

DISCONNECT

“Desconectar de uno mismo para aprender a conectar con otros”

Germán López Gutiérrez

ÍNDICE

Sinopsis.....	4
Estilo visual y Referentes.....	7
Personajes.....	8
Personajes - Humanos	10
Personajes – No Humanos	12
Escenarios	14
Planos y Puntos de Vista	15
Transiciones	17
Estilo sonoro y Referentes	18
Música.....	18
Efectos de Sonido.....	20
Ficha de Personajes.....	21
Adam	21
Anciana.....	22
Karen	22
Rymer.....	23
Clare	23
Kant	24
Tratamiento por Actos	25
Acto I	25
Acto II	27

Acto III	30
Guión Técnico.....	31
Guión Técnico – Escena 1.....	31
Guión Técnico – Escena 2.....	32
Guión Técnico – Escena 3.....	33
Guión Técnico – Escena 4.....	34
Guión Técnico – Escena 5.....	35
Guión Técnico – Escena 6.....	37
Guión Técnico – Escena 7.....	38
Guión Técnico – Escena 8.....	38
Storyboard.....	41
Storyboard – Escena 1	41
Storyboard – Escena 2	42
Storyboard – Escena 3	43
Storyboard – Escena 4	44
Storyboard – Escena 5	45
Storyboard – Escena 6	46
Storyboard – Escena 7	47
Storyboard – Escena 8	47
Anexos	49

SINOPSIS

En el año 2012, en la ciudad de Los Ángeles, Adam, un joven estudiante de universidad de unos 20 años de edad, es transportado a una misteriosa habitación tras recibir un ataque al corazón mientras ayudaba a una anciana a cruzar la calle. En la habitación se encuentra con personas de todo tipo y de toda raza, las cuales portan un extraño traje negro que emite luces por unas líneas que adornan todo su cuerpo. Este lugar se hace llamar El Nexo de los Drivers, una organización destinada a eliminar a una raza alienígena parasitaria que se oculta en la sociedad, donde los integrantes son personas escogidas por una supercomputadora que recoge información sobre quiénes pueden ser los más aptos para cumplir con este objetivo. Adam, pese a estar sufriendo una crisis existencial por no sentir estar haciendo nada útil o destacable, es forzado a trabajar para esta organización, con el riesgo de que le puede costar la vida.

Las normas le son explicadas a Adam. En la habitación se sitúa una gran pantalla en la que es escrito el nombre de aquella persona que será enviada a una misión y esta persona deberá situarse en una cápsula con la que es transportado a la ubicación donde se encuentran los objetivos. Si dicha persona no lo hace, su cabeza es detonada. Al acabar una misión, el driver es puntuado con una calificación de D-S. Aquel que consigue tres S, tiene la posibilidad de volver a casa y continuar su antigua vida o poder acceder a una sala secreta conocida como *la sala de la verdad*.

Adam acepta su situación y es enviado a múltiples misiones con el objetivo de obtener las tres S y adoptando un carácter diferente durante el transcurso de las mismas al experimentar la muerte de una forma tan cercana, valorando su vida y apreciando a las personas que le rodean, sus compañeros, quienes pueden morir en cualquier momento.

Tras cumplir 7 misiones, Adam posee las tres S, aunque en este momento duda en si canjearlas para ser libre, ya que siente que es útil y necesario para cumplir las diferentes misiones, aunque con el apoyo de sus compañeros, acepta ser liberado, siendo transportado a su casa.

Durante el lapso de tiempo en el que Adam es libre, éste se va volviendo paranoico, arrepintiéndose de su decisión, sintiéndose inútil y estar perdiendo el tiempo, tal y como se encontraba antes de ser transportado al Nexo, aunque dichos pensamientos negativos se mitigan lentamente tras conocer a Clare, una estudiante de su misma universidad. Durante una charla de filosofía en su universidad, al lado de donde está sentado Adam se encuentra Kant, un antiguo driver que también pudo conseguir su libertad, el cual le pregunta por lo que le ocurre y tras un pequeño diálogo estos van a un pequeño río que se encuentra cerca del edificio. Durante la conversación, estas dos personas, que parecían ser bastante parecidas en un principio, son realmente polos opuestos. Kant, conocido como *El primer superviviente del Nexo*, resulta poseer uno de los parásitos a los que exterminaban en su interior, influyendo en sus decisiones, causando que tenga un ideal confuso, queriendo impartir justicia sobre los humanos que se dedican a pudrir el planeta y quitarles sus hogares a otras especies. Adam rechaza a Kant, tanto a sus ideales como a una propuesta de colaborar con él en su misión, resultando en un combate, el cual concluye con la huida de Adam por las callejuelas de la ciudad, ya que este no posee el traje que le ayudaba durante las misiones.

Adam regresa a su casa envuelto en barro, cansado y asustado, razón por la que no puede dormir durante la noche, ya que ve la cara de Kant en todos lados, producto del miedo, por lo que decide salir de casa por miedo a que le busque con el fin de asesinarlo.

Mientras tanto, las reglas de las misiones son cambiadas, hecho que provoca que ya no sean individuales, sino grupales.

