del acto 3 de la trama. Fuente: Elaboración propia.

## 2.9 Bestiario y cultura del mundo

Fuentebermeja no es realmente un lugar de fantasía, pero como todos los lugares de la península, tienen sus mitos que nos remiten en ocasiones a una comprensión del mundo algo más pagana o exuberante de cómo es en realidad. Para el pueblo he creado algunas criaturas míticas basadas en mitos auténticos. Estas bestias rondan el pueblo y son los protagonistas de los mitos que cuentan los viejos y los abuelos a los niños para que obedezcan a sus padres.

- *2.9.1 Los ardanchines:*

Está basado en el mito de El ardacho de Berlanga de Duero, un caimán que trajo de Panamá Fray Tomás Enríquez de Berlanga, donde fue obispo, en el siglo XVI. Ardacho significa lagarto de grandes dimensiones (Callejo, 2019, pág. 31). El mito que cuentan el pueblo, es que el Ardacho, no era Ardacho sino Ardacha que antes de morir puso un montón de huevos, algunas de las crías fueron cazadas, pero que otras escaparon a los arroyos más recónditos que dan caudal al Duero y uno de los lugares donde fueron a parar los arandanchines es Fuentebermeja y que alguna ocasión se ha visto algún ardacho rondando las zonas más profundas del arroyo Bermejo. En invierno duermen y en verano cuando el caudal es menor, bajan al Riaza donde desemboca el arroyo Bermejo y pasan algún tiempo con sus congéneres, la época más peligrosa es el otoño cuando el caudal aumenta muchísimo. Es un cuento que la gente cuenta a los niños para que no se bañen en el arroyo por donde no cubre y muchos no se lo creen, pero basta que alguna mujer vea algo raro cuando está en los lavaderos del pueblo para que el interés por el mito se renueve.



Fig. 2.30: *Ardacho de Berlanga*, ilustración por Tomás Hijo. Fuente: (Callejo, 2019, pág. 28).

- 2.9.2 *La hueste de ánimas*:

Es un mito basado en la Huéspeda de Ánimas leonesa, que es el equivalente a "La santa compañía leonesa" (Callejo, 2019, págs. 66-67) y en El monte de las ánimas de Gustavo Adolfo Becker. El mito de ánimas no tiene tanta fuerza en la ribera del Duero como en el norte de España, pero si tiene una presencia testimonial y algunas veces las personas más mayores hace referencia a las ánimas en el día de todos los santos y que no deben ser molestadas cuando se están en un cementerio sobre todo de noche.

La hueste de la ánimas es una cabalgata que persigue al fantasma del fallecido alcalde San Martín que fue asesinado por los alcaldes rivales en un camino cuyo nombre nadie recuerda. La cabalga de ánimas se presenta las noches de luna llena para perseguir al alma de San Martín, que se resiste a ir con ellos porque su afán es poder volver al pueblo, disfrutar de las ventajas de ser el alcalde de una villa real. El mito dice que si te encuentras con el alcalde es mejor que no le digas que está muerto, pues no sabe que le mataron, si lo haces corres el riesgo de que sus gritos de angustia atraigan a las ánimas y te lleven con ellos si no eres lo suficientemente rápido escapando.



Fig. 2.31: *La Huéspeda de ánimas*, ilustración por Tomás Hijo. Fuente: (Callejo, 2019, pág. 67).

- 2.9.3 *La loba pardísima*:

Hay una canción pastoril que se canta en la cencerrada que hace referencia a una loba que acecha las ovejas de un pastor y este la da caza usando sus perros y convierte en



trofeo. Este mito se basa en la necesidad de los pueblos de mantener a raya a los lobos sin llegar a exterminarlos para no destruir el ecosistema. Es decir, los lobos son dañinos para los rebaños, pero matarlos sería peor. Por ello pienso que la figura de una loba más grande y feroz que pueda mantener este equilibrio es una cosa muy interesante, un

recordatorio de que el equilibrio se ha de mantener. Si fuera un mito canónico, no sería el único animal capaz de hablar de la mitología castellana, pues tenemos el caso de la cabra Montesina de Covarrubias en Burgos (Callejo, 2019, pág. 93) además de tener muchas similitudes con el lobishome zamorano (Callejo, 2019, pág. 73).



Fig. 2.32: Ilustración de un lobo, por Tomás Hijo. Fuente: Google imágenes.

La loba pardísima es la madre de todas las lobas y lobos pardos y habita en los montes y sólo sale si los pastores matan

muchos lobos, es una loba muy grande, más grande que un mastín, casi del tamaño de un burro pequeño, algunos exageran su tamaño. Es muy inteligente y muy longeva, dicen que hizo un trato con el diablo y por eso ha vivido tanto tiempo, es capaz de hablar y de razonar y es tan astuta como un zorro, sabe tantas adivinanzas como un erudito y si te la encuentras no intentes razonar con ella serás su cena.

● 2.9.4 *Los enemiguillos:*

Los enemiguillos son unos duendes del tamaño de unos insectos de intenciones péridas que echan maleficios a la gente. “En Cantabria se les llama «ujanos», en el País Vasco «mozorros», en Cataluña «minairons», en Galicia «diablillos», en Asturias «pautos», en Andalucía «cermeños» y en Aragón «diaplerons» y «nemos». En Castilla son «enemiguillos» …” (Callejo, 2019, pág. 56).

En Fuentebermeja en cuanto estás varios días teniendo una suerte atroz la gente siempre te insta a que vayas al cura y le pidas una bendición para librarte del maleficio que te han echado los enemiguillos que rondan tu casa y para más seguridad a que pongas una cruz en la puerta de casa para que no puedan volver a entrar. La gente de Fuentebermeja es muy supersticiosa y generalmente incluso las personas más escépticas han colocado una cruz en el interior de la puerta de sus casas para quedarse más a gusto y por si acaso los enemiguillos son reales.



Fig. 2.32: *Los enemiguillos*, ilustración por Tomás Hijo  
Fuente: (Callejo, 2019, pág. 56).

Los mitos de Fuentebermeja son mitos que en su mayoría están relacionados de alguna forma con las costumbres del pueblo y con la religión cristiana. No hay muchas criaturas y todas sirven para enseñar una lección o incitar a una conducta concreta en la gente del pueblo. Estos mitos son transmitidos oralmente y la gente que suele venir de fuera o de un lugar más grande y moderno suelen rechazarlos y burlarse de ellos, especialmente entre las personas religiosas.

## **2.10 Elementos narrativos:**

### *2.10.1 Espacio de juego:*

El principal espacio representado en el juego es Fuentebermeja, el pueblo en el que transcurre la acción. Los niveles del hijo y de la hija representan un punto aislado y descontextualizados de la España de 1936, que mirados desde el punto de vista de Olegario, el protagonista, están desdibujadas, pues es una persona que nunca ha salido de los alrededores del pueblo y le cuesta imaginar lo que hay más allá, no comprende la enorme escala de Madrid y el frente de la guerra. En un sentido simbólico, Fuentebermeja es el campo y fuera del campo, en los márgenes del imaginario, están los espacios que ocupan sus hijos.

Los espacios que se trazan en el videojuego son miméticos, pues representan una realidad, pero dado que Fuentebermeja no es real, es esencial centrarse en la verosimilitud del espacio, para ello me he basado en una colección de tópicos de la zona que han ido definiendo el espacio.

Representar las viñas, por ejemplo, siguiendo manuales de plantación del año 1900, le dan al conjunto cierta autenticidad. El pueblo está basado en espacios reales y me he fijado en la composición y disposición de las casas y de los puntos de interés del pueblo, por ejemplo la iglesia está en un punto elevado para que el campanario pueda ser utilizado como torre vigía en la Edad Media. La disposición de los edificios genera un simbolismo, por ejemplo, la iglesia que está en un punto elevado mira con un contrapicado a la escuela que está a sus pies sin nada entre medias. En el juego, quiero asociar los valores de los sublevados a los de la iglesia que están presente de forma física en el edificio y de forma análoga con la escuela y la República. El hecho de que la escuela esté en desventaja frente a la iglesia, es una forma de mostrar que la República estaba en inferioridad con respecto a los sublevados. Todos los niveles tienen un simbolismo y un significado para la trama.

Limitar la información sobre el mundo exterior a Fuentebermeja y hablar de espacios conocidos, poco perfilados en la ficción, pero que no son prominentes dentro de los sucesos de la guerra civil, estimula al jugador y le da la impresión de que el mundo es más grande de lo que se dice y que la complejidad de un conflicto como la guerra civil es inabarcable.

### *2.10.2 El tiempo:*

En cuanto al tiempo diegético, en Vendimia 1936 he decidido que el juego está dividido en días, la primera parte representa la introducción del juego, son días aislados del año, mientras que la segunda parte es la semana de vendimias, es una forma de concentrar el tiempo y dar a entender que esta semana es equivalente al resto del año en intensidad dramática e incluso más. En el tiempo que dure el juego se irán narrando varios sucesos pasados mediante flashbacks o analepsis externos que cuentan sucesos de Olegario con su familia. Estos acontecimientos ocurren todos antes del estallido de la guerra. Las fases en las cuales controlamos a los hijos, acontecen antes de los sucesos del juego, pero es una información escondida al jugador para inducir a pensar que son eventos paralelos a la vendimia y al final revelar cuando ocurrieron para contextualizar los hechos, por ejemplo los niveles de Domingo en el frente sucede días antes de la vendimia.

Las fases de vendimia tienen un tiempo límite, es lo único en el juego que exige una urgencia al jugador, esto es debido a que el tiempo es un factor con el que evaluar el rendimiento del jugador en la vendimia, cuanta más cantidad de uva recoja y menos tiempo invierta, mejor opinión tendrá de él el cacique. El periodo que dura cada fase no es comunicado al jugador, pero no es un tiempo fijo, a veces durarán más y otras menos.

### *2.10.3 Argumento:*

El argumento en Vendimia 1936 sigue siempre una causalidad, los flashbacks que Olegario va teniendo y que van construyendo la historia están causados por los temas que van surgiendo de las conversaciones en la viña, con su esposa o con otras personas del pueblo, lo cual induce a Olegario a un estado óptimo para rememorar algunos eventos con su familia. Por tanto, todas las digresiones ocurren de una forma justificada.

Hay ciertos acontecimientos que suceden, que se retrasan para causar mayor impacto emocional, como la muerte de Domingo, el cual puede morir dependiendo de cómo Olegario le haya educado durante los flashbacks. El jugador puede desbloquear entonces una fase en la cual jugamos con Domingo, en ese nivel salva a su oficial, una persona con la que ha desarrollado una

relación de amistad e intercambia su vida por la de él. Esta información sobre el resultado de esta fase no es revelada hasta el final, creando una intriga en el jugador.

En cuanto a las claves del argumento, me he propuesto producir un ambiente tragicómico alejándome del tono solemne con el que se suele representar la guerra civil en el cine español. Es decir, los personajes afrontan su vida de la forma más normal posible. Por un lado, se están enfrentando a algo que los supera por completo como es la guerra, simbólicamente sería como enfrentarse al destino, no pueden torcer la voluntad del destino, no tienen la capacidad para ello. El final en el que siempre, algo malo sucede es una forma de intentar generar catarsis, la guerra fue así, nadie salió indemne. Mostrar de la forma menos natural posible que tener un código moral te puede llevar a problemas, si no coincide con el de la sociedad, es la lección que creo que se puede extraer del juego.

Por otro lado, la comedia va de la mano con la tragedia, pero ambos tienen sus momentos de gloria en solitario. Hay momentos en los Olegario u otra persona del pueblo puede contar historias de bodegas, algunas de ellas muestran las bajas pasiones de la gente humilde, pero sobre todo el punto de unión de estos dos argumentos es sin duda los momentos de comedia negra, en el que exponiendo una situación terrible con comedia dejó al espectador/jugador que juzgue él los sucesos con su propia óptica. Como por ejemplo abordar desde la comedia al cacique buscando cabezas de turco para congraciarse con la junta militar u Olegario rememorando a su hermano como alguien bueno y contando alguna historia graciosa sobre él, mientras que su familia está desconsolada.

#### *2.10.4 Reglas que configuran la propuesta:*

Las reglas que deben asimilar los jugadores y que dan sentido a la narración en Vendimia 1936 es que a pesar de tener opciones de diálogo y que las acciones impacten en el juego, la agencia o actuación que se tiene sobre el mundo es limitada. La fuerza de los acontecimientos que están por encima de ellos siempre les arrastran hacia lo inevitable, siempre hay nexos de unión en los que las narrativas propuestas se conectan.

Dentro de estas reglas que favorecen la narrativa, el hecho de que los días estén diferenciados en fases como en Pentiment o Shenmue ayuda al jugador a entender la rutina y el paso del tiempo que está atado al trabajo y las obligaciones. Si atendiéramos a la clasificación de Gonzalo Frasca (Frasca, 2013), estamos en el escenario de que Vendimia 1936 es un juego completamente ludus/game con fuertes reglas como he detallado antes en la parte de géneros.

En cuanto a las reglas que median en el comportamiento del jugador, como es por ejemplo el HUD, es siempre minimalista o inexistente para crear una sensación de inmersión en el juego. Vemos el mundo a través de los ojos de Olegario y este lo percibe de una manera muy concreta, el HUD muchas veces no estético y medido en las reglas, dándonos un feedback para entender lo que ocurre con los parámetros. Por ello creo que es mejor no parametrizar todo y seguir un poco la filosofía que Olegario tendría, hacer las cosas a ojo de buen cubero, expresión que nos induce a una forma más sencilla de hacer las cosas pero buscando la precisión sin usar elementos complejos.

## 2.11. Género

### 2.11.1 Género según las emociones/ temática:

Si seguimos la clasificación de Javier Rodríguez Pequeño (Rodríguez Pequeño, 2008), estamos ante un relato histórico de tipo II, ficcional, mimético y verosímil. Vendimia 1936 es un relato que cuenta sucesos basados en hechos reales que sucedieron en Pardilla, un pueblo de la ribera del Duero burgalesa, y lo adapta de una forma libre. En Pardilla durante la guerra civil hay varios incidentes que he mencionado anteriormente: El asesinato en el Casino, el arresto del alumno de Antonio Machado y el arresto liberación de algunos habitantes de Pardilla.

