

El Gran Glotón

Sami Natsheh



EDITA IVAC

Institut Valencià de l'Audiovisual
i de la Cinematografia "Ricardo Muñoz Suay"
Edifici Rialto · Plaça de l'Ajuntament, 17
E-46002 València · Tel. (+34) 963 539 300
ivac.gva.es

AGRADECIMIENTOS EDAV

Escriptors de l'Audiovisual Valencià

© **DEL GUION** Sami Natsheh

TÉRMINOS Y CONDICIONES

El Instituto Valenciano del Audiovisual y de la Cinematografía Ricardo Muñoz Suay (IVAC) advierte que los guiones aquí expuestos están protegidos por la vigente Ley de Propiedad Intelectual.

Quedan prohibidos cualquier uso comercial o no, a cualquier idioma y/o distribución, comunicación pública, puesta a disposición al público, transformación de cualquier tipo, adaptación, utilización y/o reproducción total o parcial de estos guiones, por cualquier medio o procedimiento, incluso citando la fuente o el autor de los guiones, pues para ello se deberá contar con la autorización previa, expresa y por escrito del Autor.



El Gran Glotón

Sami Natsheh

GÉNERO Animación / Fantasía

TAGLINE

¿Sigues sin creer en los gamusinos?

SINOPSIS

Nuada, un intrépido gamusino, viaja por el mundo buscando el lugar paradisíaco en el que nació. De él sólo le queda un vago recuerdo, pero sabe, o por lo menos, sueña, que no es un lugar imaginario, sino que realmente existe. Las respuestas las encontrará cuando se enfrente con el misterioso "Gran Glotón".

GET-MERCADO OBJETIVO

Infantil-juvenil.

CONTACTO DEL AUTOR

saminb5@gmail.com
youtube.com/user/saminatsheh
imdb.com/name/nm2159227

EL
GRAN
GLOTON



1.- EXT. POBLADO - DÍA

Es un día cualquiera en el mundo de los Gamusinos. Los gamusinos son pequeñas criaturas de simpática apariencia que en sus rasgos básicos se asemejan a los humanos, pero mucho más simplificados.

El Reino de los Gamusinos es un mundo colorido y acogedor. El sol ilumina sus pequeñas callejuelas y casas bajas que semejan un pueblecito rústico de nuestro mundo. Todos en sus actividades cotidianas viven y ríen felices.

Una pandilla de niños gamusinos encabezados por la bella DUNKUI corren a recoger al más travieso y aventurero de todos, NUADA, que se despide de su madre para ir a jugar con ellos.

MADRE

No tardéis, chicos. Pronto se hará de noche.

NUADA

Descuida, mamá. Estaremos aquí antes de cenar.

Los chicos se alejan corriendo, bromeando entre ellos. NUADA se gira y se despide con la mano de su madre.

La madre sigue en la puerta, alejándose de la vista de NUADA y agitando el brazo.

2.- EXT. CAMPO – DÍA

En medio de un florido monte, de un vivo color verde, los tres chicos corretean divertidos. Uno de ellos, ABERTH, persigue un pequeño animal, los *zedricks*, una especie de insectos esponjosos que se mueven con pequeños saltos.

ABERTH

¡Ya lo tengo! Eres mío.

DUNKUI

Podríamos llevar *zedricks* a casa para cenar esta noche.

NUADA

Yo paso. Mi madre ya habrá preparado una buena sopa.

ABERTH examina durante un momento su presa y luego le pega un mordisco sin pensarlo. DUNKUI le mira con gesto de asco.

ABERTH

¿Qué pasa? Es un *zedrick*. Tú también los comes.

DUNKUI

Sí, pero los cocino antes.

ABERTH mira su manjar, medio mosqueado, y le da un segundo mordisco.

A lo lejos escuchan la voz de NUADA.

NUADA

¡Chicos! Mirad esto.

DUNKUI y ABERTH se acercan donde se encuentra NUADA, a la entrada de una especie de gigantesca gruta. Las paredes de la gruta emiten un poderoso resplandor que deja atónitos a los chicos. La entrada está llena de surcos y rocas de difícil tránsito. Más allá todo es oscuridad.

ABERTH

Uau...

NUADA

No sabía que esto estaba aquí. Me habían hablado de este sitio antes.

DUNKUI

A mí también me habían hablado de esto. Nos hemos alejado demasiado. No deberíamos estar aquí, es peligroso.

NUADA

Quiero verlo mejor.

NUADA se adentra en la gruta y DUNKUI y ABERTH se miran uno al otro. ABERTH sigue a NUADA, a lo cual DUNKUI también les sigue a regañadientes.

DUNKUI

Chicos, no veo nada.

NUADA

(en off, desde la oscuridad)
Esto es genial.

ABERTH se acerca a las brillantes paredes y las toca con cautela.

ABERTH

¿Habéis tocado las paredes? Son como... húmedas.

DUNKUI

El suelo está resbaladizo, tened cuidado.

NUADA

Chicos, ¿os habéis fijado en la luz que se divisa al final del túnel?

ABERTH

Yo sólo veo oscuridad. Aquí no se ve nada.

NUADA

(haciendo esfuerzos por mantenerse en equilibrio)

Es una pena que el suelo esté tan poco transitable.

DUNKUI

Sí, muy poco transitable. Me voy a volver para atrás que si no... ¡¡Aaaaahh!!

DUNKUI resbala y cae a un nivel algo más profundo. Todo está oscuro y no se ve bien a su alrededor.

NUADA

¡DUNKUI! ¿Dónde estás? No te vemos.

DUNKUI

Estoy bien, pero está todo oscuro aquí, no veo nada.

NUADA

Espera, voy a por ti.

NUADA desciende hasta donde se encuentra DUNKUI, y le tiende la mano. Con un impulso, DUNKUI logra salir.

NUADA

Vamos, está todo tan resbaladizo que vamos a caernos otra vez.

DUNKUI

Espera, ¿y mi medallón?

DUNKUI se lleva la mano al cuello, de donde antes le colgaba un colgante.

DUNKUI

Mi colgante, lo he perdido. Tengo que recuperarlo.

ABERTH

Aquí va a ser imposible encontrarlo, está todo oscuro.

DUNKUI

Tenemos que encontrarlo, es el medallón de sal que me regaló mi padre antes de desaparecer.

NUADA

Creo que lo estoy viendo, allí abajo reluce algo.

NUADA desciende hacia donde había caído DUNKUI.

DUNKUI

NUADA, ten cuidado.

NUADA

Ya lo veo. Tengo que descender un poco más, desde aquí no puedo alcanzarlo.

ABERTH, más próximo al exterior que sus amigos, les advierte.

ABERTH

Daros prisa, se está haciendo cada vez más oscuro.

DUNKUI observa, expectante, pero ya apenas puede alcanzar a ver a NUADA.

DUNKUI

¿Lo tienes...?

Una ligera brisa agita los cabellos de DUNKUI hacia el interior de la gruta, donde se encuentra NUADA.

NUADA

(en off, desde la oscuridad)
¡Ya lo tengo!

DUNKUI

NUADA, apresúrate. Se está levantando una ráfaga de viento.

NUADA

¡Ya voy!

La ráfaga se hace más intensa.

ABERTH

¡Chicos, apresuráos! ¡Aquí está pasando algo!

Las paredes empiezan a temblar y el suelo emite rápidas e intensas sacudidas. ABERTH extiende la mano a DUNKUI, que logra vencer la fuerza del viento.

DUNKUI

Tenemos que ir a por NUADA.

NUADA

(apareciendo de la oscuridad)
¡Salid vosotros, yo casi estoy!

De repente, una enorme ráfaga empuja a NUADA hacia el interior.

DUNKUI

¡¡NUADA!!

En medio de un ensordecedor sonido, NUADA es arrastrado hacia el interior de la gruta, ante los atónitos ojos de sus amigos, que lo miran desde el borde del abismo.

DUNKUI

(llorando)
¡¡NUADA!! ¡¡NUADA!!

3.- EXT. CAMPO – DÍA

NUADA, ya adulto, despierta de un sueño. Lleva el medallón blanco de DUNKUI colgado del cuello. Está en medio de un paisaje gris y desolador. A su alrededor, están todos sus utensilios de haber acampado allí esa noche. Mira a su alrededor, desconcertado todavía por el sueño.

Le ruge la tripa de hambre y se lleva la mano al vientre muy extrañado por tal estruendo. Se levanta y recoge su campamento para reiniciar la marcha.

4.- EXT. CAMPO – DÍA

Un *zedrick* como los que vimos antes, pero con un cuerpo mucho más esquelético y

demacrado, sin la esponjosidad de antes, recorre un pantanoso suelo. Una afilada flecha lo atraviesa.

NUADA, lo coge y le quita la flecha. Al llevárselo a la boca hace un gesto de desagrado y lo escupe.

Sigue caminando por la siniestra zona. El suelo está embarrado y los pocos árboles que se ven están secos. De vez en cuando mira hacia los lados, como buscando algo.

De repente, un grito le llama la atención. NUADA se queda parado, atento a su entorno. Alguien vuelve a gritar, como queriendo llamar su atención. NUADA acude al lugar de donde proviene la voz.

Colgado de un árbol en una especie de red, se encuentra con otro gamusino, CHACO, haciendo gestos intentando liberarse.

CHACO

¡Eh! ¡Hola! Por favor, ayúdame. Me han atrapado y no puedo salir. Llevo aquí una hora.

NUADA

¿Quién eres?

CHACO

Me llamo CHACO. Soy un gamusino nacido en la tierra de Dguric, a dos millas de aquí.

NUADA

¿Quién te ha atrapado y por qué?

CHACO

Han sido *ellos*. Lo hacen con todos los que se adentran en sus tierras. Si no nos damos prisa, me llevarán también a mí.

NUADA

¿Quiénes son *ellos*?

Un espeluznante sonido, casi animal, hace estrecharse a CHACO.

CHACO

¡Rápido! Están cerca...

Con algo de reparo, NUADA saca un machete que lleva entre sus pertenencias y

libera al gamusino. Se apresuran a salir de allí.

5.- EXT. CAMPO – DÍA

Poco a poco van dejando atrás las zonas pantanosas. El paisaje es ahora menos gris. Los dos personajes siguen caminando.

CHACO

Gracias. Si no llega a ser por ti estaría ahora...

NUADA

(sin apartar la vista del camino)

No hay de qué.

CHACO

No sé tu nombre.

NUADA

No te lo he dicho.

CHACO

(intentando ocultar su desconcierto)

Je...

NUADA

Me llamo NUADA.

CHACO

Yo me llamo CHACO. Soy de la tierra de Dguric.

NUADA

Eso ya me lo dijiste.

CHACO

¿Adónde te diriges tú?

NUADA

A ningún sitio.

CHACO no sabe si reírle la supuesta gracia o seguir preguntándole para enterarse mejor.

NUADA

Soy viajero. Estoy buscando un lugar...

CHACO

Entonces vas a algún sitio.

NUADA

(negando con la cabeza)

No. No sé dónde está ese lugar.

CHACO está cada vez más desconcertado. Intenta seguirle la corriente.

CHACO

Yo te llevaré a un lugar que jamás olvidarás...

De repente, las palabras de CHACO despiertan el interés de NUADA. Éste mira por primera vez a su compañero desde que iniciaron la conversación.

CHACO

... Mi aldea.

La atención de NUADA se disipa en un instante.

6.- EXT. CAMPAMENTO – DÍA

CHACO y NUADA llegan a una especie de campamento. El paisaje es verde y acogedor, pero en las viviendas que lo componen hay un cierto desorden, como si hubiesen improvisado recientemente el lugar de acampada.

La llegada de los dos personajes despierta el interés de los lugareños. CHACO va saludando a quienes se encuentra, y éstos le devuelven el saludo, pero mirando con desconfianza a su compañero. Tan sólo los gamusinos más jóvenes se acercan a NUADA con curiosidad.

CHACO

(dirigiéndose a todos)

Compañeros, quiero presentaros a mi nuevo amigo, NUADA. Me salvó la vida cuando caí en una trampa mortal a dos millas de aquí. Si no fuera por él, ahora no podría contároslo. Me complacería que le recibíeis con gratitud en nuestra aldea.