Adam acaba en un callejón invadido por la humedad, donde está transcurriendo una de las misiones de los drivers en la que se encuentran varios de sus compañeros debido al cambio de reglas. Adam, hace frente a algunos alienígenas con armas robadas de los cadáveres de sus compañeros y hasta consigue uno de los trajes de una persona a la que le habían partido la cabeza en dos.

Con las herramientas adecuadas, Adam hace frente a los alienígenas y los llega a matar a todos, salvando a Rymer, uno de sus compañeros más importantes, aunque posteriormente es asesinado por el objetivo principal de aquella misión, quedando Adam como el único superviviente.

Adam queda solo y además ya no forma parte de los drivers, pero, aun así, pretende seguir haciéndole cara a la invasión alienígena y acabar con la vida de Kant.

Kant aparece, aunque trae consigo a Clare como rehén, hecho que hace que Adam se enfurezca y le obligue a soltarla para tener un combate justo. Kant acepta y se transforma en una terrible bestia, aunque es derrotado y asesinado por Adam, salvando también a Clare en el proceso.

Adam cree poder vivir feliz, pero éste es inesperadamente transportado de nuevo al Nexo mientras tiene una cita con Clare. En el Nexo, la habitación principal se encuentra desolada y tanto la pantalla como las luces se encuentran apagadas, aunque la puerta que conduce a *la sala de verdad* se encuentra abierta, por lo que, al no tener otra opción, Adam entra en ella.

Entonces Adam conoce a Dios, el cual le comunica a Adam y al jugador que la historia ha concluido, obligando al jugador a cerrar el juego y concluyendo así la trama.

ESTILO VISUAL Y REFERENTES



PERSONAJES

Los personajes se caracterizan por poseer una estética cómic/manga de tono serio, por lo que destacan colores y tonos fríos y descarnados, cuerpos proporcionados (en cuanto a los humanos y animales), ojos pequeños (al estilo del género de manga *seinen*¹), continuando con esa estética realista para los rostros.

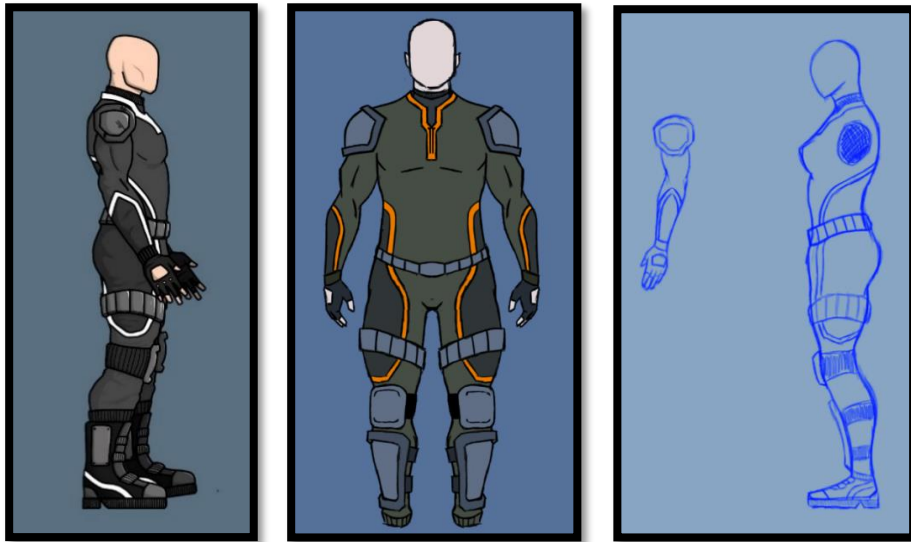


¹ Seinen: Género de manga japonés destinado al público adulto masculino.