Estos tres eventos son los pilares centrales sobre los que se asienta la historia que quiero contar. Es decir, estos eventos están ficcionalizados, pero siempre se narran desde lo verosímil y lo mimético. Todos los hechos narrados no pretenden realizar grandes cambios en la narrativa sobre la guerra civil, sino apelar a un pasado posible y para construir esa mimesis he decidido recrear con gran detalle la vida y las costumbres de la época. Podríamos hablar de que es un

juego similar en propuesta histórica, a por ejemplo Valiant Hearts, el juego de la primera guerra mundial de Ubisoft Montpellier, pero con otro tono y mecánicas.

#### *2.11.2 Género según la acción:*

##### **Habilidad del jugador:**

Es necesario hablar de la dialéctica de la asimilación y la acomodación de Piaget para establecer este criterio. La acomodación sería la adaptación del sujeto al medio exterior, acepta el modelo extrínseco, por el contrario, la asimilación sería cuando el sujeto intenta hacer suyo el mundo externo conforme a sus intereses de manipularlo y de crear sus propias reglas. Vendimia 1936 es un juego donde existe un diálogo entre la asimilación y la acomodación, aunque la acomodación es quien tiene la voz cantante. Es decir, el juego tiene decisiones que repercuten en la trama, es una asimilación mermada que está completamente subyugada a la acomodación. Por ello creo que Vendimia 1936 obedece más a las lógicas de juego de acomodación. En cuanto a la habilidad del jugador, sus mecánicas y aprendizajes se asemejan a los aprendizajes y optimización de capacidades que ocurren en juegos como Yakuza 0 en la parte de sus minijuegos.

##### **Estructura del juego:**

Caillois hace la distinción entre Paidia y Ludus para describir al juego, el primero es más libre y abierto, mientras que el otro es reglado, aplicado al estudio del género, en lo referente a estructura del género tenemos que la libertad o restricción que nos ofrece un juego puede verse reflejada en los sistemas y el gameplay (Caillois, 2001). Los sistemas de Vendimia 1936 son sistemas ludus y cuyo gameplay es rígido, a pesar de tener algo de variabilidad, altamente formalizados, que están puestos al servicio de la narrativa. En cuanto a la estructura, es similar a juegos del estudio Tell Tale o Péndulo Studios que te dan algo de libertad, pero es un laberinto de espejos, ya que realmente el jugador no tiene tanta agencia o actuación.

##### **Finalidad del jugador implícito:**

El jugador implícito del videojuego hunde sus raíces en la teoría literaria del lector implícito. Se trata de encontrar la finalidad que va a desarrollar el jugador con su experiencia, puesto que Vendimia 1936 es un juego sin estado de pérdida global, el personaje no puede morir. Por ello y porque las categorías no son excluyentes entre ellas, la finalidad del jugador es el descubrimiento de la historia y comprensión del sistema para poder pulir la habilidad que le llevará a descubrir nuevas vías de completar la historia. Si tuviéramos que situarlo en una macrocategoría de Oliver Pérez Latorre (Pérez Latorre, 2011) sería un juego de aventura.

<b>Fin de la experiencia</b>	<b>Victoria/derrota</b>	<b>Descubrimiento / construcción narrativa</b>	<b>Comprensión funcionamiento sistema</b>
<b>Estructura gameplay</b>			
Tendencia a <i>gameplay</i> rígida	ACCIÓN	AVENTURA	SIMULADOR
Tendencia a <i>gameplay</i> abierta	ESTRATEGIA	ROL	SIMULACIÓN

Cuadro 2.3: Tabla de macrogéneros de Pérez Latorre. Fuente: (Pérez Latorre, 2011, pág. 136).

En cuanto a la finalidad del jugador implícito, estoy en busca de un juego de aventuras similar Pentiment que aunque se categoriza como rol, yo creo que dentro de la categoría de Pérez Latorre estaría entre aventura y rol, pero más cerca a la aventura.

Dominante de la mecánica:

Sin duda alguna el elemento más prominente en Vendimia 1936 son los sistemas de diálogos y sus mercancías asociadas, yo he considerado que las conversaciones son puzzles con varios resultados posibles, por lo tanto, juzgo que se podría categorizar dentro de videojuegos basados en mecánicas de configuración/construcción/(reconstrucción como en clase).

Dentro de la clasificación de la dominante de la mecánica aplicada a las tipologías de jugadores usando el modelo de Bartle, considero que podríamos hablar de una relación del juego y jugadores exploradores, dado que la exploración del mundo y su narrativa

mediante la interacción son primordiales en Vendimia 1936. De nuevo recurro a las similitudes que se pueden trazar con Disco Elysium y su sistema de diálogos en el que hay más profundidad que simplemente elegir bien la frase a decir.

#### *2.11.3 Género según la narrativa:*

Vendimia 1936 es un juego dirigido por la narrativa, por eso el peso del guión es absoluto, es decir, es un juego muy narrativo. Siguiendo con los elementos de guión a los cuales Blasco Vilches (Blasco Vilches, 2019) recalca en Vendimia 1936, todos tienen su peso y su importancia:

- Hay cinemáticas, tanto en primera persona como en tercera persona.
- Los diálogos son centrales para el juego.
- Los gráficos también ocupan un rol, aunque más que los gráficos en mi propuesta sería la dirección artística en la que se emplea, un estilo cell-shading para evocar al cómic de Carlos Giménez “36-39 Tiempos malos”.
- En el aspecto sonoro ambiciono poder utilizar música de Antonio José, un compositor burgalés de gran renombre durante la segunda república que compuso una serie de obras enfocadas en ensalzar el campo castellano.
- Las mecánicas de juego tienen ciertos mensajes asociados a ellas para crear un léxico propio y una significante más allá de realizar una acción.

Concluyo, por tanto, que la narrativa del juego es eminentemente embebida. Aunque las mecánicas de vendimia o los minijuegos puedan ser capaces de generar narrativas emergentes, tal y como sucede en el Tetris, estas narrativas son opacadas por la narrativa embebida, ya que invade esos espacios mecánicos con diálogos. En cuanto al género, según la narrativa, quiero acercarlo a la visión que tiene sobre el rol Pentiment de Obsidian, en él se emplean una miríada de recursos para narrar, desde la música hasta la tipografía con la que se escriben los diálogos de los diferentes personajes. Por ejemplo, si los personajes son iletrados, sus textos se escribirán con una letra menos cuidada o, por el contrario, si sus valores son modernos, sus textos se escribirán con letras de imprenta y así sucesivamente.

### 3. MECÁNICAS Y DISEÑO DE JUEGO

#### 3.1 Protagonista, sistema de control y punto de vista.

Hay 3 personajes controlables pero sólo un protagonista, Olegario. Jimena y Domingo, sus hijos, serán controlables en secciones cortas. El punto de vista es subjetivo en primera persona cuando controlemos al personaje, pero habrá pequeñas cinemáticas en las que la cámara podrá abandonar al personaje para componer planos expresivos. Cuando estemos en primera persona, si miramos hacia abajo, veremos nuestro propio cuerpo.



*Fig. 3.1: Prototipo del juego: vista del cuerpo en primera persona. Fuente: Elaboración propia.*

En cuanto al sistema de control, es un sistema muy clásico, las teclas WASD para el movimiento, el ratón para mover la cámara o lo que vendría siendo la cabeza, los botones del ratón para las acciones principales como hablar, cortar uvas y lanzar racimos (y disparar en las secciones del hijo) y la tecla F para acciones secundarias contextuales.

Cuando se entra en modo vendimia, una mano se controla con WASD y la otra con el ratón y rota con la rueda del central y para moverte de un lado al otro de la cepa en scroll lateral se usan la Q y la E.



Fig. 3.2: Esquema de control provisional. Fuente: Elaboración propia.

### 3.2 Bucle de juego:

El día está dividido en 6 segmentos:

- Amanecer:** Olegario desayuna y habla con su mujer, el jugador en esta charla recibe la tarea de la mañana de esta charla, luego el jugador puede dar un paseo breve por el pueblo y hablar con las pocas personas que haya en pueblo.
- Mañana:** Siempre está dedicada al trabajo, el jugador deberá realizar diferentes acciones.
- Mediodía:** En la primera parte del juego, Olegario realiza un acción, recado corto o ir a misa y tras ello va a casa a comer y recibe la tarea de la tarde. En la segunda mitad es la hora del almuerzo en la viña y es el momento de contar historias para amenizar el descanso.
- Tarde:** La tarde también se destina al trabajo, pero en ciertos días el trabajo se cambiará por un evento de ocio.

- 5. Noche:** El jugador va a casa a cenar y tras ello puede disponer del tiempo para dar un paseo por el pueblo y hacer una actividad ociosa a no ser que la jornada laboral se alargue.
- 6. Vigilia:** Olegario aprende conceptos o tiene ensueños que recrean las historias paralelas con lo que sabe de sus hijos.

### **3.3 Mecánicas de diálogo/interacciones de mundo**

Los diálogos tienen varias opciones, algunas serán especiales y estarán atadas a tener determinados conocimientos. Si la idea o el concepto está más interiorizado, más sube la probabilidad de éxito. Las ideas o conceptos tienen 4 niveles:

- Nivel 1, Idea/concepto que has oído: tiene un 33% que la tirada salga positiva y el diálogo surta efecto.
- Nivel 2, Idea/concepto sobre la que has pensado: 50% que la tirada salga positiva y el diálogo surta efecto.
- Nivel 3, Idea/concepto que has rumiado: 70% que la tirada salga positiva y el diálogo surta efecto.
- Nivel 4, Idea/concepto que has entendido más o menos: 100% que la tirada salga positiva y el diálogo surta efecto.

Si se falla la tirada (no hay una tirada al uso) Olegario dirá algo aproximado que tendrá un efecto adverso en la conversación.

#### *3.3.1 Aprender*

Al ir a dormir, Olegario podrá decidir pensar sobre una idea y reforzar su conocimiento, una por noche. Hay ideas que te otorgan habilidades extras que no evolucionan por su sencillez y otras que influyen en cómo vemos los sueños que cuentan la historia de los hijos de Olegario. No todas las ideas /conceptos tienen 4 niveles.

### *3.3.2 Contar historias*

Contar historias es el “equivalente al combate” o la interacción fuerte entre el protagonista y otros personajes, cuentan historias para obtener una información, para entretener, para mentir o para despistar, por ejemplo, si el cacique te pide que cuentes alguna historia de tu hija durante el almuerzo debes hacerlo de forma que no se aleje mucho de la realidad, pero sin decir toda la verdad, pues si dices toda la verdad puedes caer en un trampa del cacique, pero si mientes demasiado tus compañeros de faena en la viña pueden increpar que mientes porque ellos saben algún detalle de la historia.

Para construir una historia necesitas un detonante, un punto de giro, un punto intermedio, un segundo punto de giro, un clímax y en ocasiones puede haber un epílogo si algún otro personaje lo demanda o pone en tela de juicio lo que cuentas. A cada elemento narrativo le debes dar la emoción adecuada, solemnidad, humor, amargor, ira, indiferencia, desprecio y el jugador lo tendrá que intuir según requiera la situación.

Cada elemento narrativo es una frase Olegario que se ha de elegir entre 3 opciones de diálogo y darle una entonación acorde a lo que se pretende decir.

Cuando vayamos a contar una historia previamente, se elige una entre 2 historias que se hayan visto en el flashback previo. El objetivo es agradar a los escuchantes de la historia, si una de las opciones de diálogo les ha disgustado se lo harán saber al jugador usando una mueca, un resoplido o incluso acabando con el diálogo de un plumazo. Todas las historias influyen en como ve el pueblo a Olegario y eso impacta en como se desarrolla el final del juego, la relación del Olegario con el pueblo puede conducirlo a ser detenido prematuramente si existen tensiones.

## **3.4 Minijuegos**

### *3.4.1 Mecánicas de Viticultor*

Olegario no es un hombre de letras, así que todo lo que sabe lo ha aprendido buscándose la vida y siendo observador como todo hijo de vecino, pero Olegario tiene un especial y particular interés por mejorar como agricultor, así que siempre está intentando aglutinar nuevos

conocimientos que le puedan ayudar. El hidalgo fue una inesperada fuente de conocimientos para Olegario, ya que le podía brindar su auxilio en tareas como desentrañar los misterios ocultos en los libros que tan inexpugnables le resultan a nuestro protagonista.

#### 3.4.1.1 Podar

Podar es una actividad que se realiza a principios de año pasadas las festividades, con la ayuda del Hidalgo conseguirá una técnica de poda que le servirá además de tutorial, de aprendizaje de ideas. La idea está extraída de un manual del viticultor de 1885. Mecánicamente, el jugador solamente deberá cortar la cepa siguiendo el patrón lo más parecido posible, no hay posibilidad de que el jugador cometa grandes errores podando, toda la acción se limita a corta por la línea de puntos, no requiere habilidad, es una acción expresiva para que el jugador interiorice el tedio, por razones jugables esta sección no se alargará más de unos 3 minutos.

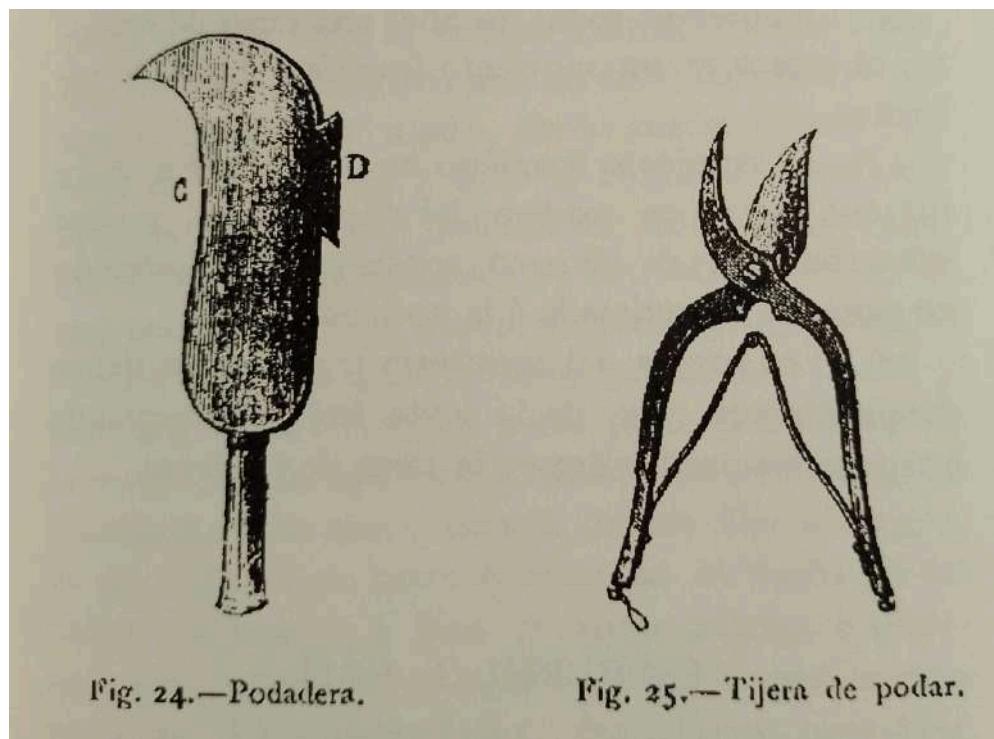


Fig. 3.3: Utensilios de poda de finales del siglo XIX que pueden ser usados como referencia. Fuente: (Abela y Sainz de Andino, 2008, pág. 47).