Las palabras de CHACO cambian la actitud de los lugareños, que ahora se muestran

más amigables, loando la hazaña del forastero. Unos comentarios de clamor se escuchan entre los gamusinos.

Entre los gamusinos, se le acerca a NUADA uno de aspecto más longevo, CATHBAD, con una larga barba blanca y un bastón. Su aspecto sugiere que se trata del jefe. A su lado, una guapa gamusina, su hija ARDUINNA, observa a NUADA con curiosidad y fascinación.

CATHBAD

Tu valor es bienvenido a Dguric, amigo mío.
Vivimos en un entorno hostil, y cualquiera que contribuya a la paz de nuestro pueblo, pertenece a nuestro pueblo. Permítenos que te acojamos entre nosotros antes de reanudar tu viaje.

NUADA

Gracias, señor. Llevo mucho tiempo viajando.
Será un honor disfrutar de vuestra compañía.

CATHBAD

El honor es nuestro.
(dirigiéndose a ARDUINNA)
ARDUINNA, ve a decirle a tu madre que prepare un plato más en la mesa.

ARDUINNA asiente sin apartar la mirada de NUADA.

ARDUINNA

Sí, padre.

CATHBAD

Y dime, hijo, ¿qué afortunada jugada del destino te ha traído por estas tierras?

NUADA

Vengo de muy lejos. Encontré a CHACO por casualidad en las zonas pantanosas, no conozco la zona.

CATHBAD

¿Entonces no les has visto?

NUADA

¿Ver a quién, señor?

A unos metros de distancia se oye la voz de un gamusino, DAGDA, que irrumpe la conversación.

DAGDA

(off)

¡Él es uno de ellos!

Todos se giran hacia el origen de la voz. DAGDA, novio de ARDUINNA, es un gamusino fuerte y corpulento que aparenta la misma edad que NUADA. Se le acerca y se detiene frente a él en actitud desafiante.

ARDUINNA

DAGDA, no...

DAGDA

Demuéstranos que no lo eres.

LUGAREÑO

(a DAGDA)

¿Cómo puedes saberlo?

NUADA

No sé de qué estás hablando.

DAGDA

Yo creo que sí.

Acto seguido, le arranca el medallón que cuelga del cuello de NUADA.

DAGDA

Un medallón de sal. ¿No os dice esto nada?

Los lugareños se sorprenden ante lo que ven. Se oyen murmullos.

NUADA

¡Devuélveme eso!

NUADA le quita el medallón de forma violenta, visiblemente molesto. DAGDA reacciona en consecuencia e inician un enfrentamiento que obliga a CATHBAD a intervenir. ARDUINNA se pone tensa.

CATHBAD

¡Chicos, calmaros, por favor!
 (a NUADA)
 Hijo, ¿de dónde has sacado esto?

NUADA
 Proviene del sitio de donde vengo.

CATHBAD se le queda mirando con gesto pensativo.

DAGDA
 ¡Os lo dije!

ARDUINNA intenta calmar a DAGDA agarrándole del brazo.

Consciente de la tensión que ha creado su llegada, NUADA intenta razonar.

NUADA
 Escuchadme, no sé de qué me estáis hablando.
 Sé que no me conocéis, pero os aseguro que no
 tengo nada que ver con la gente que ha tendido
 la trampa en los pantanos. No sé quién creéis
 que soy.

DAGDA
 ¿Y quién eres?

Se escucha un rugido de tripa como el de antes, que hace estremecer a los gamusinos. NUADA, avergonzado, se lleva la mano al vientre.

NUADA
 Lo siento, llevo días sin comer...

CATHBAD
 No, hijo, no has sido tú. Ha sido el GRAN
 GLOTÓN.

La sola pronunciación del nombre hace estremecerse de nuevo a los gamusinos.

NUADA
 ¿Qué es el GRAN GLOTÓN?

CATHBAD
 Es el *eterno hambriento*...

CHACO

El pozo sin fondo...

LUGAREÑO

Al que le ruge la tripa...

NUADA está cada vez más desconcertado.

LUGAREÑO

1

Recorre el mundo devorando gamusinos,
dejando un rastro pantanoso allá por donde
pasa...

LUGAREÑO

2

...La "zona hostil". Ningún gamusino sobrevive
en la zona hostil, y los que lo hacen se
transforman en monstruos demacrados.

ARDUINNA

Por eso tenemos que cambiar nuestro
campamento de sitio cada vez que aparece. La
vida en la zona hostil es imposible. No hay
alimento, ni agua, ni tierra fértil,...

CHACO

Ahora el GRAN GLOTÓN anda por la zona. Ayer
estuvo donde me has encontrado esta mañana,
por eso ya no hay rastro de vida por allí.

NUADA

¿Es él quien puso la trampa?

CHACO

(negando con la cabeza)
Han sido los gamusinos hostiles, los que
sobreviven en la zona hostil, viviendo como
animales.

Aturdido, NUADA intenta comprender lo que acaba de oír.

NUADA

Pero no podéis seguir viviendo así, huyendo

eternamente. Tenéis que poner remedio. No podéis dejar que ese “Gran Glotón” siga devorando vuestro pueblo y devastando vuestras casas.

Los lugareños se miran entre ellos, como si NUADA no comprendiese.

CHACO

Es nuestro destino. El GRAN GLOTÓN decide quién se queda y quién no. No podemos escapar de su voluntad.

NUADA

Escuchad... Vengo de un lugar donde no existe el GRAN GLOTÓN, donde ningún gamusino debe temer ser devorado por otro ser. Es un lugar donde todo es paz y armonía, y cada uno tiene su hogar, una casa siempre en el mismo lugar, sin tener que cambiarla de sitio cada vez...

Los gamusinos le escuchan con fascinación. CHACO le mira con esperanza. DAGDA, con incredulidad.

LUGAREÑO

¿Y dónde está ese lugar?

NUADA responde con reservas.

NUADA

No lo sé...

El entusiasmo de los gamusinos se desvanece.

NUADA

... Pero lo estoy buscando. Y juro que lo encontraré.

DAGDA

(a sus compañeros)

Amigos, yo no sé vosotros, pero yo no seguiría escuchando a este impostor.

Murmullos entre los gamusinos.

NUADA

Os aseguro que ese lugar existe. Es donde nací.
Allí he dejado a toda mi gente. Por eso quiero
volver. He de hacerlo, sea como sea...

Poco a poco, el interés de los gamusinos desaparece, y el corrillo que se había formado a su alrededor se dispersa.

NUADA, desanimado, se queda cabizbajo.

ARDUINNA

Tienes mucha imaginación, NUADA. Eso es
bueno... Pero tu sitio está aquí. No hay nada
más allá.

NUADA se le queda mirando con cierto rechazo.

CHACO

(poniéndole una mano en el hombro)
Si te sirve de consuelo, yo sí te creo.

Desanimado y sin responder, NUADA se queda pensativo. Al alzar la mirada, se encuentra con que CATHBAD le observa, ignorando si él le cree o no.

7.- EXT. CAMPAMENTO – NOCHE

Mientras todos duermen en el campamento de Dguric, unos cuantos gamusinos se han quedado haciendo guardia. A lo largo de todo el campamento tienen colocadas unas antorchas.

De repente, de entre las sombras aparecen las criaturas de la zona hostil, unos seres huesudos y de tez oscura, que se mueven con la agilidad de las arañas.

Los gamusinos, presas del pánico, se esconden donde pueden y escuchan cómo las inquietantes criaturas se mueven a sus anchas por el campamento. Sólo se les alcanza a ver como oscuras siluetas que se mueven a gran velocidad. Todo ocurre muy rápido, pero se sugiere el ataque de varias criaturas a los gamusinos.

Alertado, NUADA se hace ver y se enfrenta a ellas. Aunque en número se acercan a la docena, NUADA coge una de las antorchas y consigue espantarlas.

NUADA

¡Fuera! ¡Fuera!

La oscuridad le impide verlas con detalle, pero la luz de la antorcha revela su desagradable aspecto en momentos fugaces.

Fuera ya de peligro, NUADA observa el caos que han dejado tras de sí en el campamento. Los gamusinos salen de sus escondites.

NUADA

¿Estáis todos bien?

De repente se escucha un grito de una gamusina. Todos acuden a ver qué ocurre.

Una joven gamusina observa con horror algo delante de ella: es CHACO, convertido en una especie de estatua de sal.

NUADA

Dios mío... ¿Qué le han hecho?

NUADA acerca su mano a CHACO para tocarlo. Luego se examina los dedos.

NUADA

Parece... sal.

Acto seguido recuerda algo, y se mira el medallón. Se da cuenta de la coincidencia.

NUADA

(tenso)

¿Alguien me puede explicar lo que está sucediendo?

Los gamusinos se miran entre ellos. Saben lo que ha ocurrido, pero nadie quiere hablar. Uno de ellos, BORORO, de aspecto simpático y amigable, toma la iniciativa de dar explicaciones.

BORORO

Han sido los habitantes de las zonas hostiles. Cuando alguien se adentra en sus tierras, lo convierten en estatua de sal y se lo llevan. Si no los llegas a asustar se lo hubiesen llevado con ellos...

LUGAREÑO

Normalmente sólo atacan en sus tierras, pero esta vez se han atrevido a salir a por sus presas y han pagado justos por pecadores.

NUADA
¿Dónde se los llevan?

BORORO
Al Torreón de Sal de TARANIS.

NUADA
¿TARANIS?

BORORO
Es el jefe de todos ellos. Él domina las zonas
hostiles. Y pretende hacer lo mismo con todo el
Reino de los Gamusinos.

Un escalofrío recorre a NUADA.

NUADA
¿Sabéis si falta alguien? ¿Estamos todos?

Los gamusinos miran a su alrededor. NUADA se da cuenta de que se ha formado un
carrillo de gamusinos a unos metros, y corre a ver qué ocurre.

Allí, CATHBAD está recostado con la cabeza apoyada en las rodillas de DAGDA.

CATHBAD
¡Mi niña! ¡Mi niña!

NUADA
No es posible...

DAGDA mira a NUADA con expresión de ira.

DAGDA
Se han llevado a ARDUINNA.

Se levanta y se dirige a NUADA hasta colocarse frente a él.

DAGDA
Todo es culpa tuya. Si no hubieses rescatado
esta mañana a CHACO no se habrían atrevido a
venir a por su presa.

NUADA se da cuenta de que hay algo de razón en sus palabras. Lleno de rabia,
NUADA toma una firme determinación.

NUADA

Voy a ir a buscarla. Iré a ese torreón y la traeré de vuelta.

Los gamusinos lo miran admirando su valentía.

NUADA

Si alguien se quiere unir a la búsqueda, puede acompañarme.

Se produce un silencio. DAGDA da un paso al frente.

DAGDA

Yo voy a ir, sólo o acompañado. Quiero recuperar a ARDUINNA.

NUADA le mira aliviado, celebrando su decisión.

BORORO

Yo también voy. Podía haberme ocurrido lo mismo a mí.

NUADA asiente.

NUADA

Mañana partiremos temprano. Iremos a ese torreón y rescataremos a ARDUINNA, cueste lo que cueste.

8.- EXT. CAMPAMENTO – NOCHE

Recostado en su alcoba, a NUADA le cuesta conciliar el sueño. Boca arriba y mirando al infinito, no puede evitar pensar en todo lo que ha ocurrido, y lo que queda por acontecer. Pero poco a poco el sueño le va venciendo.

9.- INSERTO DE FLASHBACK

Un joven NUADA juega alegremente con otros gamusinos en medio de un paisaje de increíble belleza, como el que vimos en su infancia. La madre de NUADA les observa divertida.

De repente, el cielo se vuelve negro, y NUADA se da cuenta de que sus amigos han

desaparecido. Un ensordecedor sonido se apodera de la escena, mientras la madre se despide de él con la mano, y la ve alejarse más y más hasta perderse en la oscuridad.

10.- EXT. CAMPAMENTO – NOCHE (CONT.)

NUADA abre los ojos súbitamente. El ensordecedor sonido continúa y se hace cada vez más intenso. Mira a su alrededor.

NUADA
El GRAN GLOTÓN...

11.- EXT. CAMPAMENTO – DÍA

Los primeros rayos de sol bañan el campamento de Dguric.