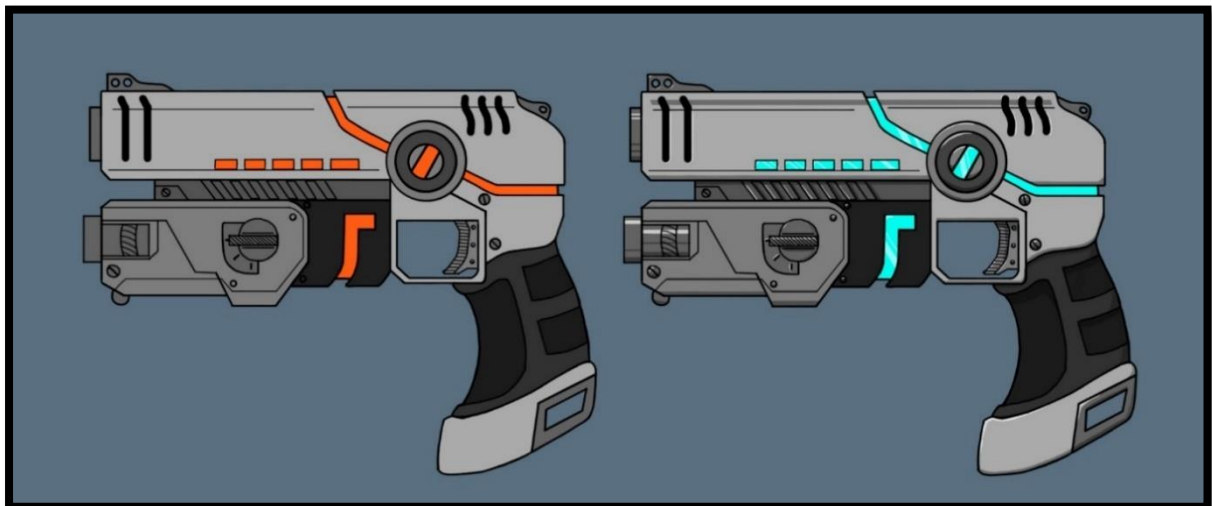
PERSONAJES - HUMANOS

Entre los personajes humanos se distinguen dos clases: los civiles cotidianos y los drivers. Los civiles que no forman parte de los drivers visten ropa cotidiana (actual) y sus rostros no tienen ninguna característica especial. Por otro lado, los drivers portan un traje especial con franjas iluminadas que recorren todo el cuerpo. Dichos trajes son muy apretados y las franjas emiten luces de distinto color en función del estado del personaje: blanco es el estado estándar, naranja cuando se encuentra herido, rojo cuando se está muy gravemente herido y apagada cuando el portador del traje está muerto.



Bocetos traje Driver

Además, los drivers irán armados con pistolas de plasma que tienen diferentes tipos de disparo en función de los colores que emita la misma.



Boceto arma Driver



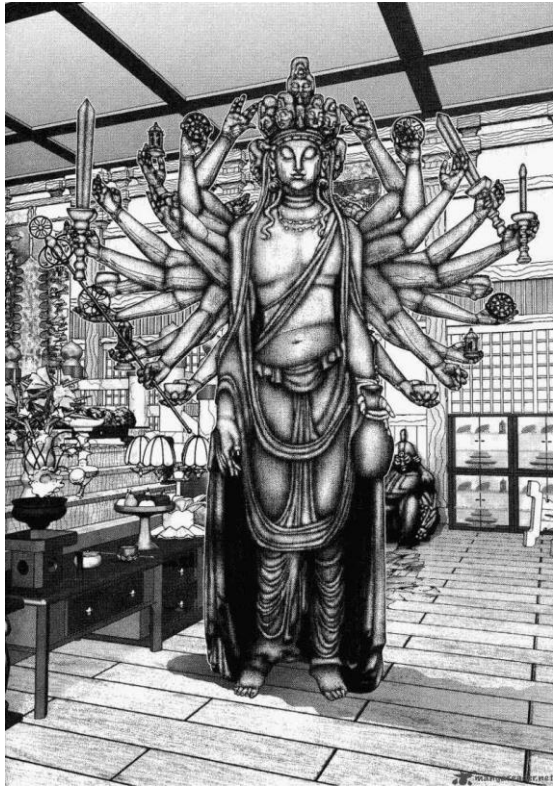
PERSONAJES – NO HUMANOS

Entre los personajes no humanos destacan criaturas de todo tipo: alienígenas con apariencia de *yokais*², demonios y toda clase de aberraciones de forma animal o humana. Aparecen en gran abundancia durante la aventura ya que son el objetivo principal a erradicar y toma inspiración de la cultura japonesa y cristiana, la ciencia ficción y obras de terror cósmico como las de *H.P. Lovecraft*³.



² *Yokai*: demonio u monstruo perteneciente al folclore japonés.

³ *H.P. Lovecraft*: escritor estadounidense, autor de novelas y relatos de terror y ciencia ficción. Se le considera un gran innovador del cuento de terror, al que aportó una mitología propia: *los Mitos de Cthulhu*.



ESCENARIOS

Los espacios serán urbanos: ciudades, fábricas, tiendas, institutos, etc. Las escenas (salvo excepciones) transcurren siempre durante la noche, por lo que la paleta de colores será de tonos fríos y apagados, donde destacarán así los efectos como el de los disparos o explosiones, transmitiendo los combates una mayor profundidad e intensidad.



Ejemplo paleta de color 1

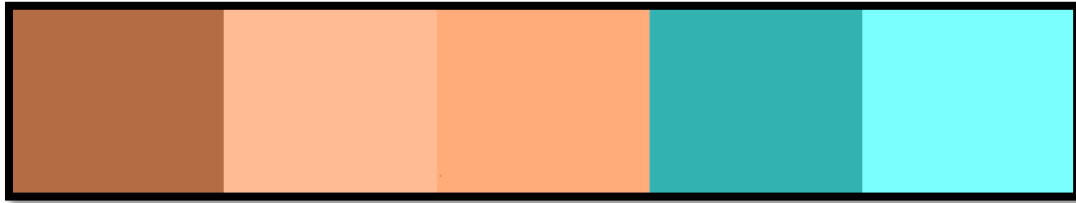
Además, al transcurrir el videojuego durante la noche, en los escenarios destaca la ausencia de personas, siendo la sensación principal una de soledad y misterio, similar al videojuego desarrollado por la compañía From Software, *Bloodborne* (2015).



Ejemplo de iluminación y paleta de colores - Bloodborne

Por otro lado, también se hará uso de colores cálidos en escenas como la primera, con el objetivo de transmitir con esta paleta una sensación de normalidad y calma, combinado con

tonos azules como el reflejado en el cielo, similar a los atardeceres de *Grand Theft Auto V* (2013).