En la vida real el proceso de poda se alarga durante meses si la extensión de la viña es muy grande, no obstante Olegario tiene una viña pequeña. Lo más habitual es realizar la poda por las mañanas de invierno, cuando no ha nevado y el sol calienta tímidamente la tierra para evitar enfriarse mucho, ya que es un trabajo algo estático. Olegario durante el día de poda está terminando de podar la viña y como el tiempo no es inclemente aprovechará la tarde para rematar la faena.

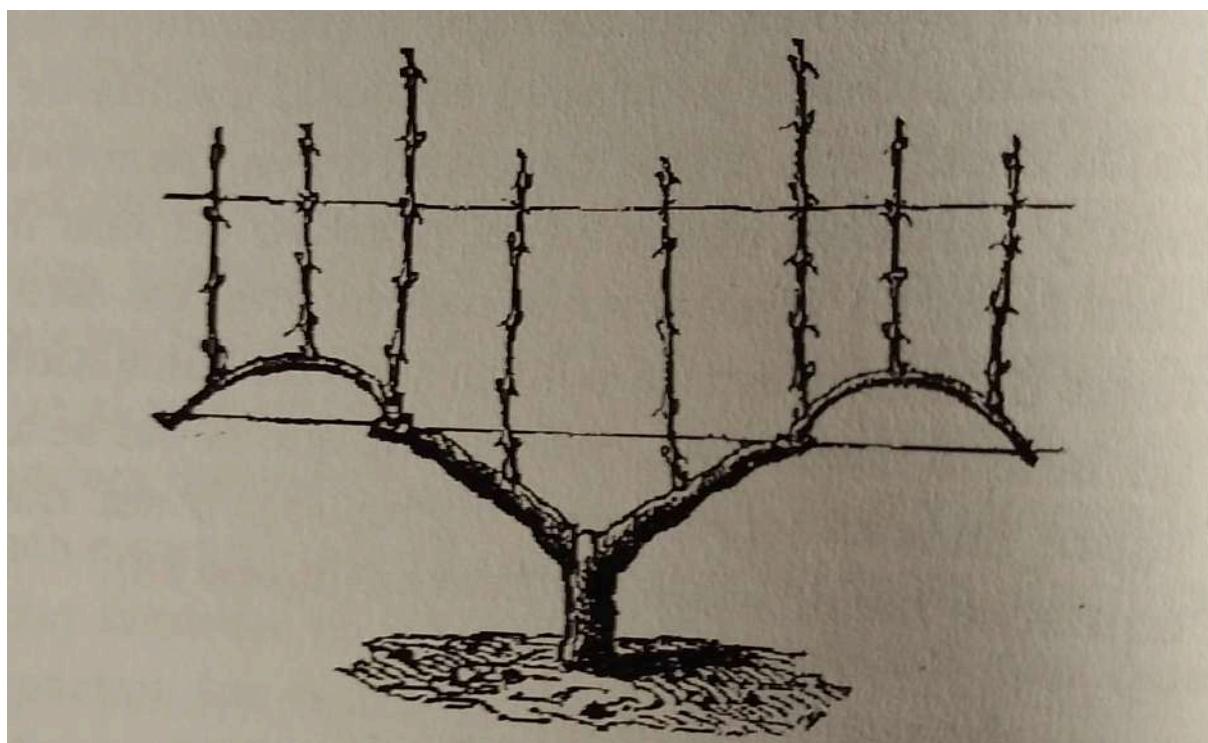


Fig. 3.4: Patrón de poda Fuente: (Abela y Sainz de Andino, 2008, pág. 44).

#### 3.4.1.2 Sarmentar

De nuevo esta acción no tiene una gran profundidad mecánica, durante los primeros compases del juego casi todas las mecánicas tienen un propósito expresivo con un ritmo, pero que no extiende demasiado en el tiempo, es más intentar conseguir unas sensaciones de arduo trabajo y soledad interna del personaje para que empiece a echar de menos a sus hijos.

Sarmentar en el contexto vitícola es simplemente recoger los palos que se han cortado durante la poda, amontonarlos y hacer gavillas, atando los palos con cuerdas. Las gavillas se usan para

alimentar el fuego del hogar. La mecánica en el juego consiste en formar montones a lo largo de intervalos más o menos regulares de líneo de la viña, es decir, mirar al palo, cogerlo y cuando Olegario no tenga más hueco en la mano, dejarlo en el montón. Los montones vienen señalados y predefinidos con un marcador diegético en el suelo con una equis excavada con el zapato en el terreno, el jugador al acercarse descarga los palos que lleve encima y repite el proceso hasta que no quedan palos en esa sección, así hasta agrupar todos los palos de una sección en un montón.

Tras ello, el jugador interactuará con cada uno de los montones para atarlos con una cuerda, que es una animación predefinida. El jugador deberá realizar como mucho 3 gavillas de forma que se exprese el tedio y la repetición, pero no mate el ritmo de juego, aunque estos factores pueden ser ajustados en el futuro.



Fig. 3.5: Gavillas de Sarmientos. Fuente: Google imágenes.

#### 3.4.1.3 Arar y cavar

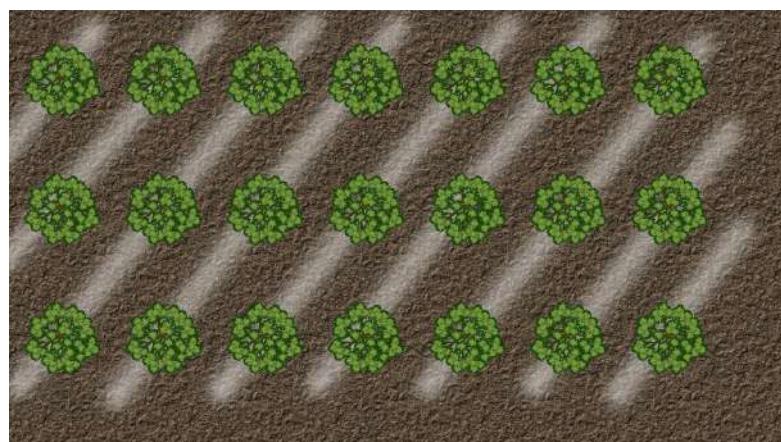
En Fuentebermeja es costumbre arar las viñas en arabuey una técnica que consiste en cavar surcos diagonales entre los líneos de cepas con azadón para ahuecar bien la tierra con el propósito de que está quedará bien esponjada para que se filtrese el agua de lluvia, también se

quitaban las malas hierbas que pudieran nacer que hicieran competencia a las cepas. En la ribera del Duero no es costumbre tener una cubierta vegetal en las viñas, al contrario que en el norte, Francia. Todo este proceso se realiza con azadón, pero se pueden realizar procesos similares con un arado tirado por animal de carga como un macho (que es otra forma de decir mulo que se emplea en esta zona de la ribera del Duero), Olegario tiene un macho, pero no tiene un arado adecuado para cavar las viñas.



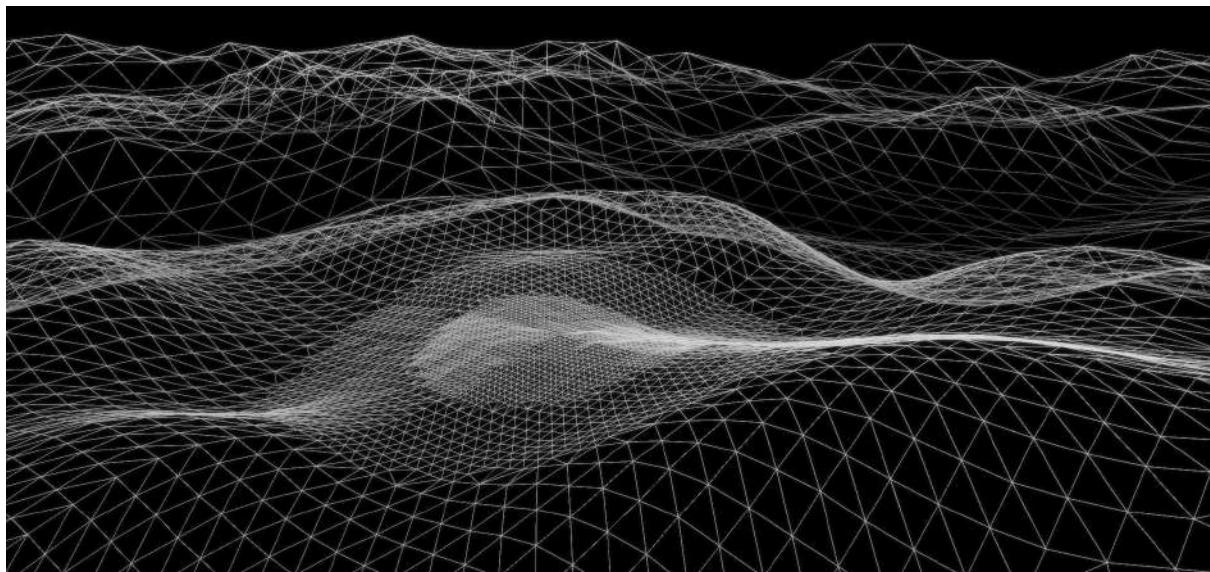
Fig. 3.6: Azadón antiguo. Fuente: Google imágenes.

El proceso de arar y cavar se da en dos etapas, en invierno se abren los surcos y se descubre el tronco y luego en primavera se arropa nuevamente el tronco.



*Fig. 3.7: Esquema de vista cenital de un majuelo de como ha de ser cavado en arabuey. Fuente: Elaboración propia.*

Mecánicamente, el proceso de cavar en el juego consiste en posicionarse sobre uno de los indicadores de inicio de surco, presionar el botón de acción para realizar la animación de bajada del azadón, una vez se cava un segmento no se puede volver a cavar por lo cual la animación no se volverá a realizar y se deberá avanzar hacia atrás o hacia adelante con las teclas W o S estando el movimiento capado para no poder moverte a los lados, una vez se acaba el surco se libera el movimiento. El objetivo es que el jugador ejecute esta tarea no más de 3 veces, reforzando el tedio y la soledad. En la primera jornada de cavado se retira la tierra y en la segunda se deshacen los surcos.



*Fig. 3.8: Teselación de terreno en función de la distancia a un punto concreto. Fuente: Google imágenes.*

En lo técnico para poder efectuar esto se necesita una malla custom con teselación evitando usar el terreno que tenga el motor integrado. De forma que pueda incrementar el número de polígonos de la malla dependiendo de la cercanía del jugador al surcos ahorrando memoria cuando se encuentra más lejos y creando el efecto de que los surcos no presenten un bajo poligonaje que rompa la inmersión del jugador.

#### *3.4.1.4 Quitar los bravos*

Quitar los bravos o desbravar consiste en quitar las ramas en el tronco de la cepa que nacen entre la poda y el verano, que no son productivos y quitan fuerza a la cepa y además molestan a la hora de vendimiar porque dificultan la tarea aumentar el follaje de la planta y reduciendo la visibilidad del vendimiar para buscar los racimos de uvas.

#### *3.4.1.5 Vendimiar*

La vendimia en la ribera del Duero se suele producir a finales de septiembre hasta el Pilar o un poco más tarde. En la ribera del Duero durante los años 30 no había grandes extensiones pertenecientes a un gran propietario, sino que durante el siglo XX hubo un proceso por el cual creció el interés.

El cacique en sus viajes por Francia y sur de España ha visto lo lucrativo que puede ser el negocio y se ha propuesto replicarlo en su pueblo. Con el reciente estallido de la guerra civil, el cacique cree que las viñas del sur no podrán satisfacer la demanda, así que su olfato para los negocios le ha sugerido que es hora de posicionarse, en principio no cree que pueda competir en cantidad pero sí en calidad. Aunque hay un componente anacrónico, en todo esto sirve como escenario para la crítica del mal funcionamiento interno de las denominaciones de origen del vino, sobre todo la de Ribera del Duero, que es una conjunción de propietarios que venden un compromiso con la tierra que nunca llega a materializarse.

El proceso de la vendimia en términos jugables es el siguiente:

- En un principio estaremos en la viña sin efectuar ninguna acción.



Fig. 3.9: Prototipo: búsqueda de cepa en la viña y movimiento libre. Fuente: Elaboración propia.

- Si la cámara se acerca a una cepa de nuestro línea asignado, esta brillará, significa que la podemos elegir, tenemos libertad para elegir la cepa que queramos, incluso las que han sido previamente elegidas, para dejar la cepa no hace más mantener pulsado el botón de acción secundario y Olegario se levantará. El objetivo es vendimiar todos los racimos de las cepas que tenemos asignadas, si dejamos alguno habrá una penalización, hay un tiempo máximo. Una vez se supere el tiempo máximo se pasa al almuerzo y después del almuerzo se pasa a la segunda sesión del día y tras ello se acaba la jornada.



- Una vez seleccionada la cepa Olegario andará automáticamente hacia ella y los controles cambiarán. Ahora la cámara está fija y con el ratón controlaremos el brazo derecho, el que corta, y con

Fig. 3.10: Prototipo: Selección de la cepa.  
Fuente: Elaboración propia.

WASD controlan el brazo que sujeta los racimos. El movimiento del jugador está constreñido a moverse lateralmente de un lado al otro de la cepa, con Q hacia la izquierda y con E a la derecha. El brazo derecho desplaza al brazo izquierdo si van a clpear o atravesar, esto es una forma de decirle al jugador que la derecha domina a la izquierda en este contexto en contra de la voluntad del personaje.