NUADA y sus compañeros hacen los últimos preparativos antes de partir. CATHBAD se acerca a NUADA.

CATHBAD
Te agradezco lo que vas a hacer.

NUADA
No me lo agradezca todavía, señor.

CATHBAD
Si tenéis éxito en vuestra misión, ninguna recompensa será suficiente para expresar mi gratitud.

NUADA
Hay que acabar con esto. Hoy ha sido su hija, pero mañana puede ser otro de nosotros. No podemos dejar que esto vuelva a suceder.

CATHBAD
(poniéndole una mano en el hombro)
Estoy seguro de que lo conseguiréis.

NUADA asiente.

BORORO se acerca con una enorme mochila, más grande que él, cargada en su

espalda. CATHBAD y NUADA le miran con extrañeza.

BORORO

Listo.

NUADA y BORORO van en busca de DAGDA, que se encuentra a unos metros practicando con su arco. Una flecha pasa rozando a BORORO y se clava en un árbol que hay junto a él. BORORO reacciona con un sobresalto.

DAGDA

Vamos a necesitar un cargamento de flechas.

BORORO

Deberías tener más cuidado con eso.

DAGDA

Puede que *esto* te salve la vida, amigo.

NUADA

(a ambos)

Vamos. Es la hora.

Varios gamusinos se congregan a su alrededor para despedirles. CATHBAD se les acerca.

CATHBAD

Jóvenes, estáis a punto de emprender un viaje peligroso. No hace falta que os recuerde el riesgo que conlleva atravesar las zonas hostiles. La vida de mi hija depende de vosotros. Pase lo que pase, desde ahora y para siempre váis a ser considerados por nuestro pueblo como héroes. Que los dioses estén con vosotros.

Un caluroso clamor acompaña la partida de los tres jóvenes gamusinos, que inician la marcha. El sol de las primeras horas de la mañana baña la vasta llanura que se extiende ante ellos.

12.- EXT. CAMPO – DÍA

Los tres compañeros continúan su camino por un amplio paisaje verde lleno de árboles y valles. El sol ya está en lo alto. Mientras caminan, NUADA y BORORO conversan entre ellos. A unos metros, algo más apartado, está DAGDA.

NUADA

(a BORORO)
¿Por qué sal?

BORORO

¿Cómo dices?

NUADA

¿Por qué los convierten en sal? Vuestros
enemigos... No lo entiendo.

BORORO

El GRAN GLOTÓN odia lo salado. A nosotros nos
come porque somos dulces y esponjosos.
Cuando nos convierten en estatuas de sal, los
gamusinos iniciamos una transformación hasta
convertirnos en una versión salada y
demacrada de nosotros mismos. Nos
convertimos en gamusinos hostiles.
Prácticamente autómatas sin sentimientos.
Todo lo que hemos sido antes lo olvidamos.

NUADA

Y el jefe de todos ellos, ese tal TARANIS,
pretende hacer eso con todo el Reino
Gamusino, ¿no?

BORORO

Exacto. Su intención es que no quede ningún
gamusino dulce en todo el reino. Así nos
dominará a todos. Él mismo se convirtió en
hostil cuando perdió a su familia, tras un ataque
del GRAN GLOTÓN. Según él, convertirse en
hostil es la única solución para no ser devorado.

NUADA

Pero a un precio muy alto...

BORORO

Para TARANIS no hay alternativa. Tarde o
temprano, el GRAN GLOTÓN habrá arrasado
todo el reino y sólo quedarán zonas hostiles.
Cuando ello ocurra, ningún gamusino dulce
quedará vivo, pues es imposible sobrevivir en
las zonas hostiles.

NUADA

A no ser que seas un gamusino hostil...

BORORO

Así es. Los gamusinos hostiles están adaptados a la zona hostil, pero nosotros, los gamusinos dulces, no. Si pasamos mucho tiempo en las zonas hostiles, al final nuestro cuerpo cambia para adaptarse, y termina convirtiéndose en algo peor... prácticamente un animal.

NUADA

Uau...

BORORO

A todos los que se convierten, los recluta TARANIS en su Torreón de Sal para que le sirvan de esclavos. Es lo que pretende con ARDUINNA, y con todos los gamusinos que raptan sus siervos.

BORORO hace una pausa y echa un vistazo a sus espaldas.

BORORO

¿Qué le ocurre a él?

NUADA

Está afectado por lo de ARDUINNA. Cree que fue culpa mía.

BORORO

Eso es absurdo. Nos hubieran atacado aunque no hubieses rescatado a CHACO.

NUADA

No le culpo. Cuando le ocurre algo a un ser querido necesitamos buscar un culpable.

BORORO se queda pensativo antes de volver a hablar.

BORORO

¿Crees que volverás a ver a los tuyos?

NUADA no responde. Se gira hacia DAGDA.

NUADA

¿Cansado?

DAGDA

No tanto como hambriento. Deberíamos ir pensando en buscar alimento.

NUADA

¿Alguna idea?

DAGDA

Zedricks. Por aquí abundan, pero hay que estar atentos. Sería de gran ayuda si en lugar de hablar observáseis a vuestro alrededor.

BORORO, ofendido por sus palabras, mira a su alrededor. NUADA mira en actitud desafiante a DAGDA y saca su arco. Mirándole fijamente, tensa su arco apuntándole con una flecha.

BORORO

Chicos, tranquilizaros...

NUADA

(a DAGDA)
No te muevas...

NUADA dispara, pasándole la flecha a DAGDA a escasos centímetros de la pierna. DAGDA se vuelve, y ve un pequeño zedrick alcanzado por la flecha en el suelo.

NUADA lo recoge y se dirige a DAGDA.

NUADA

Tienes razón, hay que estar atento.

DAGDA lo mira con cierto rencor, y acto seguido desenfunda su arco.

NUADA le ofrece a BORORO el zedrick que acaba de cazar. Éste lo rechaza.

BORORO

Soy más de vegetales...

DAGDA

Yo de ti no lo rechazaría, BORORO. Conforme nos vayamos acercando al Torreón de Sal, la

vegetación va a ser cada vez más escasa.

BORORO reflexiona y vuelve a coger el zedrick, examinándolo escrupulosamente.

DAGDA apunta, concentrado, hacia el suelo. NUADA se percata de su objetivo: un zedrick que va correteando por el suelo. Acto seguido, una flecha le alcanza.

DAGDA lo coge y se lo entrega a NUADA.

DAGDA

Cazado en pleno movimiento.

Ambos siguen caminando, atentos a su entorno. Se percatan de algo que hay delante suya, en el tronco de un árbol. Rápidamente apuntan con sus arcos, los dos al mismo tiempo. Un zedrick está inmóvil sobre el tronco, jugueteando con una pequeña fruta.

BORORO

Ay madre...

Como si se tratase de un duelo, se apresuran a disparar. Las flechas se clavan en el mismo punto, pero el zedrick consigue huír antes de que le alcancen. DAGDA resopla. NUADA hace una mueca de rabia.

BORORO

Con la de gamusinos que hay por el mundo y me he ido a juntar con los dos mayores depredadores del reino.

DAGDA

Forma parte del pacto de la naturaleza. Son ellos o nosotros. No los estamos asesinando, los estamos sacrificando para poder sobrevivir.

NUADA asiente con la cabeza.

BORORO

Pacto de la naturaleza, pacto de la naturaleza...

DAGDA parece ver algo en el árbol y toma un impulso para trepar. BORORO y NUADA le siguen con la mirada. Acto seguido cae sobre la cabeza de BORORO un fruto.

BORORO

¡Eh! Cuida esa puntería...

DAGDA

(off, con sarcasmo)

Es lo que hice, por eso te di.

NUADA se ríe para sus adentros. BORORO examina lo que le ha lanzado DAGDA y le pega un mordisco. Tras saborearlo, hace una mueca de aprobación.

De la copa del árbol siguen cayendo más frutos. NUADA recoge alguno para comerlo.

DAGDA sigue trepando. Sus amigos siguen sus movimientos desde abajo. De repente, las ramas del árbol comienzan a agitarse.

Debido a la agitación, empiezan a caer frutos a montones sobre NUADA y BORORO.

BORORO

Este DAGDA es un hacha.

DAGDA

¡Eh, dejad de agitar el árbol ahí abajo!

NUADA

No somos nosotros. Será mejor que bajés cuanto antes.

El movimiento es cada vez más fuerte. Desde abajo, NUADA y BORORO notan cómo el suelo tiembla a sus pies. Unos fuertes golpes se escuchan en la lejanía.

BORORO

¡DAGDA, será mejor que te des prisa!

De las montañas empiezan a rodar rocas hacia abajo, y NUADA y BORORO tienen que correr si no quieren ser alcanzados por una de ellas.

NUADA

¡Corre!

El árbol donde está DAGDA se agita violentamente de un lado a otro, y éste se ve obligado a pegar un salto para bajar. Una vez en el suelo, intenta alcanzar a sus compañeros, que corren sorteando enormes pedruscos.

Los golpes se hacen cada vez más intensos, al tiempo que todo el paisaje que hay alrededor de los protagonistas se desmorona sobre ellos.

BORORO y NUADA encuentran un refugio en una pequeña cueva tras unos arbustos.

BORORO entra y NUADA se queda fuera haciendo gestos con el brazo a DAGDA, que corre hacia ellos.

NUADA
¡Vamos, rápido!

DAGDA corre a toda velocidad sorteando obstáculos. Las rocas pasan a su lado rodando, pero logra esquivarlas. Un árbol cae muy próximo a él.

Los golpes en la lejanía suenan ahora como gigantescas pisadas cada vez más próximas. DAGDA llega a su objetivo y entra en el refugio. NUADA entra tras él.

Una vez a cubierto, los tres gamusinos escuchan cómo el estruendo se prolonga como un interminable terremoto. Un gutural sonido, que parece provenir de todas partes, se impone al resto de sonidos.

NUADA
Es como lo que escuché ayer.

BORORO y DAGDA intercambian miradas.

NUADA
¿Es él?

BORORO asiente con la cabeza.

Los gamusinos esperan en silencio a que pase el peligro. El gutural sonido se va haciendo cada vez más lejano, y el terremoto va remitiendo.

Cuando parece haber pasado el peligro, se deciden a salir del refugio. El primero en salir es NUADA. Pero lo que ve ante él le deja sin palabras.

BORORO
(en off, desde dentro)
¿Vía libre?

NUADA
Más... más o menos.

BORORO se extraña de la respuesta y decide comprobarlo él mismo. Con él sale DAGDA. Los dos gamusinos observan a su alrededor. Lo que antes era un paisaje verde y lleno de vida, ahora está atravesado por un montón de enormes montículos de piedra que dificultan el paso. El paisaje es gris y poco transitable. No ha quedado ningún rastro de vegetación ni de cualquier tipo de vida.

DAGDA

Parece que el camino va a ser complicado.

NUADA

¿Cómo puede haber cambiado tanto el paisaje en un momento?

BORORO

Amigo, acabas de asistir al nacimiento de una nueva zona hostil en el Reino de los Gamsinos.

NUADA

Entonces debemos salir pronto de aquí, ¿no? Va a ser difícil sobrevivir.

DAGDA

(observando la montaña de piedras que se alza ante ellos)
Sí, pero más difícil va a ser salir.

NUADA

Sea lo que sea, algo hay que hacer. No podemos quedarnos aquí. En marcha.

NUADA empieza a caminar bordeando la montaña. Los demás le siguen por el tortuoso camino, abriéndose paso con dificultad.

BORORO

Eh... Supongo que no habréis cogido ninguna fruta de reserva, ¿no...?

13.- EXT. PANTANO – DÍA

El camino se va haciendo cada vez más pantanoso y gris.

BORORO

Chicos, nos estamos desviando hacia la zona hostil. ¿Estáis seguros del camino que hemos elegido?

DAGDA

No estamos seguros, pero es el único que hay. El camino que teníamos previsto ya no es

transitable, así que tenemos que coger este desvío. Pero hay que mirarlo por el lado bueno: por aquí vamos más directos hacia el Torreón de Sal.

BORORO

Sí, pero no hay ni rastro de vida...

Unos extraños sonidos animales acechan entre la maleza.

BORORO

(con voz temblorosa)

Retiro lo dicho.