Ejemplo paleta de color 2

Además, las principales fuentes de luz en dichas escenas serán naturales como la proveniente del Sol.



Ejemplos de Grand Theft Auto V - Imágenes de <https://gtaforums.com>

Finalmente, en la escena final, la paleta de colores es totalmente blanca y en dicho escenario no son distinguibles el suelo de las paredes o el techo, con el objetivo de transmitir la sensación de ser un lugar ajeno a la realidad conocida.

PLANOS Y PUNTOS DE VISTA

En cuanto a los planos, se hará uso un uso especial de puntos de vista picados y contrapicados similar a los que se usa con frecuencia en el manga *Gantz*⁴, con el objetivo de hacer imponente

⁴ *Gantz*: Manga seinen escrito por Hiroya Oku, el cual concluyó su publicación el 20 de junio de 2013.

a la amenaza que se presenta y hacer sentir inferior a los personajes humanos, generando una mayor tensión, con planos largos o medios.



Ejemplo de planos - Gantz

Cabe destacar que, durante el *gameplay*, la cámara capta la escena desde un plano general, mostrando al personaje de perfil en el segundo tercio de la composición, y únicamente siendo capaz de desplazarse en el eje x y en el eje y, pero nunca podrá hacer zoom, acercarse o alejarse.



Ejemplo de plano – My Friend Pedro

En la primera cinemática se hará uso de este encuadre para transmitir cierta familiaridad al mantener dicha composición a la hora de jugar.

TRANSICIONES

Todas las cinemáticas comienzan con un *fade in* y terminan con un fundido a negro, similar a videojuegos de PlayStation 2 como *Jak II El Renegado (2003)*.



Jak II (2003)

Por otro lado, cada vez que nuestro personaje es transportado al Nexo, los colores de la imagen se invierten seguido del sonido de un latido y esto suele ocurrir sin previo aviso, tal y como se hace nuevamente en *Gantz* cuando los personajes de dicho manga son transportados por sorpresa para generar en el espectador una incertidumbre acerca de cuándo serán los protagonistas enviados en contra de su voluntad, aunque en dicho manga no ocurre tan a menudo y no se muestra con una alteración en la imagen, si no en el aspecto del personaje.

ESTILO SONORO Y REFERENTES

En el apartado sonoro se hará gran énfasis en los sonidos de armas y artilugios futuristas, ya que el equipamiento de los Drivers es uno altamente avanzado. Además, para la banda sonora se alternará entre temas *Heavy Metal*, música clásica y melodías de piano.

MÚSICA

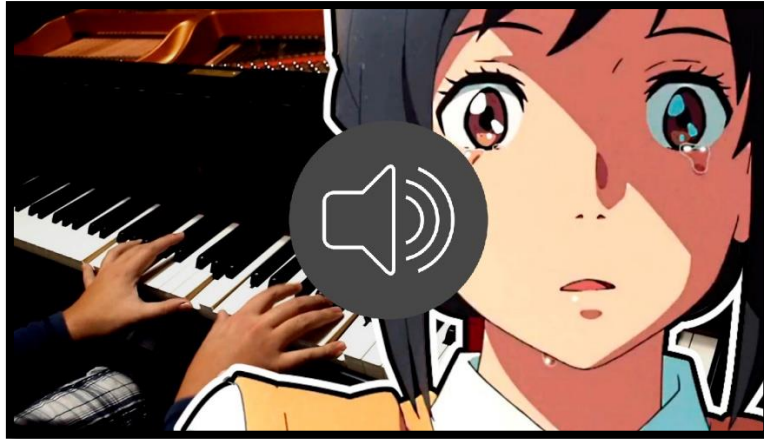
En el apartado musical, se podrán distinguir tres grandes tipos de música en función de qué sentimiento se querrá transmitir, acorde con las imágenes que serán mostradas en pantalla.

Los temas *Heavy Metal* son ideales para el combate, más concretamente durante el *gameplay* y las escenas de extrema acción. Esto combinado con las intensas peleas y los efectos especiales, pretenden transmitir brutalidad y desenfreno, acorde al tono con el que inicia el videojuego y el exterminio de la raza alienígena que ostenta contra la humanidad.



Ejemplo música Heavy Metal - Doom 2016

Por otro lado, se hará uso de solos de piano para transmitir calma y paz en las escenas felices como la tercera, donde Adam es liberado y puede por fin continuar su antigua vida, dejando todo atrás. Para estas escenas, se toma de referencia melodías como el solo de piano del tema principal de *Kimi No Nawa*.



Ejemplo tema de piano - Kimi No Nawa

Por último, cabe destacar el uso de coros y cánticos gregorianos en los momentos más trascendentales como la última escena del juego donde Adam conoce a Dios en un escenario onírico completamente blanco.



Ejemplo cánticos gregorianos - Deum verum

EFFECTOS DE SONIDO

Este proyecto bebe de sonidos de las clásicas obras de ciencia ficción, como *Star Wars*, de George Lucas, o *Star Trek*, de Gene Roddenberry. Se hará uso explosiones, disparos de plasma, rayos láser, etc.