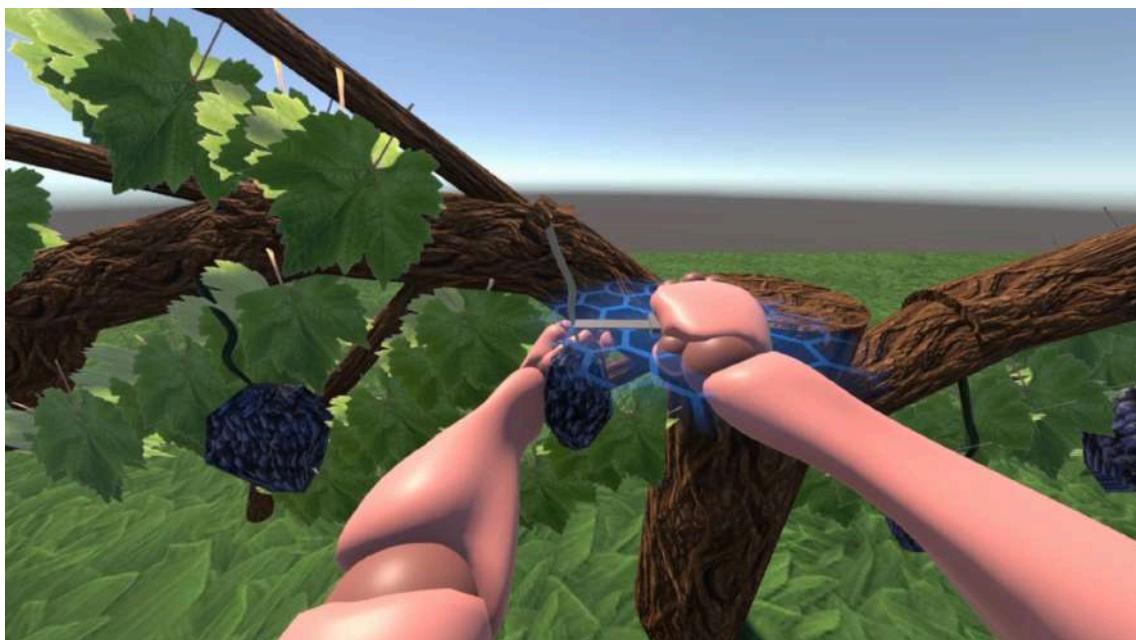


Fig. 3.11: Prototipo: Selección de racimo. Fuente: Elaboración propia.

- Para cortar un racimo previamente debemos seleccionar uno con la mano izquierda, si el racimo brilla cuando la mano izquierda está cerca significa que lo podemos seleccionar, para hacerlo se pulsa la tecla F. Una vez seleccionado la mano no se mueve, es hora de cortar el racimo con la mano derecha en la que está el garullo (garillo), una especie de navaja cuyo filo está pensado para cortar los tallos de los racimos de uvas. Los racimos normalmente están envueltos en hojas y otros tallos, así que el jugador deberá cortar el indicado para que el racimo caiga. Para rotar la mano del garullo (garillo) usamos la ruleta central del ratón. Cuando el filo toque un tallo que se puede cortar, este brillará.



*Fig. 3.12: Garullo, localismo de la ribera para referirse al garillo boz pequeño que sirve para cortar racimos de uvas. Fuente: Google imágenes.*



*Fig. 3.13: Prototipo: Corte y agarre del racimo de uvas. Fuente: Elaboración propia.*

- Luego el jugador deberá lanzar el racimo a uno de los canastos que hay tras él. El jugador deberá recordar cuáles son las reglas asociadas a donde debe lanzar el racimo. Si falla el tiro, repetirá el tiro hasta que entre.
  - Lo normal es que si uno de los racimos están raquílico o medio podridos se tiren fuera del canasto, pero si el cacique quiere que se recojan todos, el jugador deberá recordar la regla.
  - Hay varios tipos de uva, la blanca, negra y la roja (llamada cojón de gato de forma vulgar), una mezcla de las dos anteriores. Lo normal es que se mezclen todos los

tipos de uva, pero a veces el cacique demandará que se separen las uvas por canasto o que se mezclen dos tipos de uva y la tercera vaya aparte.

El jugador deberá recordar las reglas que el cacique le vaya diciendo a viva voz. El rendimiento se medirá al final y sumará puntos de simpatía del cacique, que es una de las formas de salvar a Olegario al final del juego, si el cacique siente simpatía por ti porque eres un buen trabajador. Cosas como tirar muchas veces los racimos, fallar en las reglas o no cortar todos los racimos, penaliza hasta el punto de poder perder puntos de simpatía con el cacique.

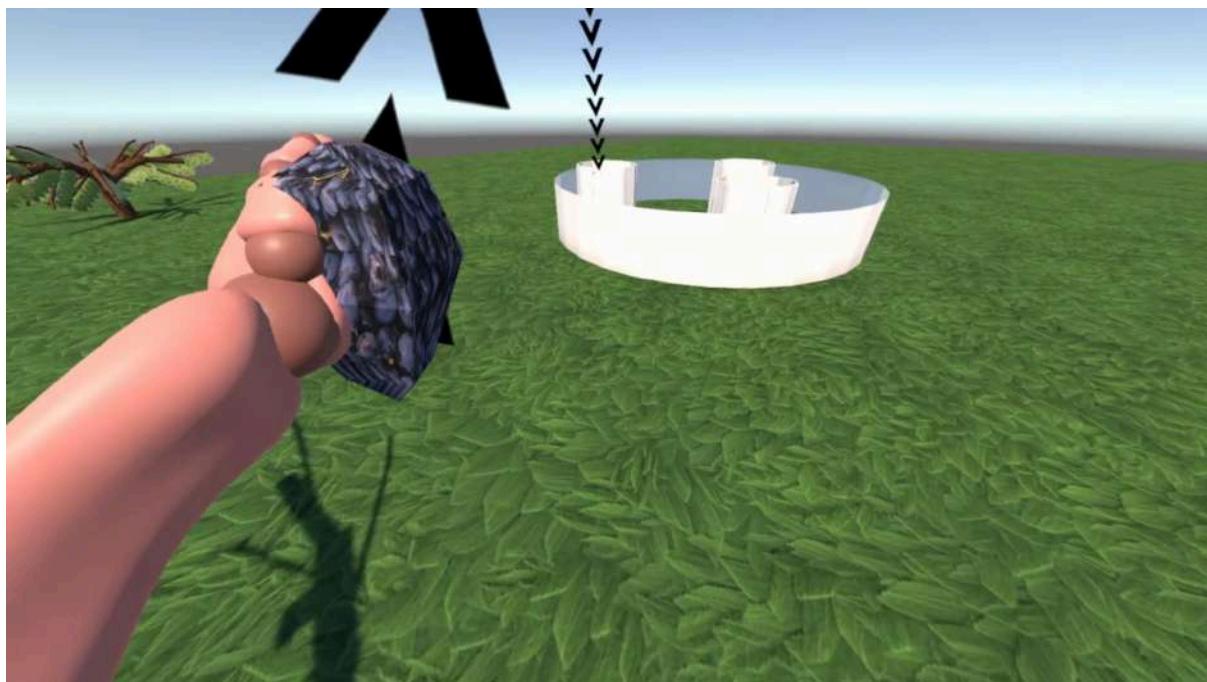


Fig. 3.14: Prototipo: Lanzamiento de racimo con tiro parabólico. Fuente: Elaboración propia.

### Rendimiento:

El cacique lleva una cuenta mental de cuánto trabaja cada uno y el rendimiento del jugador cuenta para que el cacique se forme una opinión Olegario, si es alguien trabajador tendrá mejor opinión y, por lo tanto, cuando llegue la hora del control de carreteras en el clímax el hijo del cacique actuará en consonancia con la opinión de su padre, todo lo que digamos puede influir en su opinión, pero un 75% de la opinión del cacique se forma con el rendimiento laboral mientras

que el 25% restante con la ideología que el jugador se muestre. Para el cacique la ideología no es importante, él instrumentaliza a las personas según sus capacidades.

**Flashbacks durante la vendimia:**

Habrá secciones del juego de la vendimia que se sustituyen por flashbacks y el rendimiento en esas secciones será más o menos óptimo dependiendo de los diálogos que elijamos en flashback, ser atento la gente del flashback disminuirá el rendimiento y viceversa. Ya entrará más en profundidad sobre los flashbacks en su sección correspondiente.

**Conversaciones mientras se vendimia:**

Durante el tiempo que estemos vendimiando es posible que aparezca el cacique para hacernos una batería de preguntas o que nuestros compañeros hablen con nosotros. Pero el momento crucial a nivel de diálogo es siempre el almuerzo donde el jugador deberá entablar conversación, los compañeros y el cacique si ha decidido pasarse a saludar.

**Cansancio acumulado por vendimiar:**

Como es sabido por todas aquellas personas que alguna vez han vendimiado, esta es una actividad que coloquialmente se dice que te parte la espalda. El cansancio acumulado de Olegario repercute en su rendimiento y, por lo tanto, en la opinión que tiene el cacique de él. Hay una barra de cansancio que no se le muestra al jugador, pero el feedback se le entregará al jugador de otras formas. Cada día que pase estará más cansado y así se lo comunicará al jugador de viva voz, además cada vez que se agache la animación será más lenta y el gemido de dolor de Olegario será más pronunciado y cada vez que se levante será más lento.

A veces, según se levante o se agache, puede darse que se le nubla un poco la vista, efecto que se pretende conseguir con efectos de postprocesado como desenfoque de lente, un leve viñeteado en los bordes y un poco de aberración cromática. La frecuencia y la intensidad con la que ocurren se agudiza con el cansancio de Olegario.

El cansancio de Olegario se pala al dormir, pero nunca se recupera del todo, por lo cual siempre se notara el efecto del cansancio según progrese la vendimia. Además, durante una de las noches



de las 4 noches de la vendimia, Olegario soñará con las vivencias recientes de su hijo, lo cual hará que ese día descance menos.

No obstante, de la misma forma que Olegario puede aprender algunas cosas que le pueden permitir mejorar su rendimiento en la viña, hay dos cosas que puede aprender:

- Del día 4 al 6 de la segunda parte, si habla con el hidalgo por la mañana, puede conseguir tener la idea de llevarse un taburete pequeño a la viña para cansarse menos.
- Del día 2 al 3 de la segunda parte, si habla con el panadero por la mañana, le puede aconsejar que tome algo de azúcar para darle energía, que él le venga unos dulces.

Hablar con el panadero y el Hidalgo por las mañanas es algo opcional, es una recompensa a los jugadores exploradores.

#### 3.4.1.6 Pisado de la Uva

Al final de cada jornada, Olegaria irá al lagar, a pisar la uva, mecánica que simplemente consiste en andar mientras se pulsa el botón de acción para reforzar la acción de pisar. Quinestéticamente se refuerza con un movimiento de cámara rápido hacia abajo acompañado de un sonido de golpe de pie contra las uvas.

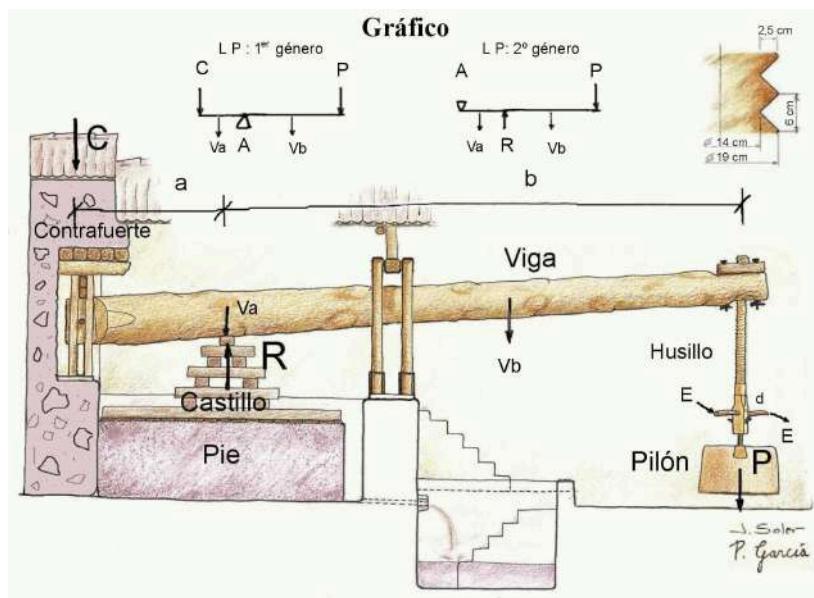


Fig. 3.15: Esquema de lagar listo para prensar la uva. Fuente: Google imágenes.

El último día se colocan los retos de lo anteriormente pisado y se prepara la prensa del lagar para extraer todo lo que se pueda de la pasta y de los rampujos (los rampujos son los esqueletos de los racimos de uvas, en otros sitios se les conoce como raspas). La preparación de la prensa consiste en mover y colocar unas vigas de madera entre dos personas, como en el minijuego de Shenmue II de trabajar en el puerto en el cual mediante QTE (Quick time events) o eventos de pulsación rápida te coordinamos para moverte al unísono con tu compañero. El compañero da la guía de viva voz de a qué dirección hay que ir y en función de eso se pulsa una de las teclas WASD. Para rematar la tarea y dejar viga en suelo se realiza usando la tecla de acción F. Todo esto sirve para construir el castillo, las vigas se mueven desde la posición del pilón hasta la cuba superior.

Tras ello, el jugador da vueltas al torno del lagar para dejar que el entramado de vigas haga salir, hasta la última gota de mosto. Para ello, deberá mantener pulsado el botón izquierdo del ratón mientras hace movimientos circulares.

#### *3.4.2 Correr los gallos*

Correr los gallos es una tradición de carnavales que estaba extendida por diferentes puntos de la geografía española que se considera un rito de paso y madurez. El rito consiste en montar, los

jóvenes del pueblo, generalmente los que estaban cercanos a ser mozos o quintos, es decir tener 18 años, en un caballo, mulo o macho y cargaban contra unos pollos colgados boca abajo con la tarea de arrancarles la cabeza. Es una tradición conectada con rituales y creencias paganas vinculados a la purificación de la comunidad o como un ritual de fertilidad (Rodríguez Plasencia, 2013). Era costumbre engalanar al caballo con los mejores adornos.