DAGDA

Debemos estar atentos. En cualquier momento nos podemos tropezar con los gamusinos hostiles. Son muy escurridizos y se esconden en cualquier parte.

BORORO

Yo pujo fuerte por volver por el camino pedregoso.

NUADA

Lo malo de estas tierras es que no hay árboles frutales, ¿eh, BORORO?

BORORO

Sí, pero para alegría vuestra sí que hay zedricks.

NUADA desenfunda rápidamente su arco. DAGDA lo observa pero no hace nada. NUADA dispara sobre un zedrick. Con gesto triunfante, lo coge y lo examina en su mano.

DAGDA

Yo de ti no me lo comería. Al igual que los gamusinos, los zedricks también sufren su propia transformación cuando viven en la zona hostil.

NUADA observa que no es un zedrick como los que cazaron antes, sino que tiene un aspecto mucho más demacrado, que ya había visto anteriormente en sus viajes. Los ojos del zedrick, que miran a NUADA con curiosidad, parecen salirse de las órbitas.

NUADA

¿Y qué pasa si te comes uno?

DAGDA

Mueres.

NUADA traga saliva.

DAGDA

Pero no te preocupes, dudo que a alguien se le ocurra comerse algo tan asqueroso. Tendría que estar muy desesperado.

NUADA lo tira al suelo, y el zedrick sigue su camino con movimientos torpes.

DAGDA se abre paso por el pantanoso terreno con un bastón. Sus piernas se hunden cada vez más en el suelo, hasta llegarle a las rodillas.

DAGDA

El pantano se hace cada vez más profundo. No vamos a poder continuar a pie.

NUADA

Construiremos una balsa. Hay juncos que nos pueden servir.

BORORO

¿Y si continuamos a nado?

A escasos metros del grupo, en la superficie del pantano, salen unas burbujas que sugieren que algo vivo se mueve por debajo. BORORO lo observa.

BORORO

Creo que lo de la balsa me gusta más...

DAGDA reúne unos juncos y los ata con una cuerda que lleva encima. NUADA le ayuda y va a buscar más.

En la orilla del pantano, NUADA se detiene a reunir juncos. Una vista subjetiva desde dentro del agua sugiere que *algo* le observa.

Entre los tres gamusinos logran construir la balsa. La colocan sobre la superficie del agua y DAGDA es el primero en subirse.

DAGDA

Vale, parece que resiste. Vamos, ahora vosotros.

NUADA y BORORO se suben. DAGDA utiliza un largo bastón para avanzar con la balsa a través del pantano.

14.- EXT. PANTANO – DÍA

Nuestros protagonistas siguen pantano abajo. El paisaje es cada vez más neblinoso, hasta el punto de que ya es difícil ver unos metros más allá. Los sonidos animales resuenan de vez en cuando de forma acechante.

BORORO

¿Cómo suena un gamusino hostil?

DAGDA

No tan agudo como lo que acabamos de escuchar.

BORORO

(aliviado)
Ah, vale.

A unos metros de la balsa, una aleta de serpiente asoma por encima del agua.

DAGDA

Más bien parece el sonido de una serpiente de agua.

BORORO

Oh, mierda...

NUADA

¿Atacan gamusinos?

DAGDA

Es lo único que comen.

BORORO

(casi desmayándose)
Oh... mierda...

NUADA

Vale, deberíamos tener un plan para este tipo de situaciones...

DAGDA

¿Qué se te ocurre a ti, NUADA?

NUADA

(dessenfundando su arco)

Esperar a que salga a la superficie para dispararle una flecha, por ejemplo...

DAGDA

Cuando esa cosa salga a la superficie, se lanzará sobre nosotros antes de que la podamos ver.

BORORO se desmaya definitivamente.

NUADA

¡BORORO! Levánt...

De repente, bajo la balsa algo les empuja de forma violenta. La balsa pierde el equilibrio y DAGDA cae al agua, exponiéndose a las fauces del monstruo.

NUADA

¡DAGDA!

NUADA suelta el arco y se tira al agua para ayudarle. La aleta de la serpiente rodea la balsa.

NUADA coge a DAGDA, que está inconsciente, y hace esfuerzos por subirle a la balsa, pero es inútil. La cabeza de la serpiente sale a la superficie y se coloca en posición de ataque frente a NUADA y DAGDA. Por primera vez, NUADA puede ver sus enormes fauces. Tan sólo la cabeza del monstruo alcanza el tamaño del cuerpo entero de un gamusino. Para NUADA, es el fin.

De repente, una flecha atraviesa la cabeza de la serpiente. NUADA mira hacia donde proviene la flecha: BORORO, en la balsa, sostiene el arco, con temor y satisfacción al mismo tiempo.

A NUADA le da tiempo de volver a intentar subir a la balsa a DAGDA, que sigue inconsciente.

NUADA

¡DAGDA, amigo! ¡Despierta!

Mientras tanto, la serpiente se ha recuperado y, aunque con la flecha atravesándole la cabeza, vuelve al ataque.

BORORO se da cuenta de ello y vuelve a armar el arco con temor. Con las manos temblorosas y los ojos cerrados, apunta a la serpiente y dispara, pero ni por asomo se acerca a donde está la serpiente.

NUADA
¡BORORO, maldita sea! ¡Tienes que abrir los
ojos cuando apuntas!

Agobiado por la situación, BORORO coge otra flecha. La serpiente se da cuenta y se gira hacia BORORO.

BORORO
Glups...

NUADA se da cuenta de la intención de la serpiente. DAGDA parece volver en sí.

La serpiente se lanza contra la balsa y termina de destrozarla, saltando por los aires todo lo que había sobre ella, incluido BORORO.

Ahora están todos expuestos al peligro, indefensos en medio del pantano. Trozos de juncos, flechas,... todo está desperdigado por el pantano. NUADA y DAGDA se mantienen a flote, pero no hay rastro de BORORO.

NUADA
¡BORORO! ¿Dónde estás?

La serpiente parece buscarlo, escudriñando con la mirada para localizar a su presa. Hunde la cabeza bajo el agua para buscarlo. DAGDA se sumerge para encontrarlo antes que ella. NUADA mira a su alrededor para intentar localizar a alguien.

BORORO sale a la superficie, casi ahogado.

NUADA
¡BORORO, corre! ¡Ven hacia aquí!

DAGDA es el siguiente en salir. Los tres gamusinos se mantienen a flote como pueden mientras intentan adivinar dónde se encuentra el monstruo.

DAGDA
(medio ahogado)
¿Dónde está?

De repente, la aleta aparece atravesando de un lado a otro por delante de las narices de los gamusinos, moviéndose en zig-zag entre ellos. La aleta se sumerge y todos quedan en silencio, expectantes. Pero el momento de tranquilidad dura poco: NUADA es absorbido hacia dentro del agua en un rápido movimiento.

BORORO

¡NUADA!

Sin dudarle un segundo, DAGDA se sumerge para ir a buscarlo. Bajo el agua, todo parece revolverse. DAGDA sale a la superficie mirando a su alrededor, sin haber tenido éxito en su búsqueda.

Acto seguido, vuelve a emerger la cabeza de la serpiente, con NUADA colgando de su boca por la pierna. DAGDA y BORORO lo miran con desesperación: todo parece estar perdido. NUADA parece estar inconsciente.

De repente, algo aparece revoloteando alrededor de la serpiente. Es un ser alado, una especie de insecto, que con sus movimientos parece querer llamar la atención del monstruo, consiguiendo que le siga con la mirada. DAGDA observa lo que ocurre, desconcertado. BORORO esboza una sonrisa de satisfacción.

En un rápido movimiento, la serpiente lanza un mordisco al aire para intentar cogerla. Es entonces cuando NUADA es liberado de sus fauces y cae al agua. DAGDA y BORORO acuden a socorrerle.

El ser alado sigue revoloteando alrededor de la serpiente, esquivando los mordiscos. En su vuelo, consigue que la serpiente se aleje de donde se encuentran los gamusinos.

El monstruo se mueve velozmente por el pantano intentando alcanzar su presa. Ésta se mete entre las raíces de un árbol, donde consigue que su perseguidor se meta y quede atrapado. El pequeño ser alado contempla su trofeo, mientras el monstruo intenta desengancharse de las raíces inútilmente. Convencido de que no volverá a molestar más, el insecto vuelve hasta donde se encuentran los gamusinos.

Éstos han logrado llegar hasta la orilla y se hallan descansando en ella, a salvo de cualquier peligro. NUADA ya está consciente, e intenta tomar aire después de la aventura que acaban de vivir. Jadeante, le tiende la mano a DAGDA.

NUADA

Buena jugada, amigo. Me has salvado la vida.

DAGDA

(extendiéndole la mano)

Lo mismo te digo. Pero ninguno de los dos estaríamos vivos si no fuese por esa cosa volante que ha aparecido a última hora.

NUADA

¿Qué cosa volante?

BORORO

(dirigiéndose al insecto)

¡DIN! ¡Viejo amigo! Te daba por muerto...

NUADA y DAGDA se miran el uno al otro.

NUADA

¿DIN?

DIN

¿Muerto yo? ¿El más intrépido Bucayá que hay en el Reino Gamusino? ¡Ja! Antes me verás muerto.

DAGDA frunce el ceño, como si no hubiese pillado el chiste.

BORORO

Amigos, os presento a DIN, es de la especie de los Bucayá.

DAGDA

(a NUADA, que parece haberse perdido en la conversación)

Es una especie de insecto volador.

DIN tiene apariencia de mosca, pero de mayor tamaño, con unas pequeñas alas a su espalda, y unos expresivos ojos más grandes que la propia cabeza. Con una sonrisa siempre en la boca, saluda con la mano a los gamusinos.

NUADA

Un placer, DIN.

DAGDA saluda con la cabeza.

BORORO

Conocí a DIN cuando lo desterraron de los Bucayá por no volvar demasiado alto. ¡Menuda

jugada! ¿Eh?

DIN

(agitando sus alas, ante la mirada atónita de NUADA y DAGDA)
Sí, pero como véis, aprendí rápido.

BORORO

¿Y qué es de tu vida? ¿No volviste con los tuyos?

DIN

Qué va, hermano. Después del destierro me vi obligado a emprender solo el camino de la vida. Ahora voy por libre.

BORORO

Una buena decisión, sí señor.

Ambos asienten, y se vuelven hacia NUADA y DAGDA, que no saben muy bien cómo entrar en la conversación.

NUADA

Eh... Sí, muy buena decisión.

DIN

Bueno, y a vosotros ¿qué se os ha perdido por aquí?

DAGDA

Estamos buscando el Torreón de Sal. Han secuestrado a una amiga y vamos a rescatarla.

DIN

¡Ah! Esos indeseables... Precisamente ahora vengo de allí, he ido a comer un poco.

NUADA

¿Comer?

BORORO

Los Bucayá se alimentan de sal. En el torreón tiene de sobra.

DIN

(llevándose la mano a la barriga)
¡Sí, pero cada vez menos!

DIN y BORORO arrancan en carcajadas, y sus amigos no parecen entender muy bien de lo que ríen, pero les siguen la corriente.

BORORO
¡Caray, DIN, no has cambiado nada!

DIN
Bueno, pues si os parece os acompaño. El torreón no queda muy lejos de aquí. No está a más de cinco millas, conozco bien el camino.

BORORO
Genial.

DAGDA
Sólo tenemos un problema: la balsa ha quedado destrozada gracias a nuestro amigo de las aletas.

NUADA
Ni siquiera tenemos armas.

DIN
Bueno, el terreno es pantanoso pero hasta el Torreón de Sal se puede caminar. Vosotros podéis continuar por tierra firme. Yo haré lo propio... ¡sin despegar mis pies del aire!
(agitando sus alas y guiñando un ojo a BORORO)

Ambos estallan de nuevo en carcajadas. NUADA y DAGDA se miran entre ellos, no muy convencidos de estar en buenas manos.

El grupo de amigos reanuda la marcha, mientras de la maleza surge una criatura: un gamusino hostil, que ha presenciado toda la escena.

15.- EXT. PANTANO – NOCHE

Ya es casi de noche. Por un camino menos pantanoso pero igual de gris y carente de vida, los amigos continúan su camino, guiados por DIN, que se sitúa a la cabeza del

grupo.