Ejemplo de sonido - Star Wars



Ejemplo de sonido - Star Trek

Por otro lado, no se usarán efectos de sonido para las transiciones durante las escenas, dependiendo del silencio y dándole el total protagonismo a las voces de los personajes y el sonido del entorno, como en la primera escena, donde solo escucharemos los pensamientos de Adam y los coches que se conducen en sus cercanías para lograr una mayor cercanía.

FICHA DE PERSONAJES

Se cuenta con 6 personajes esenciales en la trama, donde cada uno desempeña de una forma u otra una acción clave, ya sea para la evolución de los personajes o el avance de la trama.

Cabe destacar que no todos estos personajes son mostrados durante las cinemáticas, sino que algunos son solo mostrados durante el *gameplay*, como Karen o Rymer, aunque han sido incluidos porque sí tienen relevancia para el videojuego, ya que se interactuará con ellos.

ADAM



ADAM - Boceto

Joven estudiante universitario de 20 años, nacido en Canadá y criado en Los Ángeles. Cuenta con su padre, el cual no le dedica mucho tiempo por cuestiones de trabajo y un hermano 10 años mayor que se emancipó y desde entonces no se sabe nada de él.

De cabello corto y musculatura media, amante de las historias de acción y apasionado por la filosofía y el cuestionamiento de las cosas.

Chico tranquilo y generalmente amable con otros, aunque por dentro es víctima de un vacío existencial que le carcome, contando con un pensamiento muy negativo sobre la sociedad y las personas que le rodean, causa de la ausencia de un tutor durante su juventud.

La historia inicia con él, donde tras un ataque al corazón mientras ayudaba a cruzar la calle a una anciana, éste es transportado a una extraña sala donde será obligado a formar parte de un macabro “juego” de exterminar alienígenas. Esta experiencia, en un inicio traumática, será el detonante para que Adam muestre su valía y le encuentre un valor a su vida.

ANCIANA



ANCIANA - Boceto

Es una mujer mayor de unos 80 años, muy bajita y la cual difícilmente se la entiende al hablar.

Tiene una apariencia desaliñada y una voz que molesta mucho a Adam, hecho que le irrita en el prólogo.

La anciana es el personaje con la que inicia el primer punto de giro de la trama y la haga arrancar. Ésta le pide ayuda a Adam para cruzar la calle, hecho que activa el ordenador del Nexo y envíe a Adam a dicho lugar sin ninguna razón en especial, simple aleatoriedad.

KAREN

Chica de unos 19 años de edad. Este personaje será el reflejo estereotipado de la mujer ideal actual: fuerte, decidida y autosuficiente.

Pelo de una longitud media tirando a corta, de un color exótico: el naranja. Ojos grandes y brillantes y cejas finas. Será el personaje con mayor número de expresiones: enfado, alegría, intriga, pensativo, etc.



KAREN - Boceto

Puede parecer un interés un romántico para el protagonista, pero será asesinada en la primera misión en la que participa tras la aparición de Adam en el Nexo, mostrando la crudeza de la situación en la que se encuentran los drivers, donde cualquiera puede morir en cualquier momento, sin importar cómo de buena persona sea.

RYMER



*Imagen de referencia
Izaya (Durarara!!)*

Personaje de unos 25 años, con más años de los que aparenta. La mayor parte del tiempo serio, aunque cabe destacar una risa perspicaz que le surge de vez en cuando al hablar con Adam.

Estará siempre leyendo un libro que sujetará con una de sus manos, entreabierto. Esto lo hace en memoria de su difunta amada, a la cual le encantaba la lectura.

Su rol será el de informador. Se le podrá preguntar y nos responderá dudas acerca de lo que ocurre, dará datos sobre el mundo exterior o teorizará acerca de la proveniencia de esta raza alienígena.

CLARE

Casi siempre sonriente, mejillas levemente sonrojadas y de una voz altamente suave y dulce. Tendrá un pelo largo de color castaño claro, con un flequillo parecido al que se muestra arriba.

De actitud dulce y calmada, será de el reflejo de la típica chica 10/10 a la que nadie se podría resistir, aunque sea a cogerle un poco de cariño. Apariencia juvenil, de baja estatura, ojos apacibles y calmados, los cuales podrían seducir hasta a un muerto.



CLARE - Boceto

Será presentada tras la liberación de Adam. Éste, tras la adquisición de las tres S y obtener su libertad, entra en un estado paranoico. Unos días después, tras volver a la universidad, conoce a Clare. Entonces hablarán e irán haciendo lazos, hecho que le devuelve la calma al alma intranquila de Adam.

Pelo descuidado, sonrisa y forma de vestir elegante. Siempre atento a sus alrededores y una gran preocupación por el resto.

Es el antagonista principal de este proyecto, conocido como *el primer superviviente del Nexo*. Tras abandonar su deber como driver fue infectado por un parásito convirtiéndole en un híbrido entre humano y alienígena, confundiendo sus ideales.



*Imagen de referencia
John Connor (Terminator
Genesis)*

Invita a Adam a convertirse en un híbrido como él para reinar sobre

la egoísta raza humana, pero su oferta es rechazada, pero al ser Adam una amenaza, le persigue con el objetivo de matarle, convirtiéndose en su mayor enemigo.