Fig. 3.16: Minijuego de trabajo en el puerto de mover cajas en Shenmue II. Fuente: Google imágenes



Fig. 3.17: Reconstrucción moderna de Correr los gallos en Laguna de Duero. Fuente: Google imágenes.

El minijuego consiste en una vez a lomos del macho con el ratón, controlar el brazo derecho para agarrar el gallo por la cabeza, mientras que el teclado sirve para controlar y acelerar con el animal. No hay victoria, pero es preferible que el jugador consiga cuantos más cabezas de gallo mejor. Hay 5 cuerdas con gallos colgados en las cuales también hay ollas en las que puede haber premios o ceniza, no se sabe hasta que se abren. El jugador tendrá que elegir entre conseguir un gallo o jugársela con una olla sorpresa. La dificultad reside en cuando el jugador se acerca a la cuerda, las personas que lo sujetan la tensan para que quede en alto y no puedan alcanzar su objetivo. Para sortear esto, el jugador tiene que sincronizarse bien durante una ventana de tiempo generosa para dar un salto con la tecla, espacio para conseguir alzarse lo necesario. Dependiendo del tiempo que se mantenga pulsada la tecla espacio, el personaje se alzará más o menos, así que hay que calcular bien y además la cuerda no se alza siempre a una altura fija.

Tras correr los gallos, estos eran cocinados y se ponían en común para que toda la juventud del pueblo los comiera.

En el Flashback de correr los gallos, Domingo no estará borracho como una cuba y no podrá participar en el festejo, no obstante Jimena rompiendo las reglas sociales, tomara el lugar de su hermano cuando gran desazón en su padre y críticas malintencionadas hacia la familia.

### 3.4.3 Jugar a la tuta o tanguilla

La tanguilla o tuta, como se le conoce generalmente en la provincia de Burgos, es un juego popular que consiste en derribar un palo generalmente de madera o tuta de unos 16 centímetros de alto por 5 de ancho que se estrecha en el centro, sobre la tuta se coloca una moneda o arandela metálica.



Fig. 3.18: Disposición de la pista de juego de la tuta. Fuente: Google imágenes.

Para derribarlo se emplean dos discos de metal llamados tangos. Derribar la tuta otorga un punto, pero si, en esa misma tirada el tango queda más cerca de la moneda, que de la tuta, se consiguen 2 puntos, en caso contrario se lanza el segundo tango y si este queda más cerca de la moneda que de la tuta se consiguen dos puntos.

En caso de que la primera tirada sea de dos puntos se vuelve a colocar otra vez la tuta en posición inicial con la moneda encima dando la oportunidad de hacer dos puntos si el tango queda más cerca de la moneda que de la tuta, en caso contrario no se vuelve a lanzar y ese jugador termina su ronda consiguiendo 3 puntos.

Es decir que el máximo que se puede conseguir por ronda son 4 puntos. Pero lo normal es no puntuar, se juega por parejas y no hay límite de parejas, pero sí de rondas que suele oscilar entre las 12. La distancia a la que se coloca el tango es de unos 30 metros aproximadamente dependiendo de la zona.

Lo más habitual es tirar el disco arqueando un poco el cuerpo para darle un efecto que haga que el tango describa una parábola, mientras gira sobre sí mismo. Es un juego que se jugaba normalmente los domingos y sólo lo jugaban los hombres, las mujeres jugaban a una versión de los bolos en los cuales hay 9 bolos y se ponen muy separados.

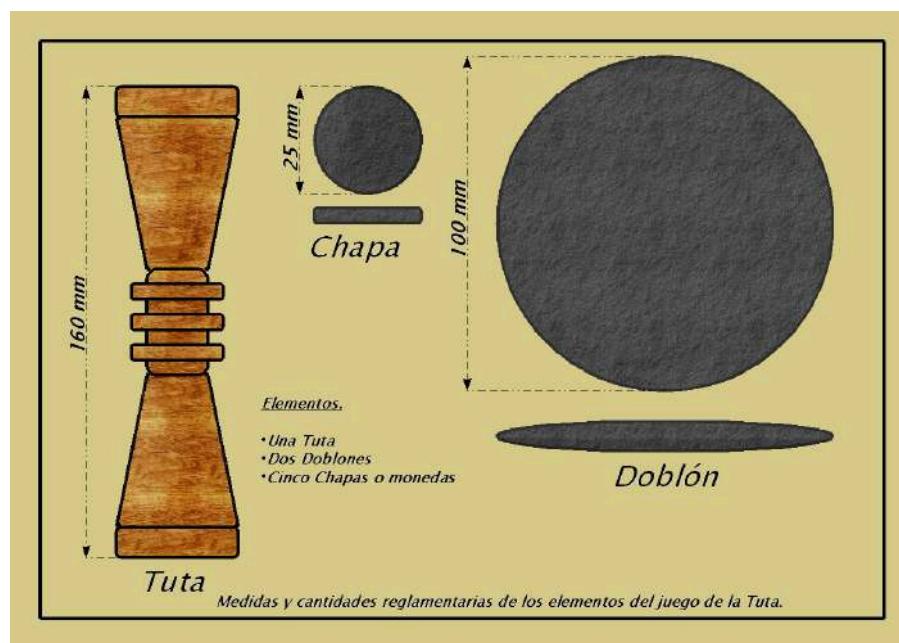


Fig. 3.19: Esquema de juego de piezas de la tuta. Fuente: Google imágenes.

Olegario puede aprender una técnica alternativa que es tirar como si fuera a lanzar un canto rodado para hacer ranas sobre el agua, la cual es más precisa, pero hace que sea casi imposible que el tango quede más cerca de la moneda, haciendo así que la precisión se compense con que lo más probable es hacer un punto por ronda. Esta habilidad de lanzar al estilo rana la puede aprender del Tomás el morador del callejón que te la enseñará si le cuentas una historia de



bodega que le haga reír, esta interacción está disponible todos los días durante el paseo matutino, pues el Tomás siempre está en la puerta de su casa en el Callejón, llueva o nieve.

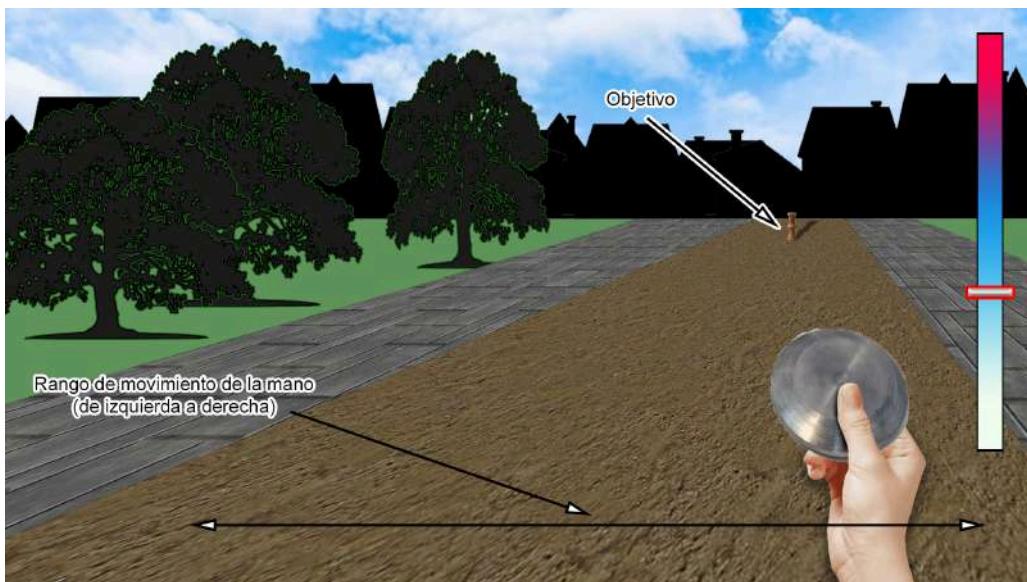


Fig. 3.20: Diagrama del minijuego de la tuta. Fuente: Elaboración propia.

Con Q se mueve la mano a la derecha y con E a la izquierda, para lanzar normal se lanza con el botón izquierdo y para el lanzamiento estilo rana se usa el botón derecho. Una vez se active el lanzamiento indicador oscila de arriba abajo en una barra lateral, si pulsamos el botón de lanzamiento se para el oscilamiento y cuanto más arriba esté, más fuerte será el lanzamiento, si es muy fuerte puede haber riesgo de fallo, lo mejor es ajustar la fuerza.

La primera vez que Olegario juega a la tanguilla en el juego, es decir, en la primera parte lo hará jugando con su hermano, el cual está de visita en el pueblo, aunque no es un reencuentro del todo feliz, Olegario intentará que el equipo se mantenga a flote, es una forma de mostrar la relación entre los hermanos. Hacia el final de la partida, el hermano, Miguel, el bala perdida, abandona a Olegario y este tendrá que terminar la partida jugando por su pareja. Al poco su hermano muere, lo cual es el detonante de la historia, esta es una forma de construir a Olegario más que para impactar al jugador.

#### 3.4.4 Pescar

Consisten en echar la caña y esperar y durante el rato muerto brotan los recuerdos o se dan conversaciones en voz baja para no espantar a los peces. Una vez el pez pica, el jugador tendrá que mantener pulsado el botón izquierdo del ratón, mover el ratón a la dirección contraria en la que se mueva el pez y pulsar la tecla S para recoger el sedal, pero si el pez hace mucha fuerza es posible que el sedal se rompa, así que cuando el pez haga fuerza es mejor dejar de pulsar la S hasta que el pez deja de chapotear violentamente, el cual es el indicativo que se está tensando demasiado la caña. Una vez el pez alcancé la línea final se activa un animación de captura de pez.



Fig. 3.21: Minijuego de pesca de Sea of Stars que sirve como referencia principal. Fuente: Google imágenes.

#### 3.4.5 Cantar

Intentar no desafinar en un minijuego similar a Trombone Champ, durante la cencerrada se canta la loba parda, una canción popular típica de esta festividad y Olegario canta fatal. Básicamente, el juego es una simplificación de Trombone Champ, el jugador tendrá que imitar lo mejor posible las curvas que aparecen en pantalla, pero el jugador no puede describir curvas, sólo rectas. Para moverse emplea el W para ascender a la nota superior y la S para descender de nota.

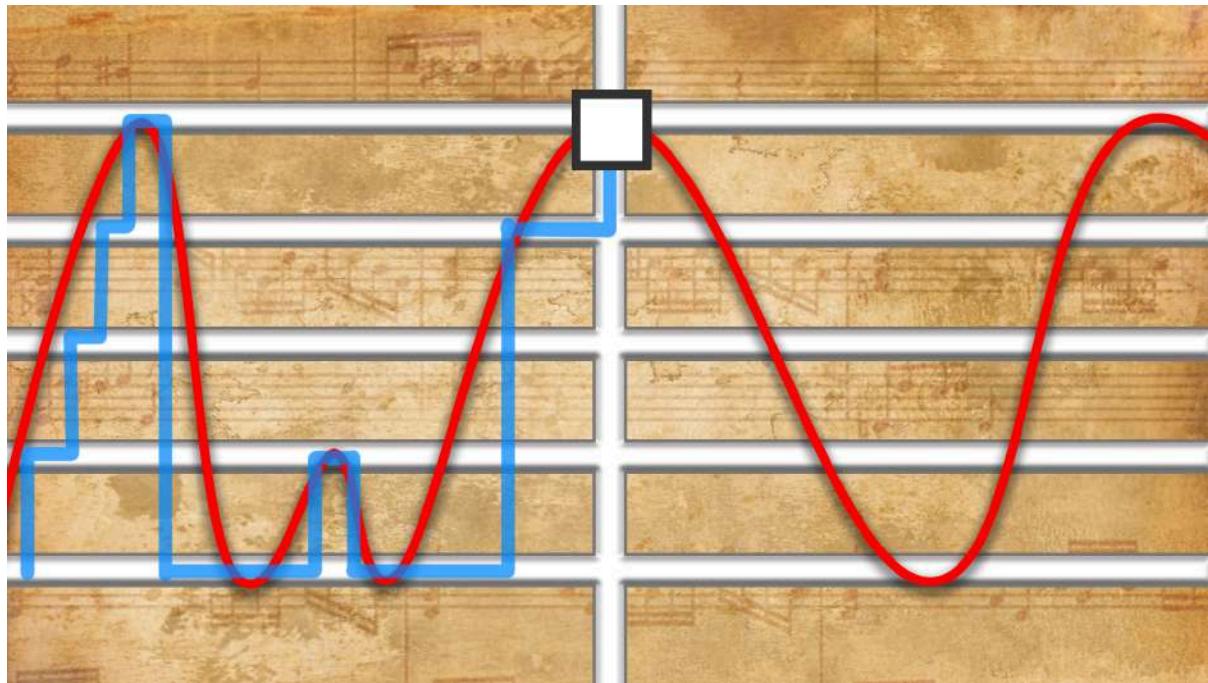


Fig. 3.22: Representación de la mecánica de canto. Fuente: Elaboración propia.

En rojo la curva que describe la canción y que avanza de derecha a izquierda. En azul la que describe Olegario con su voz, el cuadrado blanco es el cursor que genera la recta azul, el cursor salta de línea en línea. Es imposible entonar bien al 100% aun así el objetivo es no hacerlo lo peor posible.

El canto de la loba parda se da en la escena de la cencerrada y cuanto peor cante Olegario más se va apartando la gente de él de forma disimulada, con intención de crear un efecto cómico.

#### 3.4.6 Cencerrear

La cencerrada es una fiesta pastoril que se celebra en pueblos con legado y presencia ganadera, ya sean ovejas o vacas. Son una manifestación que históricamente se ha usado para ridiculizar o burlarse de alguien o expresar descontento con una situación. Aunque también se puede emplear para acompañar celebraciones religiosas como la llegada de los reyes magos o la navidad (Mañero Lozano, 2017), en Fuentebermeja se celebra durante el Adviento y el día de Navidad en la misa del gallo, los cencerreantes pasean por la iglesia para amenizar la misa, el resto de días celebran

una procesión por los alrededores del pueblo. La gente que participa suele ser gente que tiene actualmente rebaños o en el pasado ha tenido rebaños y por ello tiene cencerros. Los cencerros se atan una soga o cuerda que anuda a la cintura.

La mecánica de la cencerrada es muy sencillo, consiste en andar con los controles habituales WASD, la dirección viene dada por el líder del grupo, es decir iremos sobre raíles para hacer sonar los cencerros, hay que pulsar ambos botones del ratón y subir y bajar el ratón intentando llevar el ritmo de la comitiva.