DAGDA

DIN, no quiero ser aguafiestas, pero ¿estás seguro de que vamos por buen camino?

DIN

Por supuesto, joven gamusino. He recorrido este camino miles de veces. El torreón queda al otro lado de ese valle, a nuestra izquierda están los pastizales y el mar de Agrapur está all...

DIN hace un gesto con la mano señalando a su derecha, pero al darse cuenta de su error, mira a todos lados.

NUADA

(señalando a la izquierda)
¿Allí?

DIN

(confuso)
Eh... Sí, allí...

DIN se rasca la cabeza, mientras todos le miran esperando una decisión.

DIN

¿Sabéis? Creo que lo mejor será que me adelante y eche un vistazo. ¡Esperadme aquí!

DIN se adelanta con su vuelo, dejando a los gamusinos atrás.

DAGDA

¿Y mientras nosotros qué hacemos?

BORORO

¿Sabéis algún chiste?

16.- EXT. PANTANO – NOCHE

DIN continúa su vuelo, apurado.

DIN

(hablando para sí)
 A ver, por allí están las estepas de Andarta, y
 por allí... el lago de Kaurán. Perfecto. Entonces,
 el torreón debe estar...

Un sonido entre la maleza pone alerta a DIN. DIN mira hacia donde proviene el sonido, pero de repente advierte otro sonido a sus espaldas, como si algo se moviese entre la maleza. DIN está convencido de estar rodeado.

17.- EXT. PANTANO – NOCHE

Los tres gamusinos esperan impacientes. Han encendido una fogata.

BORORO

Tarda demasiado. Voy a ver si lo encuentro.

NUADA

No te alejes demasiado, o acabaremos
 perdiéndonos todos.

DAGDA

(con sarcasmo)
 Ya lo estamos.

18.- EXT. PANTANO – NOCHE

BORORO se abre paso entre la maleza.

BORORO

¡DIN! ¿Dónde estás?

Al apartar la maleza con la mano, algo en su mano le llama la atención. Se acerca la mano para verla mejor. Está huesuda y con la piel más oscura.

BORORO niega con la cabeza, preocupado.

BORORO

Oh, no...

Da media vuelta y vuelve por donde ha venido.

19.- EXT. PANTANO – NOCHE

NUADA escudriña a su alrededor, intentando divisar a alguno de sus amigos. A su lado, DAGDA permanece sentado, cabizbajo. NUADA se le acerca y le pone la mano sobre el hombro.

NUADA

Sé lo que estás pensando. La vamos a encontrar.

DAGDA asiente con la cabeza, desanimado. NUADA sigue su vigilancia.

DAGDA

Sabes... Espero que tú también encuentres lo que buscas.

NUADA

Sí...
(asintiendo con la cabeza)
Quizás con la ayuda de DIN...
(sonriendo)

DAGDA

(ríe)
Sí, con su extraordinario sentido de la orientación no te será difícil.

De repente algo se mueve entre la maleza. Los dos gamusinos se ponen en alerta. DAGDA se pone en pie. Lo que sea se dirige hacia ellos.

Finalmente aparece. A primera vista parece un gamusino hostil... pero se trata de BORORO, medio transformado.

Instintivamente, NUADA acude en su ayuda. Pero DAGDA se lo impide agarrándole el brazo.

DAGDA

¡Ahora es uno de ellos!

NUADA

Pero...

DAGDA

¡Mírale las manos!

NUADA observa la demacración de BORORO, estupefacto.

BORORO
¿Qué ocurre, chicos?

A espaldas de BORORO, entre la maleza, se escuchan unos sonidos animales. NUADA y DAGDA retroceden lentamente.

BORORO
¡Chicos! Soy yo, BORORO. No me dejéis aquí.

De repente, unas criaturas hostiles saltan sobre BORORO. A pesar de los esfuerzos de BORORO por impedirlo, y entre gritos de desesperación, se lo llevan.

NUADA y DAGDA se apresuran en su huida, pero aparecen gamusinos hostiles por todos los lados. DAGDA cae y algo le atrapa. NUADA se detiene para ayudarlo, pero un gamusino hostil tiene agarrado a DAGDA y mira a NUADA amenazante.

En ese momento, NUADA por fin puede apreciar el aspecto de estas criaturas. Son como una versión degradada de ellos mismos, gamusinos de monstruoso aspecto, de cuerpo huesudo, piel oscura y grisácea y feroz mirada.

Consciente de que su vida corre peligro y de que no puede hacer nada por DAGDA, se apresura para no correr la misma suerte que su compañero.

Comienza entonces una desesperada huida de NUADA por el pantano, abriéndose paso para no caer en las garras de las criaturas hostiles, que se mueven como bestias desesperadas por atraparle. Tras él, puede escuchar cómo le siguen a corta distancia, pero no se atreve a detenerse para comprobarlo. El tortuoso camino del pantano hace más difícil la huida.

Finalmente, tras correr un buen rato, NUADA cae al suelo, exhausto y jadeante. Sus ojos se entrecierran poco a poco, hasta quedar inconsciente.

20.- INSERTO DE FLASHBACK

NUADA recorre un bosque de la mano de DUNKUI. El entorno transmite una extraordinaria armonía. Las plantas son de un intenso verdor, y los árboles son de gran frondosidad en sus copas. Todo posee una belleza idílica.

La actitud de ambos transmite una gran amistad. Él arranca una extraña y exótica flor del suelo, y se la entrega a ella. La misteriosa mirada de DUNKUI se mantiene en los ojos de NUADA.

Un profundo y gutural sonido rompe la magia del momento, y la expresión de ella se torna triste.

Una voz familiar, que no es la de DUNKUI, llama a NUADA.

DIN
(off)
NUADA...

21.- EXT. PANTANO – NOCHE (CONT.)

NUADA abre los ojos y se encuentra cara a cara con DIN. Se incorpora, medio aturcido. Siguen en medio del pantano.

NUADA
¡DIN!... ¿Dónde estamos?

DIN
Estabas desmayado. Te he podido localizar porque te escuchaba hablar.

NUADA
¿Qué decía?

DIN
Un nombre... DUNKUI, o algo así.

NUADA levanta la mirada hacia el cielo.

NUADA
Está amaneciendo. Deben haber pasado horas desde que caí.

DIN le tira del brazo.

DIN
Ven. Quiero que veas algo.

DIN lleva a NUADA a través de la maleza, y unos metros más delante, justo tras el follaje, divisan la silueta del Torreón de Sal, que se alza majestuosa reflejando los primeros rayos de sol del día. La estructura se alza en vertical unos 200 metros. Sus paredes, formadas por sal, tienen la apariencia del mármol, dándole un toque espectacular.

NUADA se queda estupefacto.

DIN

Me atraparon y me llevaron hasta allí, pero
logré despistarlos y escapé. No me han seguido,
tampoco les sirvo de mucho.

NUADA le mira intrigado.

DIN

No les caigo bien porque me como su torre.

NUADA

¿Has visto a alguien allí?

DIN

(asiente)

Tenemos que apresurarnos, tienen a DAGDA y a
BORORO.

NUADA

¿Has visto a ARDUINNA, la joven gamusina que
buscamos?

DIN niega con la cabeza. Tras reflexionar durante unos instantes, NUADA reanuda la
marcha junto a DIN, con paso firme.

22.- EXT. TORRE – DÍA

A pocos metros del Torreón de Sal, NUADA y DIN se dan cuenta de que les separa de
él un enorme foso.

NUADA

Sólo tenemos que atravesarlo y librarnos de los
guardas que flanquean la puerta. Pan comido.

DIN

¿Recuerdas la serpiente de la que os salvé en el
pantano?

NUADA

Cómo olvidarla...

DIN
Pues ahí abajo hay decenas como ella.

A NUADA le cambia el semblante de la cara.

DIN
Espérame aquí.

DIN inicia el vuelo dirigiéndose hacia la torre.

Sobrevolando el foso, echa un vistazo hacia abajo.

DIN
Glups...

Desvía la mirada hacia la entrada de la torre, una enorme puerta de madera vigilada por un par de criaturas hostiles, armadas con lanzas y en actitud alerta. Un puente levadizo se alza ante el foso.

DIN se queda pensando y se dirige hacia las paredes de la enorme torre. Uno de los vigilantes advierte su presencia, y le avisa al otro señalando hacia el insecto.

DIN se posa en una de las paredes, a unos metros por encima de los vigilantes, y comienza a pegarle bocados sin titubear.

NUADA lo observa todo desde su escondite. Lo que ve le deja perplejo.

Los vigilantes se llevan las manos a la cabeza y, mosqueados, alzan sus lanzas intentando espantar la mosca. DIN hace como que advierte la presencia de los vigilantes. Se les queda mirando un rato mientras sigue masticando, y haciendo caso omiso de los gestos de los gamusinos hostiles.

DIN hace un gesto de desagrado ante uno de los bocados que ha cogido, y lo escupe hacia los vigilantes.

Éstos, ya fuera de sus casillas, cogen un arco y apuntan hacia el insecto. DIN se percata y sale volando, no sin antes arrancar con la mano un buen puñado de sal de la pared. El tirador lanza la flecha, pero DIN ya ha alzado el vuelo.

Ante su fracaso, emite un resoplido mientras ve cómo se aleja la puñetera mosca, y vuelve a su posición de vigilancia.

Pero transcurridos unos segundos de aparente tranquilidad, unos trozos de sal caen sobre su cabeza. Lleno de ira, alza su mirada hacia arriba y ve a DIN comiendo de la

torre a apenas dos metros por encima suya. Su compañero se apresura a apuntar sobre ella y dispara, pero DIN la esquivo con un rápido movimiento. Con gesto de burla, DIN le saca la lengua y le lanza una bola de sal a la cara, que se estampa en ella y se deshace como si fuera una bola de nieve.

El gamusino se limpia la cara mientras su compañero coge la lanza y la agita para intentar golpear a la mosca. Ésta les sobrevuela las cabezas intentando marearles, y en uno de los movimientos el guardia golpea con su lanza la cabeza de su compañero. Éste se queda KO, y su golpeador se le queda mirando apesadumbrado.

Enfurecido, desvía la mirada hacia la mosca, que se mantiene observando la escena flotando a su mismo altura, y la intenta alcanzar arremetiendo contra ella. Sorprendida, DIN alza el vuelo, esquivando al gamusino por muy poco. En su carrera, el gamusino intenta frenar antes de llegar al foso, pero la inercia lo lanza hacia él sin remedio. DIN se da cuenta del desgraciado destino del gamusino.

DIN

¡Cuidado!

Sin poder hacer nada por evitarlo, DIN contempla la caída de su oponente, apesadumbrado, pues no era esa su intención. Tras sumergirse en el foso, una aleta de serpiente asoma por la superficie. DIN hace un gesto de repulsión ante el espectáculo.

Tras asegurarse de que su compañero vigilante sigue inconsciente, DIN inicia el vuelo para reunirse de nuevo con NUADA. Éste sigue oculto tras el follaje, contemplando de lejos la escena.

NUADA

¿Lograste despistarlos?

DIN

Eh... Sí, lo hice.

NUADA

Muy bien, eres un genio.

DIN

Acércate a la torre mientras yo intento bajar el puente levadizo.

NUADA

Muy bien.

DIN se adelanta en su vuelo y NUADA se apresura para llegar hasta él.

Cuando llega a la altura del foso, NUADA echa un vistazo hacia abajo. Puede vislumbrar cierta agitación bajo las aguas. NUADA traga saliva.

El sonido de un mecanismo de cadenas distrae la atención de NUADA. Al otro lado del foso, el puente levadizo comienza a descender.

Una vez abajo, NUADA se dispone a atravesarlo. Un agudo sonido animal que le resulta familiar le llama la atención desde las profundidades del foso. Con algo de temor, NUADA vuelve a mirar hacia abajo: las aguas se remueven mientras unas aletas serpentean alrededor de lo que parece un casco de gamusino hostil. Parecen ansiosas por recibir una nueva víctima.

DIN

¡Vamos! ¡Date prisa, antes de que alguien nos descubra!

NUADA se apresura para llegar al final del puente. Una vez allí, DIN le espera posado sobre el vigilante que yace inconsciente.