Finalmente muestra su auténtico aspecto para dar lugar al combate final entre Adam y Kant.

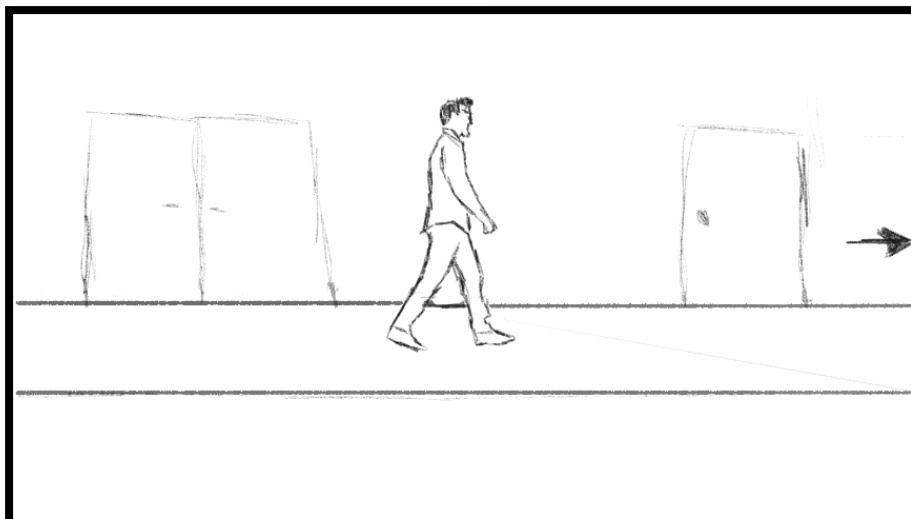
TRATAMIENTO POR ACTOS

Este videojuego se puede componer en tres actos bien diferenciados, comenzando y concluyendo siempre con una cinemática.

ACTO I

Este arco abarca desde la introducción y la llegada de Adam al nexo donde es obligado a convertirse en Driver hasta su liberación tras la obtención de las tres S.

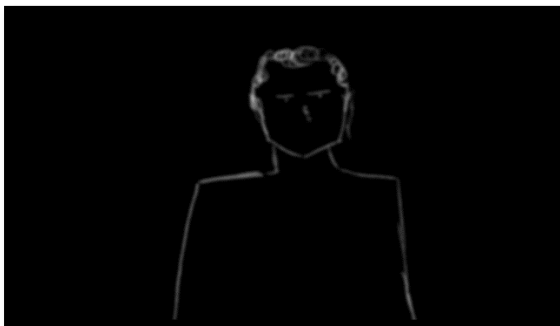
En la primera escena se deja ver a Adam como una persona egoísta y aburrida, que no valora ni su vida ni la de los demás, reflejándose en él la actitud de muchos adolescentes y adultos entre los 16 y 20 años. Durante la primera escena, se hace uso de secuencias con un estilo similar al del director Edgar Wright en su obra *Shaun of the Dead* (2004), donde se refleja la rutina aburrida del protagonista mediante el seguimiento de la cámara y la evasión exhaustiva de cortes, pero a su vez, cortes bruscos tras pocos minutos para hacer alcanzar un estado de confusión por parte del espectador acerca de lo que está ocurriendo.



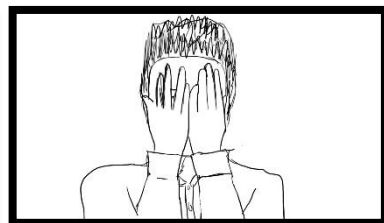
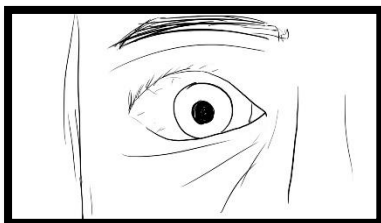
La pérdida total del sosiego por parte de, en este caso, el jugador, es en los últimos planos, donde se invierten los colores de la imagen y se escucha el latido de Adam opacando el resto de sonidos y perdiendo la conciencia por completo tras los pocos segundos.



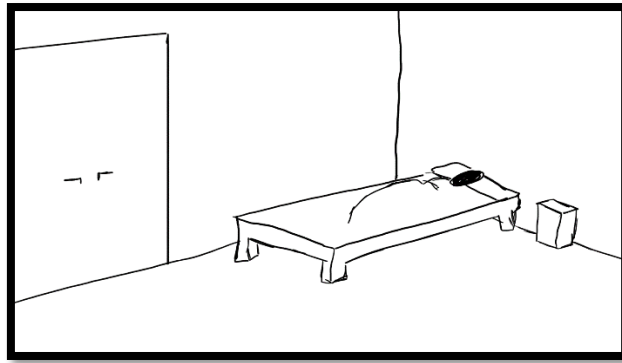
Tras esto, Adam forma parte de los drivers y debe eliminar alienígenas y completando misiones para poder conseguir su libertad. Durante este lapso de tiempo, Adam tiene pesadillas a causa del estrés que sufre debido a la situación en la que se encuentra, reflejándose en la segunda escena, donde, con cortes bruscos entre planos, se reflejan la realidad y la pesadilla de Adam.