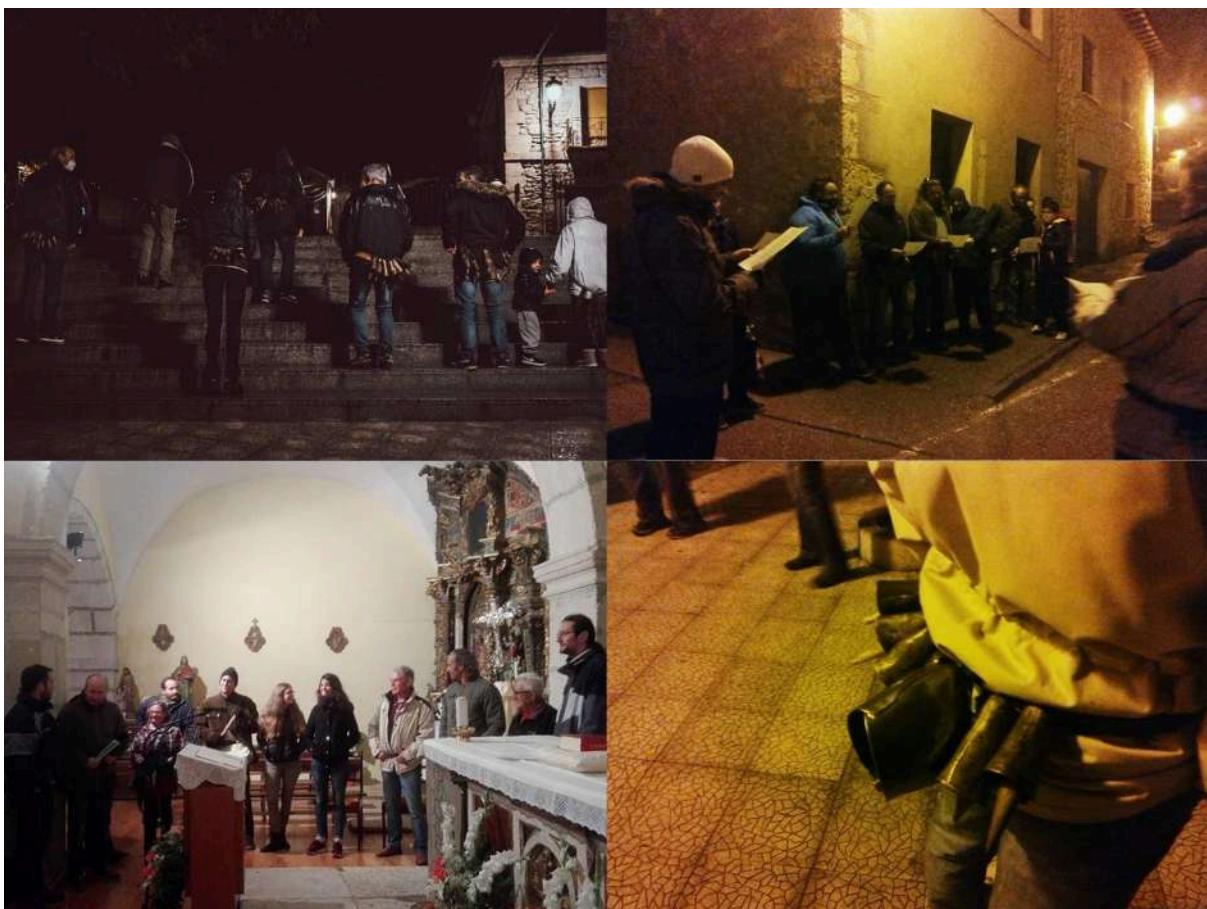


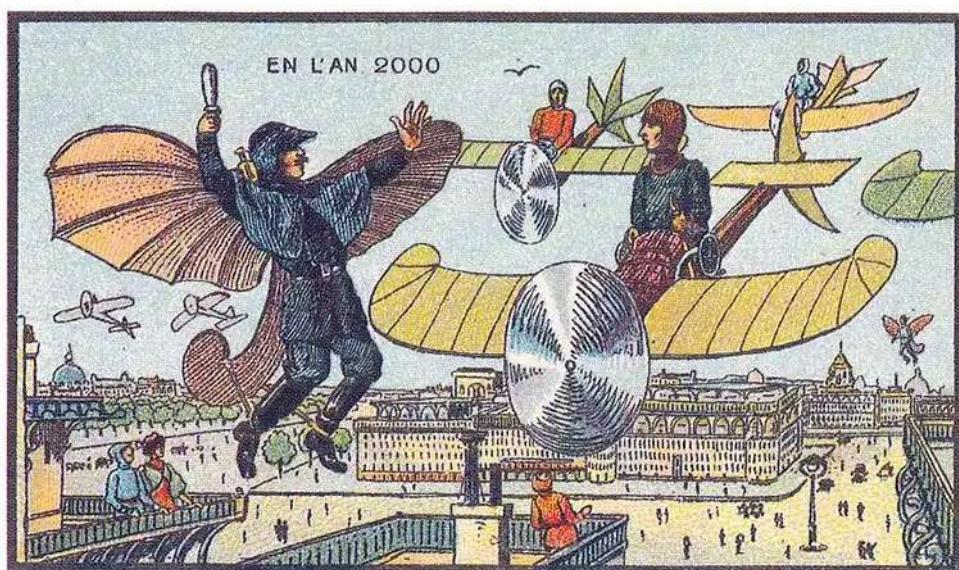
Fig. 3.23: Cencerrada moderna celebrada en Pardilla, Burgos. Preparación de la marcha (arriba izquierda), canto de la loba parda (arriba derecha), adoración en del niño en la iglesia (abajo izquierda), detalle de los cencerros (abajo derecha). Fuente: Elaboración propia.

### 3.5 Sueños

Los sueños son secuencias jugables en las cuales jugaremos con uno de los dos hijos de Olegario y reconstruyen una parte de la vida actual de estos. Cuantos más ideas/conceptos conozcamos sobre los contextos de los hijos más vividos serán estos sueños y más fáciles serán de completar, en cambio, si Olegario no ha aprendido cosas sobre el contexto de sus hijos, esos niveles serán más oníricos y difíciles de navegar, faltaron objetos y habrá opciones de diálogo que no estarán disponibles estos sueños no afectan al final del juego directamente, pero sí afectan a la percepción que tiene Olegario en los diálogos sobre sus hijos. Son 6 niveles cortos, 3 por cada hijo, en los que hay un diálogo por sueño.

#### 3.5.1 Sueños de Jimena

- **Primer sueño:** Es un sueño en el que Jimena llega por primera vez a Madrid y se presenta ante una profesora. Como Olegario nunca ha visto, Madrid le cuesta mucho imaginarla y la se puede imaginar como una ciudad medieval monumental o como un grabado de cómo se imaginaba que sería el futuro a principios del siglo xix.



Aviation Police

Fig. 3.24: *Como imaginaba el artista Jean Marc Côté el futuro en el año 1900.* Fuente: Google imágenes.

- **Segundo sueño:** Aquí Jimena estará explicando a una compañera el significado de Niebla, la novela o nivola de Miguel de Unamuno. Cuanto mejor lo explica, más crece una sombra tras la espalda de Jimena y la escena se llena de humo hasta que se acaba de sueño, por el contrario, si lo explica mal, la habitación en la que están se va haciendo cada vez más pequeña, es una metáfora de lo pequeño que es el mundo de Olegario y de cómo se va dando cuenta de ello.
- **Tercer sueño:** Esta vez Jimena habla consigo misma sobre la guerra, su futuro y su familia, un sueño que sigue una estructura similar a su carta.

#### *3.5.1 Sueños de Domingo*

- **Primer sueño:** Es una ensueñación de como Domingo mira hacia otro lado mientras un bebe llora, esta vez no hay opciones de diálogo, es sólo contemplativo, al final Olegario se pone a gritar al indescifrable.
- **Segundo sueño:** En esta segunda ensueñación su hijo se va pareciendo cada vez más a su hermano, dado que Domingo seguía los pasos autodestructivos del hermano de Olegario. Al principio hablan de ir al huerto a recoger las manas que ya están en la época y finalmente la conversación degenera en increparle por ser tan irresponsable con las tareas del campo. Esto es especialmente significativo para el juego porque a la siguiente mañana del juego Olegario se entera de que su hermano ha muerto, lo cual sirve de presagio para lo que le podría suceder a su hijo.
- **Tercer sueño:** Olegario sueña con su hijo que está corriendo con un oficial por una trinchera, si Olegario sabe lo que es un bombardeo área podrá elegir una opción de diálogo para esconderse cuando suene el sonido de las bombas y sobrevivir. Tras ello la trinchera se convierte en un tablero de ajedrez gigante en el cual hay dos gigantes a cada extremo, si el hidalgo le ha explicado cómo se juega al ajedrez a Olegario puede elegir saltar del tablero y salvarse de ser un peón. Al caer se lo traga un abismo de oscuridad en el que se desvanece.



Fig. 3.25: *El tercer sueño* es una estampa similar al duelo a garrotazos pero entre dos gigantes jugando al ajedrez. *Duelo a garrotazos*, Francisco Goya, 1820. Fuente: Google imágenes.

### 3.6 Interacciones no mecánicas

Las interacciones no mecánicas de juego pasan por las acciones del huerto como recolectar frutos u hortalizas, sentarse y contemplar el mundo o escuchar al pájaro Bartolomé en el huerto. Beber de un vaso/porrón/ botijo es una interacción no mecánica, es una animación. El concepto es similar a las opciones expresivas que tiene el jugador durante ciertos diálogos en Cyberpunk 2077, que pasan desde tocar la guitarra, beber, comer o fumar. Olegario tiene dos tics o manías, siempre que cree que esta sólo escupe, cuando el jugador pescando o en el huerto y no hay nadie, puede ejecutar esta acción contextual y expresiva que le da carácter al personaje. Su otro tic tener siempre un palillo se ve reflejado en como de vez en cuando Olegario vea un palillo lo cogerá para luego o si ve una espiga del campo puede interactuar con ella, limpiarla y guardarla para cuando el pasillo que tiene se haya vuelto inservible.

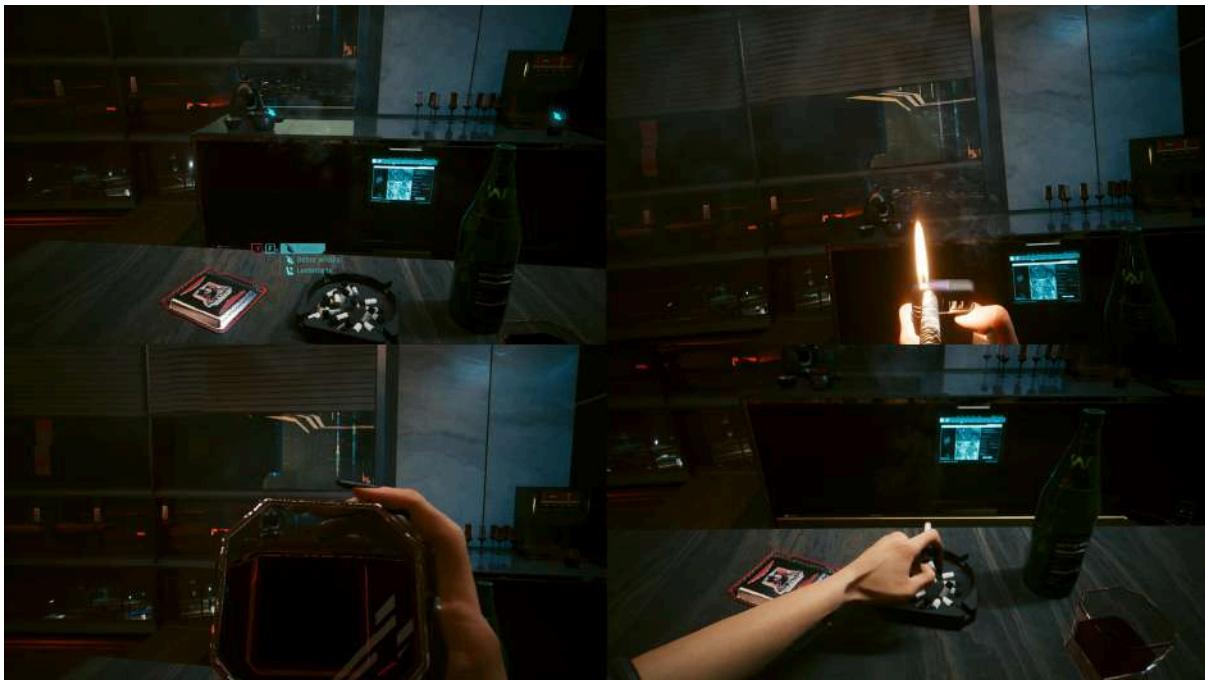


Fig. 3.26: *V* realizando acciones contemplativas como beber y fumar en su apartamento del centro, *Cyberpunk 2077*. Fuente: *Cyberpunk 2077*, CD Projekt Red, 2020.

### 3.7 Progresión del jugador

#### 3.6.1 Cepa de habilidades

En vez de árbol de habilidades lo he llamado cepa de habilidades para reflejar el tema del juego. Aquí se reflejan las ideas y conceptos que Olegario aprende.



Fig. 3.27: Esquema de la cepa (árbol de habilidades). Fuente: Elaboración propia.

- Religión:
  - Nivel inicial: 2
  - Puedes mejorar tu comprensión en la iglesia aparte de dormir.
    - Nivel 2: Sabes que eres católico, pero no tienes muy claro qué significa, prestas poca atención en Misa.
    - Nivel 3: ahora distinguir entre cardenal y obispo, seguro que es muy útil.
    - Nivel 4: aprendes la historia del patrón del pueblo, la historia de San Eustaquio, seguro que alguien le interesa saberla.