DIN

Creo que vas a tener que pedirle prestado el uniforme a nuestro amigo si no quieres llamar la atención...

23.- INT. TORRE – DÍA

NUADA y DIN logran colarse en el interior de la torre. NUADA viste el uniforme y el casco del gamusino hostil. DIN va unos metros por delante para guiar a su compañero.

Por dentro, el edificio es espacioso y se distribuye a lo alto alrededor de una enorme estructura de hierro en forma de péndulo que se sostiene del techo y hace de contrapeso. Todas las paredes están construidas con sal.

Ambos atraviesan un pasillo principal. Un par de gamusinos hostiles se cruzan con ellos. NUADA debe taparse la cara lo más posible con el casco para no ser delatado. Intercambian un saludo con la mano. Los enemigos parecen no darse cuenta del “cambiazó”. Cuando ya los tiene a sus espaldas, NUADA se levanta ligeramente el casco para poder localizar a DIN.

Lo ve al final del pasillo, haciéndole gestos de “sígueme” con la mano. NUADA se

apresura y, una vez ha alcanzado a su amigo, ve ante sí una gran escalinata que recorre circularmente la torre a lo alto.

Siguiendo a DIN, asciende peldaños, recorriendo todo su diámetro y dejando a su izquierda el centro de la torre. A su derecha queda la pared y en determinados sectores las habitaciones de que se compone la torre. Al pasar por delante de una de las habitaciones, algo llama la atención de NUADA, que retrocede para asomarse a ella.

NUADA
(en voz baja)
¡DIN! ¡Espera!

A través de la ventanilla de la puerta, puede ver que el interior está lleno de estatuas de sal. NUADA entra la habitación, a pesar de la negativa de DIN.

DIN
¡NUADA! ¡No! ¡Debemos encontrar a nuestros amigos!

NUADA
Es posible que estén aquí...

La cámara es oscura y silenciosa. Hay decenas de estatuas de sal, que le otorgan un aire fantasmal. A NUADA le recorre un escalofrío.

NUADA
¿Están muertos?

DIN
(negando con la cabeza)
Están como en estado de letargo, en espera de que se complete su transformación.

NUADA
(señalando una de las estatuas)
¡DIN, mira!

La expresión de DIN se torna triste. Se trata de BORORO, “congelado” y con una expresión de horror en su rostro.

NUADA
Tenemos que llevárnoslo de aquí.

DIN

Ya es tarde. La transformación se completará de un momento a otro. Aunque nos lo llevemos, ya no será el mismo BORORO que conocíamos.

NUADA comprende la situación. Pero se niega a aceptarla.

NUADA

(recorriendo la cámara con la mirada)
Debemos encontrar a los demás.

Una voz familiar le llama desde detrás.

ARDUINNA

¡NUADA!

NUADA se da la vuelta. ARDUINNA está prisionera en la cámara, tras una reja, junto a otros gamusinos.

NUADA

¡ARDUINNA! ¡Gracias a Dios! ¿Cómo te encuentras?

ARDUINNA

Estoy bien, pero no tardará en llegar mi turno.

NUADA

¡No! Te sacaré de aquí.

ARDUINNA

(negando con la cabeza)
¿Y luego qué, NUADA?

NUADA

Podemos escapar. ¡Todavía hay esperanza!

ARDUINNA

No hay esperanza, NUADA. Tarde o temprano llegará el GRAN GLOTÓN y nos comerá a todos.

A NUADA le cuesta comprender que ARDUINNA se rinda tan pronto.

ARDUINNA

Por desagradable que parezca... convertirnos

en estatuas de sal es la única salida.

NUADA

(sacudiendo la reja, como tratando de abrirla por la fuerza)
¡No! ¡No! Podemos huir. Podemos ir a la tierra de donde vengo, donde no hay que temer al GRAN GLOTÓN.

ARDUINNA

Tu tierra es ésta, NUADA.

NUADA niega con la cabeza, y se queda pensativo, mirando hacia un lado. Finalmente, se vuelve hacia ARDUINNA, mirándole fijamente a los ojos.

NUADA

Te quiero, ARDUINNA. Y te llevaré conmigo. Te sacaré de esta pesadilla.

ARDUINNA besa a NUADA en la mejilla.

ARDUINNA

Te estaré eternamente agradecida, pero mi corazón será siempre de DAGDA.

ARDUINNA dirige su mirada hacia un lado, y NUADA se queda petrificado ante lo que ve: DAGDA está a apenas unos metros de ellos, congelado en sal, medio transformado.

Tras ellos se oye una voz.

TARANIS

Tu amiga tiene razón.

Cuando se giran, ven a TARANIS, con sus compinches.

NUADA

TARANIS...

TARANIS es un gamusino con rasgos marcados de criatura hostil, pero su atuendo majestuoso lo aleja de la apariencia animal y salvaje de aquellos.

TARANIS

Convertirse en estatua de sal es la única manera

de escapar del GRAN GLOTÓN. Todos sabemos que odia lo salado.

NUADA

¡No! Hay otros caminos.

TARANIS

Nadie puede escapar al GRAN GLOTÓN. Lo devora todo. Y si no te devora, amigo mío, estarás condenado a vivir como ellos (señalando a uno de sus compinches, más demacrado y transformado), horribles criaturas que se guían por sus instintos, que no piensan... Te transformarás en un animal. Es el único destino que les aguarda a quienes logran escapar del GRAN GLOTÓN, y se ven obligados a sobrevivir en los ambientes cenagosos que deja a su paso. ¿Es eso lo que quieres?

NUADA

Prefiero vivir como un animal libre antes que bajo tu tiranía como si fuera un esclavo.

TARANIS

(esbozando una media sonrisa)
Unirte a mí no es tan malo. Suerte que cogimos a tiempo a vuestro amigo DAGDA. Para algunos ya es demasiado tarde y no se puede hacer nada.

TARANIS señala la estatua de BORORO, que se empieza a romper como si de un cascarón se tratase, y de la que emerge un BORORO desconocido, con un aspecto completamente demacrado, como de una horrible bestia.

NUADA y ARDUINNA lo miran con desagrado.

TARANIS

Yo logré escapar al GRAN GLOTÓN, pero perdí lo que más quería... Y por su culpa me estoy convirtiendo en uno de ellos... Casi hubiera preferido ser engullido por él.

NUADA

¿Por eso te refugias en este torreón? ¿Crees que rodeándote de sal vas a escapar a la

transformación?

TARANIS

¿Por qué crees que tú no te has convertido en uno de ellos, igual que tus amigos? ¿Crees que ha sido coincidencia? Piensa, amigo mío... ¿Qué es lo que crees que te ha protegido hasta ahora?

NUADA reflexiona un momento, y agacha la cabeza hacia el medallón que tiene colgado del cuello.

TARANIS

Yo tenía uno igual, hace mucho tiempo... antes de que sucediera...

TARANIS se queda con la mirada perdida en algún recuerdo.

Mientras TARANIS habla, a NUADA le vienen *flashes* de su pasado.

24.- INSERTO DE FLASHBACK

Un joven NUADA, en el interior de la gruta donde se perdió, intenta rescatar el medallón de sal.

Una enorme bocanada de aire se lo lleva hacia el interior de la gruta.

DUNKUI

¡¡NUADA!!

TARANIS

Pero es inútil. Nos acabará comiendo a todos. Y cuanto más come, más grande se hace, y menos posibilidades hay de escapar. Es nuestro destino. Es insaciable. Es el Eterno Hambriento, el Pozo sin Fondo,...

25.- INT. TORRE – DÍA

NUADA

El Pozo sin Fondo...

NUADA levanta la cabeza, mirando a TARANIS y a ARDUINNA, como si lo

comprendiese todo.

NUADA

Me comió de pequeño... En realidad, ¡todos
estamos dentro del GRAN GLOTÓN!

ARDUINNA le mira, confundida.

NUADA

¿Es que no lo comprendéis? El GRAN GLOTÓN
no puede comernos porque ya nos ha comido. A
mí me comió de pequeño, es lo que me separó
de mi familia, y a vosotros también...

ARDUINNA

Pero NUADA, eso no es posible...

NUADA

¿Por qué no?

Un fuerte golpe en el exterior del torreón interrumpe las palabras de NUADA. A éste le sigue un profundo y gutural sonido que parece provenir de todas partes. ARDUINNA se sobresalta y mira a su alrededor.

TARANIS

¡Es él!

NUADA

No es posible...

Un nuevo golpe, más intenso que el anterior, sacude la estructura del torreón, haciendo tambalearse a nuestros protagonistas. A éste le sigue otro, y otro... Las paredes y el techo de sal comienzan a desmoronarse sobre sus cabezas, mientras deben hacer esfuerzos por mantenerse en pie.

TARANIS y sus secuaces echan a correr, saliendo de la cámara para dirigirse a las escalinatas. ARDUINNA coge del brazo a NUADA, que aún no se cree lo que está pasando.

ARDUINNA

¡Tenemos que salir de aquí!

NUADA por fin reacciona.

ARDUINNA

¡Coge las llaves! ¡Están colgadas en la pared!

NUADA se apresura a cogerlas y prueba dos o tres en la puerta que encierra a ARDUINNA, hasta dar con la correcta.

Salen de la cámara y se dirigen a las escalinatas. TARANIS y sus secuaces se encuentran bajando por ella. Un nuevo golpe provoca el derrumbe de parte de la escalinata, haciendo que varios de los secuaces de TARANIS caigan.

TARANIS, que no ha llegado a caer, cambia de dirección y sigue a NUADA y a ARDUINNA, que buscan otra salida escalando hacia arriba. Las convulsiones han convertido el interior de la torre en una trampa mortal donde ninguno de los caminos es seguro.

La torre se va inclinando cada vez más, pues su estructura de sal se desmorona por su base poco a poco. Inseguro de hacia dónde dirigirse, NUADA se detiene ante una puerta que da a una especie de terraza, y la abre.

Ante él se alza la colosal silueta del GRAN GLOTÓN, como una especie de mole que se mueve caminando lentamente alrededor de la torre, mientras a sus pies los gamusinos corren como minúsculas hormigas en medio del caos que ha originado. NUADA dirige su vista hacia arriba para alcanzar a divisar, a duras penas, la cabeza del gigantesco ser, que avanza en busca de alimento mientras el gutural sonido de su tripa se impone a los gritos de los gamusinos.

ARDUINNA

¡Debemos seguir subiendo!

NUADA

(girándose hacia ARDUINNA)

La torre se hace pedazos por momentos, podría ser peligroso.

ARDUINNA lanza un grito y señala a espaldas de NUADA. Éste se gira. El GRAN GLOTÓN se inclina lentamente hacia la torre, abriendo su gigantesca boca. Un enorme estruendo sale de ella y, consciente de lo que está a punto de ocurrir, NUADA se apresura para cerrar la puerta.

Una fuerte bocanada de aire absorbe parte de la estructura de la torre, en medio de un gran estruendo. ARDUINNA se agarra a NUADA, y éste a la puerta, mientras sobre sus cabezas ven volar gamusinos que se pierden en la boca del GRAN GLOTÓN. Los dos amigos, con los ojos cerrados, aguantan agarrados con todas sus fuerzas.

La bocanada cesa, y los dos amigos aprovechan para moverse hacia un lugar más seguro. A su alrededor reina el caos más absoluto ocasionado por la criatura. TARANIS y sus secuaces permanecen agarrados donde pueden por si se repite el fenómeno. Pero la torre se inclina cada vez más, provocando que decenas de gamusinos resbalen hacia el borde y caigan al foso.

NUADA y ARDUINNA pierden el equilibrio en su intento de huida, resbalando hacia fuera. ARDUINNA debe agarrarse al borde de la torre para evitar la caída. NUADA acude enseguida en su auxilio agarrándola de la mano, pero éste tampoco puede evitar resbalar hacia fuera, quedando finalmente agarrado a la torre con una mano y con la otra a ARDUINNA para evitar que caiga.

ARDUINNA
¡NUADA, no te sueltes!

La estructura de la torre va cediendo e inclinándose cada vez más, volviéndose más inestable en su posición oblicua.