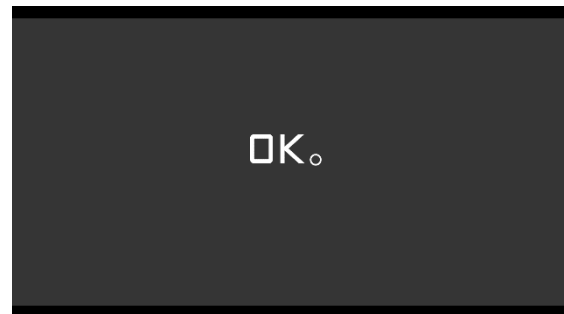
Dicha escena concluye con el despertar repentino del personaje, mostrándose con un plano detalle de su ojo abriéndose, levantándose y llevándose las manos al rostro.



Esta segunda escena se introduce con un plano general de la habitación y durante el despertar de Adam, cuando se levanta se utiliza otro plano general desde una de las esquinas inferiores de la habitación, con el objetivo de transmitir angustia y dar la sensación de estar siendo observado.



Este acto concluye con la liberación de Adam tras cumplir con los requisitos para ello, exigiéndole a la gran pantalla del Nexo durante la tercera escena que le libere, mostrado con un plano contrapicado para mostrar cómo Adam ha tomado el control y se ha empoderado.



Finalmente, en la gran pantalla se muestra un mensaje de confirmación y Adam es liberado con el mismo efecto mostrado en el prólogo cuando pierde la conciencia, con los colores invertidos.

ACTO II

Tras ser Adam liberado, el jugador experimentará de primera mano la aburrida rutina de Adam, con la que se enfatiza el principal cambio de Adam, donde descubre que formar parte de los Drivers le dio un motivo para vivir y alejarse de su antigua vida, aunque ya es tarde y entra en

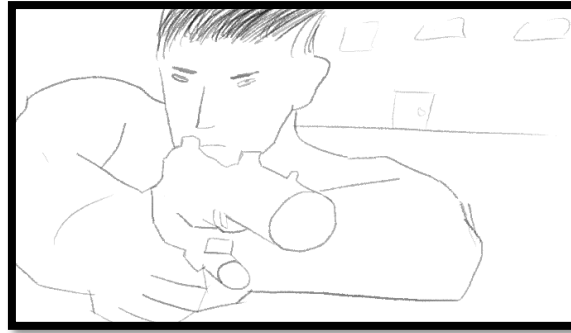
una profunda desesperación, la cual se ve lentamente mitigada tras conocer a Clare, una joven que estudia en su universidad.

En la cuarta escena, Adam se encuentra en una charla de filosofía en el campus universitario, con la mirada perdida frente a una ventana, con un notable punto de vista picado. Entonces le dirige la palabra Kant, un superviviente de los drivers, que le muestra a Adam su conocimiento acerca de la existencia de dicha organización y la raza alienígena que se encuentra en la Tierra, hecho que provoca que Adam se dé bruscamente la vuelta se muestre a Kant desde un contrapicado, para transmitir cierta superioridad y trascendencia por parte de este nuevo personaje.

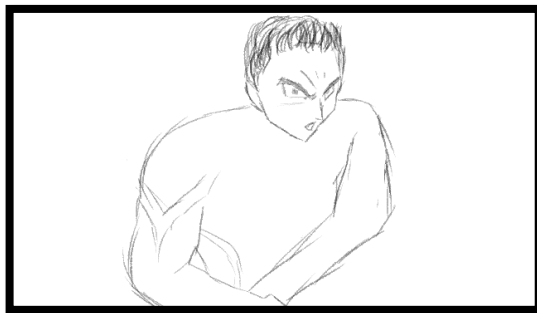


Tras conocer las intenciones de Kant, este se convertirá en el enemigo principal de Adam, que le perseguirá y buscará, pero el jugador deberá huir hasta llegar un escenario donde tomará lugar una operación de los Drivers, viéndose Adam inmiscuido, aunque sin equipamiento, ya que ahora es un civil cotidiano, no un driver. Se les hará frente a los enemigos, aunque muriendo Rymer en el proceso y Clare será secuestrada por Kant, hecho que introduce la siguiente escena.

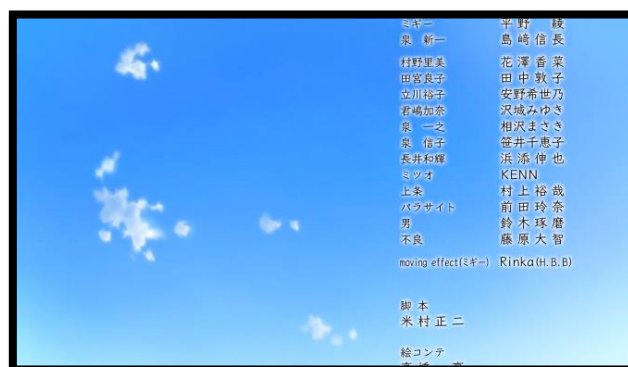
Durante esta escena, Adam amenaza a Kant, con su arma, con un punto de vista normal, reflejando que ahora Adam no se siente inferior y que ha superado sus problemas, valorando su vida, la de su reciente amiga y la del resto de la humanidad.