- Dios:
  - Nivel inicial: 2
    - Puedes mejorar tu comprensión en la iglesia aparte de dormir.
      - Nivel 2: Sabes que es todopoderoso, pero pensar en ello te da dolor de cabeza.
      - Nivel 3: Mejor hacer caso a dios, sus castigos son terribles.
      - Nivel 4: La naturaleza de Dios es triple, tampoco entiendes mucho más y te da igual saber más.
  - Apocalipsis:
    - Nivel inicial: 0
      - Te lo enseña el Hidalgo.
      - Sólo tiene dos niveles
        - Nivel 1: En algún momento se va a acabar el mundo.
        - Nivel 2: Un dragón va a bañar el cielo en fuego, es una idea que no comprendes, pero te aterra.
  - Bien y mal:
    - Nivel inicial: 3
      - Lo aprendes en la taberna oyendo a unos que hablan de unos hombres que robaron todo lo que pudieron y más durante la revolución del 34, pero luego lo repartieron entre los pobres.
      - Nivel 3: Tienes claro los límites del mal y del bien
      - Nivel 4: tu concepto del mal y del bien se ha tambaleado un poco, quizás haya zonas grises.
  - Modernidad:
    - Nivel inicial: 1
      - Lo aprendes oyendo las cosas que dice el Cacique en los almuerzos, tienes que preguntarle por el funcionamiento de la cámara fotográfica y él te contesta con absoluta condescendencia.
      - Nivel 1: la modernidad y tecnología se escapan a tu entendimiento.

- Nivel 2: Ahora sabes más o menos que hace un cámara de fotos, es una jerigonza indescifrable, pero por lo menos con algo te has quedado, sientes que la tecnología es el futuro del hombre, aunque no sabes muy bien por qué.
- Nivel 3: Comprendes que estar abierto a la modernidad significa ver cómo surgen maravillas y horrores.
- Nivel 4: Te das cuenta de que la modernidad es imparable, no hay marcha atrás.
- Bombardeo:
  - Nivel inicial: 0
  - Tienes dos niveles, se desbloquea el nivel 1 automáticamente si tienes el nivel 2 en modernidad, el nivel 2 en guerra y el nivel 1 en apocalipsis.
  - Nivel 1: Muere mucha gente.
  - Nivel 2: Llueve fuego a la tierra.
  - No hay más niveles porque es incapaz de entenderlo más allá.
- Ciudades:
  - Nivel inicial 1
  - Con la carta de tu hija viene una postal de Madrid que expande tu visión sobre las ciudades, lo cual te sube al nivel 2.
  - Nivel 1: Aranda es lo más grande que has visto y tiene de todo, es muchísimo más grande que Fuentebermeja.
  - Nivel 2: No comprendes la escala de una verdadera ciudad, es algo inaudito.
  - Nivel 3: te preguntas cuántas personas pueden caber en una ciudad como Madrid, pero lo alcanzas a comprender. Necesitas averiguar más.
  - Nivel 4: Las ciudades tienen trenes, carreteras, imprentas, es demasiado para ti, pero empiezas a ver la luz al final del túnel.
  - El nivel de ciudad influye en cómo se ven los sueños de Jimena.
- Madrid:
  - Nivel inicial: 0
  - Nivel máximo: 1

- Una vez tienes el nivel 2 le puedes preguntar al sargento de la guardia civil durante cualquier día del paseo de la mañana de la segunda parte por Madrid porque parece que estuvo allí viviendo. El sargento está en la puerta del cuartel.
- Nivel 1: El maestro te ha dicho que es una ciudad enorme donde, pero que seguramente la vayan a destruir los nacionales durante la guerra.
- Luego tener nivel 1 puede repercutir en cómo se ven los flashbacks de Jimena, en este caso dando una visión de Madrid en llamas.
- Voto de las mujeres:
  - Nivel inicial: 0
  - Nivel máximo: 1
  - Lo aprendes durante el sermón del cura de la misa del día 3 de la primera parte, el día de las elecciones.
  - Nivel 1: ¿Así que ahora las mujeres también votan? No entiendo por qué votamos si siempre se hace lo que dice el cacique, es perder un domingo a lo tonto, doble de perdida de tiempo y mientras las cosas sin hacerse (es un pensamiento echo por Olegario).
- Política:
  - Nivel inicial: 1
  - Cada vez que vas a la bodega alguien te incrusta una idea, aunque no quieras y es imposible que algo de ese sesgo penetre en ti.
  - Nivel 1: La república ha prometido muchas cosas, pero de momento sólo ha traído jaleillo.
  - Nivel 2: La gente que pide que vengan los militares están locos (siempre subes de nivel automáticamente al 2 antes de la segunda parte).
  - Nivel 3: Vamos, acaba igual que en el 34
  - Nivel 4: Si es que al final votar no vale para nada se hace lo que dice el cacique y ya, no sé por qué soy tan tonta.
- Guerra:
  - Nivel inicial: 1

- Durante la primera, en el paseo matutino III en el día 3 hay unos viejos cerca del ayuntamiento hablando de la guerra del Rif, lo cual sube a Olegario al nivel 2 directamente.
- Nivel 1: Por lo que sé la guerra es una mierda, no hay más que ver lo que pasó en Asturias
- Nivel 2: El Francisco y el Eustaquio estaban hablando de cómo las pasaron de putas en Marruecos y suena como un infierno.
- Nivel 3: (Sólo se consigue el día que el ejército forma en la plaza de Fuentebermeja). Esos chavales no tienen ni 20 años y ya los mandan al matadero, me pregunto como estará Domingo ahora.
- Nivel 4: Es cuestión de tiempo que la guerra también llegué al pueblo, sólo espero que tarde.
- Bandos:
  - Nivel inicial: 2
  - Nivel máx.: 2
- Nacionales:
  - Nivel inicial: 0
  - Se aprende en la bodega, nivel máx.: 2
- Falange:
  - Nivel inicial: 0
  - Se aprende en la bodega, nivel máx.: 2
- Republicanos:
  - Nivel inicial: 2
  - Nivel máx.: 2
- Rojos:
  - Nivel inicial: 2
  - Nivel máx.: 2
- Socialistas:
  - Nivel inicial: 0

- Nivel máx.: 2
  - Te lo enseña Epifanio si hay buena moral el primer día.
- Comunistas:
  - Nivel inicial: 0
  - Nivel máx.: 2
  - Te lo enseña Arsenio si hay buena moral el primer día.
- Anarquistas:
  - Nivel inicial: 0
  - Nivel máx.: 2
  - Te lo enseña Torcuato si hay buena moral el primer día.
- Cultura/cosas para licenciados:
  - Nivel inicial: 0
  - Nivel máx.: 1
  - Te lo enseña el poeta el último día.
- El autor:
  - Nivel inicial: 0
  - Lo aprendes del cacique cuando te habla de Cervantes y el Quijote.
  - Si está al 4 cuando escribes a tu hija, la carta de reconciliación será mejor.
- Poesía:
  - Nivel inicial: 0
  - Lo aprendes del Hidalgo.
  - Si está al 4 cuando escribes a tu hija, la carta de reconciliación será mejor.
- Contar historias:
  - Nivel inicial: 1
  - Cada noche que duermes y reflexionas sobre contar historias, las emociones que acompañan cada opción de diálogo son más precisas.
- El pueblo:
  - Nivel inicial: 1

- Por las mañanas puedes cruzarte con alguna señora que te puede contar cosas sobre los mitos (los ardanchines, etc) subes al nivel y el resto de mitos los vas asimilando según aprendes por el proceso normal.
- Viñas:
  - Nivel inicial: 3
  - Al principio del juego alcanzas el nivel 4.
- Huerto:
  - Nivel inicial: 4
- La tuta:
  - Nivel inicial: 0
  - Nivel máximo: 1
  - Aprendes a tirar a rana en la tuta, y lo aprendes de Tomás si le cuentas una historia graciosa de Bodega.
- Lomo doblado:
  - Nivel inicial: 0
  - Nivel máximo: 2
  - Del día 4 al 6 de la segunda parte, si habla con el hidalgo por la mañana, puede conseguir tener la idea de llevarse un taburete pequeño a la viña para cansarse menos, subes un nivel.
  - Del día 2 al 3 de la segunda parte, si habla con el panadero por la mañana, le puede aconsejar que tome algo de azúcar para darle energía, que él le venda unos dulces, subes otro nivel.

## 4. DISEÑO DE MISIONES

### 4.1 Calendario



	Parte 1				
	Día 1 (3 de enero)	Día 2 (13 de enero)	Día 3 (16 de febrero)	Día 4 (28 de febrero)	Día 5 (21 de abril)
Amanecer	■ Paseo matutino - I	■ Paseo matutino - II	■ Paseo matutino - III	■ Paseo matutino - IV	■ Paseo matutino - V
Mañana	■ Huerto - I	■ Poda - I	■ Sarmiento	■ Cavar la viña - I	■ Cavar la viña - II
Mediodía	■ Palomar - I	■ Almuerzo solitario ■ Visita a castillo del Hidalgo - II	■ Misa - I	■ Hacer la limonada	■ Misa - II
Tarde	■ Visita a castillo del Hidalgo - I	■ Poda - II	■ Elecciones	■ Correr los gallos ■ Asesinato en el casino	■ Tuta - I
Noche	■ Bodega - I	■ Taberna - I	■ Visita a castillo del Hidalgo - III	■ Bodega - II	■ Visita a castillo del Hidalgo - IV
Vigilia	■ Tutorial de aprendizaje de ideas / conceptos ■ Sueño de Jimena - I	■ Aprendizaje de ideas / conceptos	■ Sueño de Domingo - I ■ Aprendizaje de ideas / conceptos	■ Aprendizaje de ideas / conceptos	■ Sueño de Domingo - II ■ Aprendizaje de ideas / conceptos

Cuadro 4.1: Calendario de actividades de legario parte 1. Fuente: Elaboración propia.

		Día 1 (27 de septiembre)	Día 2 (28 de septiembre)	Día 3 (29 de septiembre)	Día 4 (30 de septiembre)	Día 5 (1 de octubre)	Día 6 (2 de octubre)	Día 7 (3 de octubre)	Día 8 (4 de octubre)	Climax
Amanecer	■ Olegario recibe la noticia de la desaparición de su hermano	■ Patrulla militar formando en la plaza	■ Paseo matutino - VII	■ Paseo matutino - VIII	■ Paseo matutino - IX	■ Paseo matutino - X	■ Derribo y tala del Olmo de Fuenteburmeja	■ Detención		
Mañana	■ Huerto - II	■ Vendimia de Olegario - I	■ Vendimia del cacique - I ■ Flashback de la cencerrada	■ Vendimia del cacique - III ■ Flashback de las fiestas patronales	■ Vendimia del cacique - V ■ Discusión con el cacique	■ Vendimia del cacique - VII ■ Flashback de la Tuta	■ Pisado de Uva - VII	■ Fusilamiento / vuelta al pueblo		
Mediodía	■ Misa - III	■ Almuerzo con Pilar	■ Almuerzo cacique - I ■ Historia de cencerrada	■ Almuerzo cacique - II ■ Historia de bodega	■ Almuerzo cacique - III ■ Flashback de Carnavales	■ Almuerzo cacique - IV ■ Historia de la tutua	■ Pisado de Uva - VIII	■ Pisado de Uva - VIII	FIN	
Tarde	■ Pilar le habla a Olegario sobre la carta de la hija	■ Vendimia de Olegario - II	■ Vendimia del cacique - II	■ Vendimia del cacique - IV ■ Historia de fiestas	■ Vendimia del cacique - VI ■ Historia de camavales	■ Vendimia del cacique - VII	■ Confrontación	-	-	
Noche	-	■ Pisado de Uva - I	■ Pisado de Uva - II	■ Pisado de Uva - III	■ Pisado de Uva - IV	■ Pisado de Uva - VI	■ Pisado de Uva - VI	■ Visita a castillo del Hidalgo - VI	-	
Vigilia	■ Sueño de Jimena - II	■ Aprendizaje de ideas / conceptos	■ Aprendizaje de ideas / conceptos	■ Sueño de Domingo - III	■ Aprendizaje de ideas / conceptos	■ Aprendizaje de ideas / conceptos	■ Sueño de Jimena - III	■ Sueño de Jimena - III	-	

*Cuadro 4.2: Calendario de actividades de legario parte 2. Fuente: Elaboración propia.*

#### 4.2 Flashbacks y contar las historias

Durante la segunda parte hay 4 días en los que Olegario almuerza con sus compañeros en los cuales para amenizar el rato.

- **Día 3 Segunda parte:**

- **Flashback de la cencerrada:** En el ves dos historias:

- 1) Cuando Aquilino (uno de los de la cuadrilla de vendimiadores) se perdió camino de la iglesia y acabo de cayéndose por un terraplén y todo quisqui se rió de él un mes, lo cual le enfadaría, pero subiría mucho la moral al resto.
    - 2) También puedes contar una historia más conciliadora en la cual Alfredo se apuesta que puede lanzar el porrón a aire y cogerlo sin que reviente y justo cuando iba a caer accidentalmente sobre la cabeza de chiquillo del alcalde tú le llamaste para decirle una cosa y le salvaste de milagro de que se reventará el porrón contra su cabeza.

- **Día 4 Segunda parte:** Este día es especial porque tiene dos momentos en los que se cuentan historias porque durante el almuerzo alguien pide que cuenten una historia de bodega.

- **Historias de bodega:**

- 1) La historia de tu hermano, el Miguel, el bala perdida en la cual le robó unas galletas a otro muchacho del pueblo y este cuando se enteró dijo que iba a rajar a quien lo hubiera hecho bloqueando la salida de la bodega. Con tan mala suerte que uno de los que estaban en la bodega se cagaba muchísimo y necesitaba irse, pero el de la navaja no dejaba irse hasta que saliera. El de la navaja y el que se cagaba se pusieron a discutir a grito pelado hasta que el hermano de Olegario aprovechando huyó con las galletas, acto seguido el de la navaja salió a darle caza, pero no le alcanzó.
    - 2) Contar la historia de cuando el Torcuato (otro de los de la cuadrilla de vendimiadores) se quedó dormido en la bodega encerrada y cuando se

despertó se puso a gritar con tan mala suerte que era día de trillar y nadie andaba cerca y se pasó una noche encerrado.

Las 2 historias suben mucho la moral, pero durante la segunda historia del día no se puede elegir historia, sólo hay una historia, pero involucra al hermano de Olegario así que la repetición puede hacer que no estén muy receptivos.

○ **Historia y flashback de las fiestas patronales:**

Tu hermano durante su quintada tuvo la brillante idea de convencer a un amigo suyo para gastar una broma al resto de quintos. A los quintos les habían dado ollas con comida para que comieran durante el día de fiestas, pero sobró mucha comida. El hermano de Olegario pensó que era buena idea cagar en una olla y removerlo y a la noche, cuando se rematará la faena para comer el resto, él y su amigo comerían de la otra olla. Llegó la noche y los otros quintos juntaron el contenido de las cazuelas y para que nadie sospechará, el Hermano de Olegario y su amigo comieron como el resto. Su moraleja es que al final no noto nada.