NUADA ve a TARANIS a escasos metros, realizando desesperados intentos para no ser arrastrado hasta el foso. Sin ningún objeto estable al que agarrarse, termina cayendo inevitablemente hacia fuera. NUADA lo ve caer al foso, entre gritos de auxilio. ARDUINNA lucha por mantenerse agarrada al brazo de NUADA.

El GRAN GLOTÓN sigue caminando lentamente, observando el manjar que tiene alrededor. NUADA puede ver cómo se agacha y le observa con su enorme ojo, al lado del cual los gamusinos aparecen diminutos. Tras observar a NUADA por unos instantes, el GRAN GLOTÓN vuelve a su posición anterior, hinchando su colosal barriga.

De repente, una última pero definitiva sacudida, acompañada de un atronador sonido proveniente de lo más profundo del GRAN GLOTÓN, termina de arrojar a todos hacia el exterior de la torre, mientras ésta acelera su inevitable derrumbe, en una posición cada vez más oblicua.

NUADA y ARDUINNA caen al foso de forma violenta, pero el agua frena la caída. Ambos logran mantenerse a flote. NUADA acude en auxilio de ARDUINNA.

NUADA
¡ARDUINNA! ¿Estás bien?

Medio inconsciente, ARDUINNA menea la cabeza. NUADA le abraza emocionado.

NUADA
El agua está llena de sal, eso nos mantiene a

flote.

A su alrededor siguen cayendo gamusinos, mientras los que ya han caído intentan mantenerse a flote. La sensación es de un desconcierto general.

La base del torreón, ya medio derruido, sigue deshaciéndose en el agua, de forma que cada vez se va inclinando más hacia ellos. NUADA observa la escena mientras mantiene agarrada a ARDUINNA, pero su expresión cambia cuando finalmente la estructura de la torre se precipita sobre ellos a gran velocidad. NUADA agarra fuertemente a ARDUINNA, consciente de que todo va a acabar. ARDUINNA grita con todas sus fuerzas tapándose la cara.

Pero las paredes del foso frenan la caída de la torre sobre ellos, haciendo que ésta quede apoyada sobre la pared en un ángulo de 45º mientras se va deshaciendo en montones de sal, que van cubriendo el foso poco a poco.

Todos los gamusinos que no habían caído antes lo hacen ahora, ahogándose en la sal unos e intentando mantenerse a flote otros. NUADA y ARDUINNA intentan mantenerse al margen, evitando que caigan sobre ellos.

NUADA
¡Aguanta, ARDUINNA...!

Pero la enorme estructura de hierro que hacía de contrapeso en el interior de la torre, resbala hacia el exterior sostenida en un extremo por el techo de lo que queda de torreón, haciendo que se balancee sobre el foso como si fuera un gigantesco péndulo. Poco a poco va perdiendo altura, agitándose peligrosamente sobre las cabezas de los gamusinos.

NUADA
¡Cuidado, ARDUINNA! ¡Agárrate a mí!

En uno de los balanceos, el péndulo llega hasta el nivel del foso, llevándose todo cuanto encuentra por delante. NUADA abraza fuertemente a ARDUINNA mientras algunos de los gamusinos son arrastrados por la estructura como si fueran muñecos de trapo.

TARANIS surge del agua agarrando a NUADA por el cuello. ARDUINNA se aparta lanzando un grito.

TARANIS
Creías que podías librarte de mí, ¿eh?

TARANIS sacude a NUADA, que se defiende como puede. NUADA agita los brazos,

intentando mantenerse a flote, consiguiendo golpear a su enemigo. Éste se retuerce de dolor mientras intenta nadar. Se agarra a uno de los secuaces que tiene más a mano, para mantenerse a flote, mientras éste agita los brazos para evitar ahogarse. Es evidente que a TARANIS no le importa ahogar a su esbirro con tal de salvarse él.

Otro de los esbirros agarra a ARDUINNA, que grita desesperada, mientras intenta mantenerse a flote.

NUADA
¡ARDUINNA! ¡No! ¡Suéltala!

ARDUINNA propina un puñetazo al esbirro, logrando separarle de ella. El enorme péndulo irrumpe entonces llevándose al esbirro por delante.

En la distracción, NUADA consigue deshacerse de los golpes de TARANIS, acudiendo a ARDUINNA. Juntos se agarran a un tablón que les mantiene a flote. TARANIS sigue intentando mantenerse a flote a duras penas.

Un sonido animal irrumpe en el caos de la escena.

NUADA
Oh, no...

ARDUINNA
¿Qué...?

Los gamusinos que quedan con vida, agarrados donde pueden, miran a su alrededor desconcertados por el sonido.

De repente, un grupo de gamusinos comienza a ser engullido hacia abajo, desapareciendo en el agua. TARANIS observa la escena, con desconcierto y miedo.

El miedo se apodera de todos ellos, siendo engullidos uno a uno y con la incertidumbre de a quién le tocará después. El movimiento serpenteante bajo el agua le resulta familiar a NUADA. Entre él y TARANIS hace acto de presencia una aleta de serpiente, pasándoles por delante y engullendo los cuerpos que tienen a su alrededor.

TARANIS se da cuenta de que ha caído en su propia trampa y, presa del pánico, se agarra a un bloque de sal que tiene cerca, pero que poco a poco se deshace.

NUADA y ARDUINNA nadan hacia los muros del foso intentando alejarse del peligro, mientras TARANIS les contempla preso del miedo.

TARANIS

No podéis escapar, y aunque lo consiguiérais, todo el Reino de los Gamusinos ha sido dominado por nosotros. Ya no queda nada de lo vuestro.

NUADA

Te equivocas, TARANIS. Hay un lugar que escapa a vuestro dominio. Un lugar que ninguno de vosotros conocéis, no muy lejos de aquí...

TARANIS

No hay nada más allá del Reino de los Gamusinos.

NUADA

El Reino de los Gamusinos no es este. Todos nosotros estamos en el lugar equivocado. Nuestro error ha sido creer siempre que no hay nada más allá de nuestro reino.

TARANIS

(cambiando el semblante del rostro, más compasivo)
... Entonces, llevadme con vosotros. Ayúdame a salir de aquí, de este mundo mezquino, y llévame hasta ese lugar. Quizás allí encuentre lo que necesito. Vivamos todos en armonía, y todo cambiará...

TARANIS le extiende la mano a NUADA.

TARANIS

Si es verdad que existe ese mundo, compartámoslo y crearemos todos un mundo mejor.

NUADA le mira, dudando de su sinceridad. Tras reflexionar un momento, se separa de ARDUINNA para alargar el brazo e intentar alcanzar a TARANIS.

ARDUINNA

¡No vayas! ¡Es una trampa!

TARANIS trata de alcanzar su mano, pero algo detrás de NUADA le hace rechazarla inmediatamente. NUADA, desconcertado, se gira, y ve ante sí al GRAN GLOTÓN que, reclinado sobre ellos, abre su enorme boca. NUADA, que no tiene dónde agarrarse por haber acudido a ayudar a TARANIS, es engullido desapareciendo en su interior. TARANIS se zambulle para evitar correr la misma suerte, entre los gritos de ARDUINNA, que se protege agarrándose al muro.

ARDUINNA

¡¡NUADA!!

Para NUADA, todo se vuelve negro.

26.- EXT. CAMPO – DÍA

Abrimos de negro. De nuevo, vemos el paisaje idílico con el que NUADA ha soñado otras veces. NUADA despierta en medio de él. Desconcertado, mira a su alrededor. No puede creer lo que está viendo. Todo es de un vivísimo color verde. El sol brilla con intensidad. Los árboles y las flores contienen todo el espectro de colores imaginable.

NUADA

Debo de estar soñando...

Tras él, escucha una voz que le resulta familiar.

DIN

¡NUADA!

Es DIN, que revolotea jadeante hacia él.

NUADA

¡DIN! ¡Estás aquí!

DIN

¿Aquí dónde? ¿Dónde se supone que estamos?

NUADA

Estamos en el sitio que siempre había soñado.

DIN se le queda mirando, pensativo.

DIN

Lo último que recuerdo es la enorme boca de

ese monstruo, intentando tragarme.

NUADA

A mí también me ha tragado... DIN, estamos dentro del GRAN GLOTÓN. Estoy en casa...

DIN

Hay algo más, NUADA. Sígueme.

NUADA sigue a DIN hasta el otro lado de la loma, y se queda estupefacto ante lo que ve. Toda una comunidad de gamusinos juega en medio de ese paisaje idílico. Entre ellos están DAGDA y BORORO, que advierten la presencia de NUADA con gran alegría.

NUADA

¡Chicos! ¡Qué alegría!

NUADA corre hacia ellos, abrazándolos. Ambos tienen su aspecto normal, sin los rasgos demacrados que tenían la última vez que los vio.

NUADA

Ya pensaba que os quedábais en estatuas de sal para siempre...

DAGDA

Al tragarnos el GRAN GLOTÓN todo volvió a la normalidad. Su saliva disolvió la sal.

BORORO

(sonriendo)

Para que luego digan que no le gusta lo salado.

NUADA le da palmaditas en la espalda.

BORORO

Dime, NUADA: ¿es éste el lugar al que te referías?

NUADA

Sí, BORORO, éste es mi hogar. El GRAN GLOTÓN. Es el hogar de todos nosotros. Aquí es donde debemos quedarnos...

DAGDA

No te lo vas a creer, pero todos esos que ves allí
(señalando el grupo de gamusinos)
son viejos amigos del pueblo. Está todo Dguric
aquí. Al parecer, el GRAN GLOTÓN arrasó el
poblado poco después de partir nosotros de
viaje. Verás qué contento se pone el viejo
CATHBAD cuando le diga que estás aquí...

A DAGDA le cambia el semblante.

DAGDA

NUADA, ¿has visto a ARDUINNA? ¿Ha venido
ella contigo?

NUADA menea la cabeza, entristecido.

NUADA

Debo volver. Hay que traer aquí a los demás.

DAGDA

Voy contigo.

DIN

Os indicaré el camino. Sé por dónde hay que ir.

NUADA y DAGDA le miran con desconfianza.

DIN

¡Confiad en mí! Estaba consciente mientras me
tragaba. Sólo hay que seguir esa senda.

Ante ellos se extiende una inmensa planicie repleta de vegetación.

27.- EXT. CAMPO – DÍA

A medida que los tres amigos avanzan en su camino, el paisaje se torna montañoso.

DIN

Ya estamos cerca.

NUADA se queda pensativo.

NUADA

Recuerdo este sitio...

28.- INSERTO DE FLASHBACK

CASA DE NUADA

La madre de NUADA habla a un joven NUADA.

MADRE

Recuerda que es peligroso acercarse por el sitio prohibido.

GRUTA

NUADA juega con sus amigos en el interior de la caverna.

DUNKUI

¿Y mi medallón?

29.- EXT. CAMPO – DÍA (CONT.)

NUADA recorre con su mirada el paisaje, y localiza algo.

NUADA

¡Es allí!

NUADA corre hacia el lugar, la entrada a la gran caverna en la que entró cuando jugaba de pequeño con sus amigos.

NUADA

Fue aquí. Por aquí es donde cayó el medallón y tuve que entrar a rescatarlo.

DIN

Sería eso lo que provocó su tos.

NUADA

¿Su tos?

NUADA se queda pensativo, y al llegar a una conclusión intercambia miradas con los demás. DAGDA acaba diciendo lo que los demás están pensando.

DAGDA
 Estamos en su garganta...

Todos miran a su alrededor: la gruta semeja una gigantesca garganta.

DAGDA
 ¿Y cómo saldremos al exterior?

NUADA
 Sólo hay una manera. Tenemos que salir de aquí igual que yo lo hice.

DIN
 ¿Quieres que le provoquemos la tos?

NUADA
 Sólo una convulsión así podría darnos el impulso que nos lanzaría fuera.

DAGDA
 (con temor)
 ¿Y si luego no podemos volver a entrar?

NUADA
 (tras reflexionar un momento)
 Lo haremos.

Los tres amigos acceden al interior de la gruta. NUADA ve el túnel por el que fue tragado cuando era pequeño. Cuando pisan la gruta, una convulsión los sobresalta. Los tres amigos se miran, imaginando lo que va a suceder.

NUADA
 Entremos más.

Otra convulsión más fuerte los hace tambalearse. Entonces, NUADA nota una brisa que le resulta familiar.