● **Día 5 Segunda parte:**

○ **Historia y flashback de carnavales:**

- 1) La primera es una de correr los gallos sobre un chico del pueblo que no consiguió correr ni uno sólo y que además que tragó todas las cenizas de las ollas trampa.
- 2) Lo arriesgado es contar la verdad sobre el asesinato en el casino porque el lo vio todo, ya que se dio en la puerta y no dentro. Olegario fue uno de los pocos testigos y como a la gente no le gusta hablar, al final nadie lo comentó, para que esta historia no sea un desastre, Olegario tiene que tener un nivel 5 en política, un nivel 3 en bandos, y nivel 2 corrientes políticas (falange, anarquismo, etc.). Si Olegario falla baja mucho la moral e incluso puede no acabar la historia.

- **Día 6 Segunda parte:**

- **Historia de la tuta:** Sólo hay una es la vez que el peor jugador del pueblo quedó primero jugando, sólo porque su pareja seguía corriendo porque se le escapó el macho. El que se quedó sólo hizo en su última ronda 8 puntos, el sólo, desde entonces, no ha vuelto hacer ni un sólo punto jamás, se le acabó la suerte ese día.

## 5. DIRECCIÓN ARTÍSTICA

En cuanto al aspecto visual, quiero hacer una aproximación visual al estilo artístico de Carlos Giménez Giménez en 36-39: Tiempos malos, sobre todo en las caras y las expresiones faciales de los personajes que están cargadas de dramatismo. Sus personajes tienen proporciones humanas realistas, no obstante elementos como las manos, la cabeza, las orejas o el pelo los representan de una forma más estilizada. Y para distanciarse del estilo de Giménez, planeo usar el cell shading con bordes gruesos y tramas en los degradados de las sombras en vez de su estilo limpio de sombras limpias y oscuras pero manteniendo las proporciones realistas de personajes.



Fig. 5.1: 36-39: *Tiempos malos*, volumen II, Sito. Fuente: Google imágenes.

En cuanto a la paleta de colores, quiero que sea una paleta de colores ocres pero de una gran viveza. Mientras que para las secciones de flashbacks, en vez de recurrir a un filtro ocre, prefiero emplear un filtro suave de color marino que representa que estos recuerdos estaban enterrados

en la memoria de Olegario hasta ahora y según pase el tiempo en el flashback el filtro se disipa del todo.



Fig. 5.2: Pleta de colores. Fuente: Adobe Color.

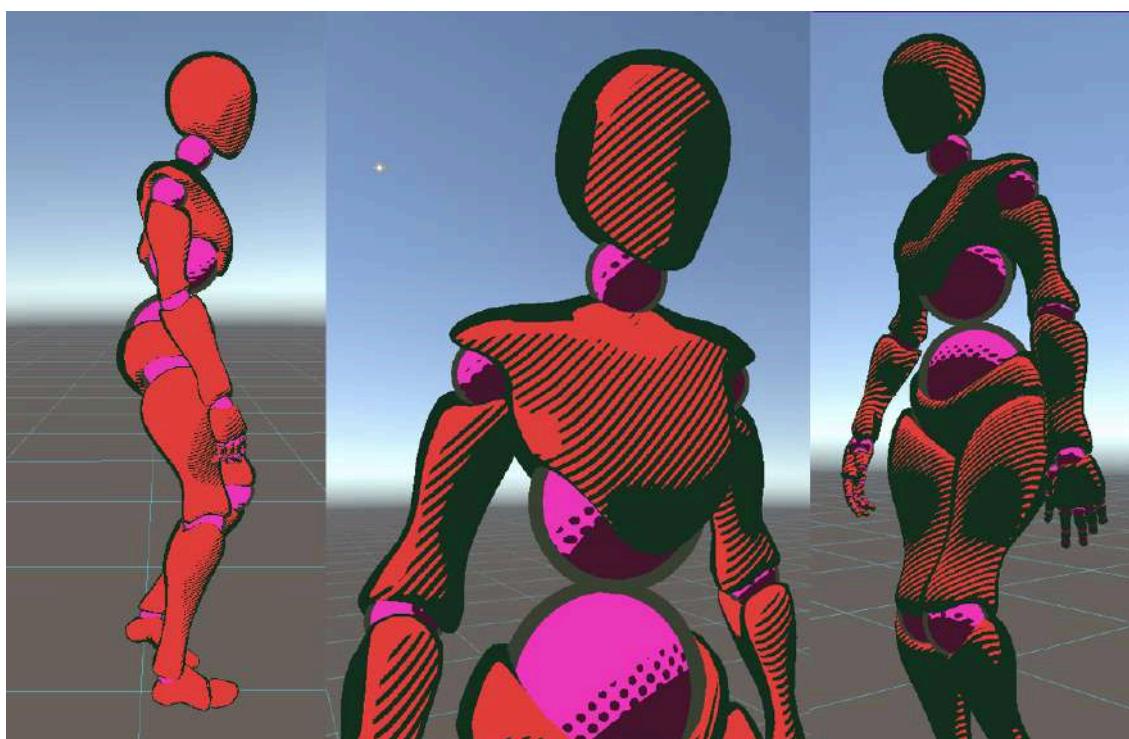


Fig. 5.3: Test gráfico del cell shading sobre un muñeco con diferentes tipos de tramas. Fuente: Elaboración Propia.

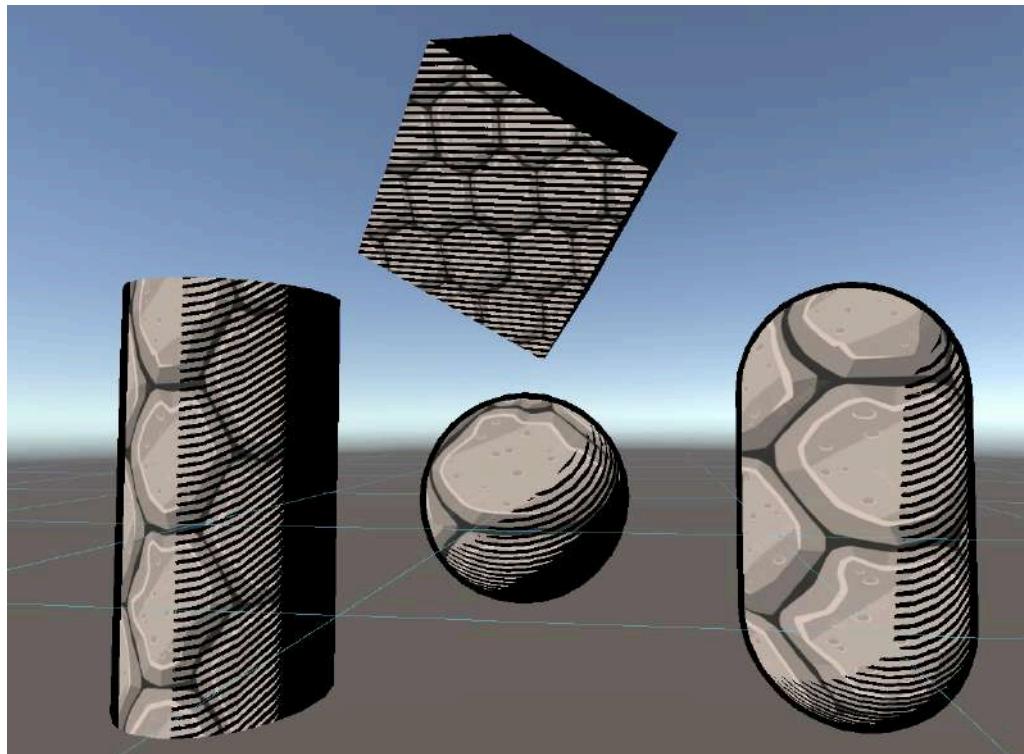


Fig. 5.4: Test gráfico de cell shading objetos 3D básicos con texturas. Fuente: Elaboración Propia.

La cuestión de cómo representar el mundo me he decantado por imitar el estilo Vela Zanetti un pintor y muralista nacido en León, con raíces en el pueblo de Milagros de donde era su padre, con estilo muy concreto, el cual usa una paleta de colores ocres de excepcional viveza.



Fig. 5.5: De izquierda a derecha: Bodegón del sudor (1986), Pueblo de Pardilla (1931), Gallos (1960) Vela Zanetti. Fuente: Vela Zanetti en Aranda de Duero.

## 6. MÚSICA Y SONIDO

### 6.1 Música

Vendimia 1936 es un juego en el que la mayoría de la música es diegética, suena mientras la gente canta, como por ejemplo la loba parda o alguien la toca como en las fiestas del pueblo o suena en la radio.

Para los momentos de más dramatismo, Olegario y sus hijos tiene un tema, cada uno que corresponden a los pasajes de la sinfonía Castellana de Antonio José, que hacen de leitmotiv del personaje.

- **Jimena:** Le corresponde el primer pasaje, El campo: Alegro, está cargado de vitalidad y energía como ella que quiere comerse el mundo.
- **Domingo:** Le corresponde el segundo pasaje, Paisaje de atardecer: Andante con calma, es un tema algo más dubitativo, pero que finalmente encuentra su camino.
- **Olegario:** Al protagonista le corresponde el tercer pasaje, Nocturno: lento, lleno de dudas, pesadumbre y desazón, está envuelto en un aura de tristeza contenida, a pesar de todo tras la noche siempre viene un nuevo día y la esperanza que trae con él.

### 6.1 Sonido

El sonido juega un papel crucial en el juego porque la mayoría del tiempo habrá silencio y la escena se ha de llenar con foley que nos traslade al campo, con los sonidos de graznidos de los grajos al atardecer, el viento arreciando en las mañanas frías. Aparte de crear un ambiente de soledad, el sonido en este juego también se emplea para reflejar la viveza, los festejos y las tradiciones y el gentío y jolgorio de las multitudes.

## 7. CONCLUSIONES

Realizar un juego con tantos elementos narrativos se antoja arduo, difícil e incluso irrealizable, pero esta es una oportunidad para poder crear en el vacío un juego cuya ambición narrativa esté

a la altura de su historia. Cuestiones como las animaciones, los efectos como la deformación del terreno o las multitudes son cosas que los juegos indies suelen esquivar por lo complejo de su optimización.

Por otro lado, la experiencia de diseñar un juego con ramificaciones y árboles de diálogos conlleva un gran volumen de tiempo y pulido para no caer interacciones vacías y redundantes.

Por último, no creo que el juego se pueda considerar 100% histórico y digno de caso de estudio de juego, que represente bien un retrolugar, por ello si tuviera la oportunidad de investigar más me gustaría poder pulir bien este aspecto y poder comunicarle al jugador que elementos están atados a la realidad histórica y cuáles son algo anacrónicos.

## REFERENCIAS

- Abela y Sainz de Andino, E. J. (2008). *El Libro Del Viticultor*. Manuel G. Hernández.
- Balló, J., & Pérez, X. (1997). *La semilla inmortal: los argumentos universales en el cine*. Anagrama.
- Blasco Vilches, L. F. (2019). *Guion de videojuegos : para gente que juega y para gente que no juega*. Dolmen Publicaciones.
- Caillois, R. (2001). *Man, Play, and Games* (M. Barash, Trans.). University of Illinois Press.
- Callejo, J. (2019). *El mundo encantado de Castilla y León*. Museo Etnográfico de Castilla y León.
- Díaz-Plaza, M. (n.d.). La guerra civil en Aranda, 1936-1939. *Biblioteca: estudio e investigación*, 11, 177-206. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2342753>
- Frasca, G. (2013). Leaving Fantasy behind in Videogames The Limits of the Narrative Paradigm. In R. Nakatsu & J. Hoshino (Eds.), *Entertainment Computing: Technologies and Application* (pp. 347-354). Springer US. 10.1007/978-0-387-35660-0\_65
- Gil González, A. J. (2016). La ficcionalización de la guerra civil española en la novela gráfica y el videojuego del siglo XXI. *Studi Ispanici*, (41), 109-126.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5918238>

Gonzalo Iglesia, J. L. (2016, 4 1). Simulating history in contemporary board games: The case of the Spanish Civil War. *Catalan Journal of Communication & Cultural Studies*, 8(1), 143-158.

[https://intellectdiscover.com/content/journals/10.1386/cjcs.8.1.143\\_1](https://intellectdiscover.com/content/journals/10.1386/cjcs.8.1.143_1)

Mañero Lozano, D. (2017, Junio). Las cencerradas. Transmisión oral, circunstancias y lógica festiva de un género efímero. *Revista de Dialectología y Tradiciones Populares*, LXXII(1), 265-288. <https://dra.revistas.csic.es/index.php/dra/article/view/543>

Moreno Cantano, A. C. (2020). Españolada, memoria histórica y representación digital la Guerra Civil española en el mundo del videojuego. In J. F. Jiménez Alcázar, G. F. Rodríguez, & S. M. Massa (Eds.), *Ocio, cultura y aprendizaje: Historia y videojuegos*. (pp. 185-204). Murcia, Editum.

Piqueras Haba, J. (2005). LA FILOXERA EN ESPAÑA Y SU DIFUSIÓN ESPACIAL: 1878-1926. *Cuadernos de geografía*, (77), 101-136.

<https://roderic.uv.es/handle/10550/31310>

Rodríguez Pequeño, F. J. (2008). *Géneros literarios y mundos posibles* (F. J. Rodríguez Pequeño, Ed.). Eneida.

Rodríguez Plasencia, J. L. (2013). Correr los gallos. *Revista de Folklore*, (375), 18-29.

<https://www.cervantesvirtual.com/obra/correr-los-gallos-783919/>

Tobias, R. (2003). *20 Master Plots: And How to Build Them*. F+W Media.

Uría, J. (2003). LA TABERNA. UN ESPACIO MULTIFUNCIONAL DE SOCIALIZACIÓN POPULAR EN LA RESTAURACIÓN ESPAÑOLA. *Hispania*, LXIII(214), 571-604.

Venegas Ramos, A. (2018, 5 18). Retrolugares, definición, formación y repetición de lugares, escenarios y escenas imaginados del pasado en la cultura popular y el videojuego. *REVISTA DE HISTORIOGRAFÍA (RevHisto)*, (28).

<https://e-revistas.uc3m.es/index.php/REVHISTO/article/view/4225>