NUADA
 ¡Prepararos, chicos!

Una fuerte ráfaga de aire los impulsa hacia el interior del túnel.

30.- EXT. PANTANO – DÍA

Todo está negro. Se oye el grito de un alterado gamusino.

GAMUSINO
¡Es él! ¡Ha vuelto!

Abre de negro y aparece un gamusino con expresión horrorizada mirando a cámara.

GAMUSINO
¡Son fantasmas! ¡Han vuelto del más allá!

NUADA, medio atontado, se incorpora. Mira a su alrededor. Está en medio de un pantano, en un terreno aparentemente devastado recientemente. Varios gamusinos lo observan, entre extrañados y asustados.

ARDUINNA
¡NUADA!

ARDUINNA, acompañada de DAGDA, acuden a él. Ella le abraza. DAGDA, medio atontado también, pero más recuperado que NUADA, le hace un gesto con la cabeza.

DAGDA
Menudo viajecito, amigo.

ARDUINNA
¿Estás bien?

NUADA
Mejor que nunca. ¿Dónde está DIN?

DAGDA
Aún no le hemos visto.

NUADA mira a todo el grupo de gamusinos que hay alrededor.

NUADA
¿Quiénes son?

ARDUINNA
Son algunos de los que estaban prisioneros conmigo en el torreón. La aparición del GRAN GLOTÓN produjo la suficiente distracción para que pudieran salir del foso y escapar. Yo hice lo mismo.

NUADA

Tenemos que volver al GRAN GLOTÓN.
(a ARDUINNA)
ARDUINNA, tu padre está...

ARDUINNA

Me lo ha contado todo.
(agarrando del brazo a DAGDA)

NUADA se sube a un montículo de tierra y se dirige al grupo de gamusinos.

NUADA

¡Escuchadme un momento!

Entre el tumulto se vuelve a escuchar la voz del gamusino histérico que le despertó.

GAMUSINO

¡El fantasma!

NUADA

No soy ningún fantasma... Tengo algo importante que deciros. Sé que hasta ahora todos hemos temido al GRAN GLOTÓN y su poder devastador. Pero creédme: no hay nada que temer. Yo acabo de estar dentro de él.
(murmillos)
Fui engullido cuando atacó la Torre de Sal. Dentro de él existe el mundo donde yo nací, un mundo mucho más pacífico y agradable, donde no hay gamusinos hostiles ni zonas pantanosas. Allí no hay nada que temer. Aquí, sí.

TARANIS

(off)
Más de lo que creéis.

ARDUINNA grita y, al girarse, ve tras de sí a TARANIS y sus esbirros, que van apareciendo por todos lados emergiendo de las ciénagas. El grupo de gamusinos va cerrándose sobre sí mismo para mantener la distancia con las criaturas hostiles, que los rodean.

TARANIS

Convéncete, NUADA. Es la única salida. Ya veréis cómo al final me lo agradeceréis.

Los esbirros agarran a varios de los gamusinos, entre ellos ARDUINNA, que se defiende entre gritos.

DAGDA

¡Soltadla!

TARANIS

Debemos darnos prisa, el GRAN GLOTÓN puede volver a aparecer en cualquier momento, y entonces ya no habrá vuelta atrás.

Poco a poco van cogiendo a más gamusinos. A uno de ellos le hacen tragar algo. Todos miran lo que ocurre: el gamusino se retuerce de angustia, y comienza una transformación física.

TARANIS

No os dolerá...

NUADA

¡Me dijiste que te llevase a ese lugar...!

TARANIS

Francamente, NUADA, creo que nuestro lugar está aquí. Dudo que exista otro mejor.

El gamusino está ahora convertido en estatua de sal. ARDUINNA aparta la vista con miedo.

Los esbirros obligan a otro gamusino a tragar el mejunje, a pesar de su intento de escapar.

TARANIS

No os peleéis, hay para todos.

Uno por uno van cayendo. ARDUINNA se abraza a DAGDA, pues queda poco para que les toque a ellos. DAGDA la abraza fuertemente.

DAGDA

No dejaré que te ocurra nada.

DAGDA trama algo y espera el momento justo para actuar. Cuando tan sólo queda un gamusino por delante de ARDUINNA, DAGDA se libera del gamusino que lo tiene retenido se lanza contra el secuaz que se dirige a ARDUINNA con el brebaje. En el forcejeo, consigue tirar el mejunje al suelo y derramarlo. TARANIS, enfurecido, se

dirige hacia él.

TARANIS

Maldito infeliz. Con tus tonterías sólo estás retrasando vuestro destino.

TARANIS agarra del cuello a DAGDA. DAGDA se defiende como puede, entre los lamentos de ARDUINNA.

De repente, un rugido familiar interrumpe el forcejeo. Una enorme sombra se cierne sobre ellos. Todos los gamusinos miran hacia el horizonte, divisando la colosal silueta del GRAN GLOTÓN, que se dirige hacia ellos.

DIN le está guiando en su camino.

DIN

¡Por aquí! ¡Buen chico!

El GRAN GLOTÓN le sigue sin saber muy bien cuál es su destino, pero a pocos metros divisa una fuente de alimento: un grupito de gamusinos que le miran boquiabiertos.

NUADA, sonriente, consigue ver a DIN, y se da cuenta de su plan. A cada paso del GRAN GLOTÓN, todo tiembla. TARANIS está aterrorizado. DAGDA y ARDUINNA también, pero NUADA les tranquiliza.

NUADA

(susurrándoles)

Recordad: no hay nada que temer.

TARANIS reacciona con ira.

TARANIS

¡No! ¡La sal impedirá que nos coma!

NUADA

¿Estás seguro de ello, TARANIS?

TARANIS intercambia con él una mirada de terror, inseguro por primera vez de estar en lo cierto.

Ya a pocos metros de los gamusinos, DIN detiene el paso.

DIN

¡Aquí! ¡Muy bien!

El GRAN GLOTÓN se detiene ante los gamusinos y se reclina ante ellos. DIN intercambia un gesto con NUADA, levantándole el pulgar.

Todos observan al GRAN GLOTÓN en silencio, petrificados, mientras la gigantesca criatura les observa con sus enormes ojos.

TARANIS traga saliva. ARDUINNA coge de la mano a DAGDA y la agarra fuertemente. Intercambian una mirada de confianza.

Tras observarles durante unos segundos, el GRAN GLOTÓN abre su boca y lo aspira todo en un instante. Los secuaces de TARANIS gritan de miedo, ignorantes de lo que va a ocurrir. Los gamusinos “buenos”, más confiados, se dejan llevar, al igual que NUADA. DAGDA y ARDUINNA siguen agarrados de la mano, mientras todo “vuela” a su alrededor, dirigiéndose a la oscura boca del GRAN GLOTÓN.

El último en entrar es DIN que, entretenido para que todo salga según lo previsto, casi se queda fuera.

DIN

¡Eeeh! ¡No cierres todavía, que falto yoooo!

DIN entra en el momento justo antes de cerrar la boca.

31.- EXT. CAMPO – DÍA

De vuelta al interior del GRAN GLOTÓN, los gamusinos van despertando poco a poco en un nuevo y paradisíaco mundo. Todos han recuperado el aspecto natural del gamusino. Las decrepitas y huesudas criaturas hostiles vuelven a su anterior estado, mirándose las manos y alegrándose de su nuevo aspecto. Un par de gamusinos esbirros de TARANIS bromean entre ellos mientras se incorporan.

GAMUSINO1

¡Eh! Te has quitado 30 años de encima.

GAMUSINO2

(sonriendo)

Tú tampoco estás nada mal.

Aún agarrados de la mano, DAGDA y ARDUINNA vuelven en sí. Cuando comprueban que están vivos y que están uno al lado del otro, se dan un fuerte abrazo.

NUADA les observa con una sonrisa en los labios, pero al mismo tiempo con un fondo de tristeza en los ojos. Una voz que le llama le distrae de sus pensamientos.

BORORO

¡NUADA! ¡Lo conseguísteis!

NUADA

¡BORORO! Claro que lo conseguimos.

BORORO

Hay alguien que desea hablar contigo.

CATHBAD se les acerca por un lado. Su rostro irradia vitalidad, al contrario de la última vez que le vio.

CATHBAD

Sabía que lo conseguiríais. Desde el primer momento que mencionaste este lugar, sabía que no formaba parte de tu imaginación, sino que existía realmente.

NUADA asiente con satisfacción.

NUADA

Gracias por confiar en mí, señor.

CATHBAD

Hay algo más...

NUADA le observa intrigado.

CATHBAD

Durante el tiempo que llevamos aquí, hemos podido conocer gente muy agradable, gente de aquí...

A NUADA se le iluminan los ojos, sabe adónde quiere llegar CATHBAD. Mira a un lado y ve a su madre, que le observa con ternura entre los lugareños. Sin pensarlo, NUADA corre hacia ella.

NUADA

¡¡Mamá!!

Se abrazan entre lágrimas.

MADRE

Hijo mío... Ha pasado tanto tiempo...

NUADA

(sollozando)

Una eternidad...

BORORO observa la escena secándose las lágrimas. Alguien le toca el hombro por atrás y, al girarse, se encuentra con DIN. Enseguida cesan los sollozos.

BORORO

¡DIN, cuánto tiempo!

DIN

(chocando la mano con BORORO)

¡Ese BORORO grande!

NUADA se seca las lágrimas y, todavía abrazando a su madre, ve cómo ARDUINNA se reencuentra con su padre CATHBAD, abrazándole y llorando en una situación muy similar a la suya. La mirada de NUADA se encuentra con la de ella, y ambos sonrían con satisfacción.

MADRE

¡Eh! También están aquí tus amigos.

NUADA mira a un lado, y ve a un adulto ABERTH, su amigo de infancia.

NUADA

¡ABERTH! ¡Amigo mío!

Ambos se abrazan.

ABERTH

Me alegro de volver a verte, NUADA.

NUADA se percata ahora de una presencia entre sus amigos que antes no había advertido: una bella gamusina, mucho más hermosa desde la última vez que la vio. Ésta le mira sonriendo.

NUADA

¿DUNKUI?

DUNKUI le responde con un fuerte abrazo y le besa. NUADA, sin apenas palabras para expresar su emoción, le cuelga al cuello el medallón de sal, que una vez le

perteneció a ella. DUNKUI le sonr e con emoci n.

Alguien observa la escena entre el gent o. Un rejuvenecido TARANIS reconoce esa imagen.

32.- INSERTO DE FLASHBACK

Un joven TARANIS le entrega a una DUNKUI ni a un medall n de sal.

TARANIS
Gu rdalo bien, mi peque a DUNKUI. Mientras
lo tengas, yo estar  contigo.

33.- EXT. CAMPO – D A (CONT.)

TARANIS
DUNKUI...

DUNKUI, que sigue con NUADA, se gira y reconoce a alguien en la figura de TARANIS. NUADA ve a un TARANIS m s rejuvenecido y de rasgos mucho m s amables.

DUNKUI
(casi sin habla)
Pap ...

Ambos se abrazan entre sollozos.

TARANIS
DUNKUI... Pensaba que no te iba a volver a ver.

DUNKUI
Oh, pap ...

DIN y BORORO observan la escena boquiabiertos.

BORORO
Qu  fuerte.

DIN
Ya te digo.

Un gamusino lugareño enciende unos cohetes. Comienza una celebración por todo lo alto. NUADA y DUNKUI lo observan con alegría, y se miran sonrientes. Intercambian unas miradas con sus amigos ARDUINNA y DAGDA, que les observan sonrientes.

Una vista general del poblado revela el hermoso paisaje que lo rodea. Los cohetes estallan en el cielo. A lo lejos, DIN revolotea por el cielo, y acelera su vuelo aproximándose a cámara y finalmente rebasándola en un frenético vuelo a toda velocidad.

FUNDIDO A
NEGRO

CRÉDITOS



E-GUIONS es un proyecto del área de Fomento y Promoción del IVAC para la difusión de aquellos guiones que han recibido la ayuda a desarrollo de guión del Instituto desde 2004. Los guiones publicados han pasado ya por varios filtros de lectores profesionales que han considerado que estas ideas merecen ser llevadas a la gran pantalla.