Pero dicha confianza se verá nuevamente atacada por este último enemigo. Kant, muestra su auténtica apariencia, transformándose y mostrando que él también estaba infectado por dicha especie. Su tamaño aumenta de una forma colosal, mostrando dicha transformación con un plano picado del protagonista donde la sombra del monstruo le llega a tapar y prosiguiendo con un contrapicado donde se muestra la temible bestia en la que se ha convertido Kant.



Entonces, tras un discurso de Kant, Adam le hará frente y le derrotará, desmayándose tras matarle. Despertará con la espalda contra el suelo y mirará hacia el cielo, mostrando los créditos en él, de una forma similar a los créditos del anime *Parasyte*, concluyendo así este segundo acto.

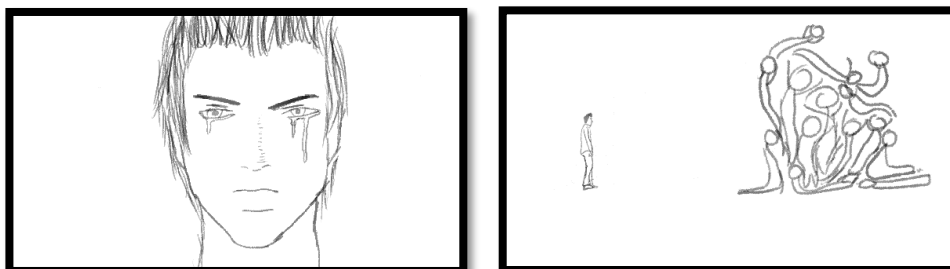


ACTO III

Tras una elipsis marcada por un flash blanco, se muestra nuevo el cielo, aunque esta vez de día y seguidamente se muestra a Adam en una aparente cita con Clare, pero tras unos breves instantes vuelve a sentir lo mismo que en la introducción, los colores se invierten nuevamente.



Tras esto, Adam aparece en un escenario completamente blanco, frente a una masa de carne compuesta de diferentes cuerpos desnudos. Entonces Adam conoce a Dios, un ser que se encuentra en la nada, oculto y con un poder sin precedentes. Este dios, pese a la apariencia que suele adoptar en la religión cristiana, es un ser grotesco y aterrador. En este lugar, Dios adquiere los rostros de Karen y Clare, hecho que provoca la ira de Adam, pero antes de que se atreva a hacer algo, Dios concluye un discurso en el que explica que la trama ha concluido y por ello, el jugador, debe concluir la aventura, apagándose la luz como si de un foco de teatro se tratase y apareciendo el título del juego en pantalla, transmitiendo desasosiego e incertidumbre, sentimientos sobre los que gira toda la obra.



DISCONNECT

GUIÓN TÉCNICO

GUIÓN TÉCNICO – ESCENA 1

		IMAGEN					AUDIO
Nº PLANO	TIEMPO	CARACTERÍSTICAS DEL PLANO	¿QUÉ SE VERÁ?	PLANO	PUNTO DE VISTA	CÁMARA	¿QUÉ Y CÓMO SE OIRÁ?
1	0:07	Tarde/Exterior/ Vista de la ciudad/luz natural	Vista aérea de la ciudad de Los Ángeles.	GRAN PLANO GENERAL	INCLINADO	Giro panorámico de izq. a der.	Se escucha el sonido del tráfico y de aves.
2	0:15	Tarde/Exterior/ Calle de la ciudad/luz natural	ADAM anda por la calle, cruzándose con diferentes elementos del día a día.	ENTERO	NORMAL, DE PERFIL	Travelling (siguiendo a ADAM)	Se escucha el sonido del tráfico y los pensamientos de ADAM.
3	0:03	Tarde/Exterior/ Calle de la ciudad/luz natural	ADAM espera en una parada de autobús.	GENERAL CONCRETO	PICADO	Travelling (de derecha a izquierda)	Se escucha el sonido del tráfico.
4	0:04	Tarde/Exterior/ Calle de la ciudad/luz natural/luz artificial del semáforo	ADAM espera en un semáforo. Mientras, una anciana se acerca a ADAM.	GENERAL CONCRETO	PICADO	FIJA	Se escucha el sonido del tráfico.
5	0:04	Tarde/Exterior/ Calle de la ciudad/luz natural	La anciana le pregunta si le puede ayudar a cruzar la calle.	PRIMER PLANO	PICADO	FIJA	Se escucha el sonido del tráfico y la voz de la anciana.
6	0:02	Tarde/Exterior/ Calle de la ciudad/luz natural	ADAM piensa de forma negativa, pero acepta ayudarla.	PRIMER PLANO	CONTRAPICADO	FIJA	Se escucha el sonido del tráfico, los pensamientos de ADAM y posteriormente la voz de ADAM.
7	0:07	Tarde/Exterior/ Calle de la ciudad/luz natural	ADAM cruza la calle con la anciana. Mientras, se queja en su mente.	PLANO MEDIO	NORMAL, DE PERFIL	Travelling (siguiendo a ADAM y a la anciana, ubicados en el	Se escucha el sonido del tráfico, los pensamientos de ADAM.

						centro del encuadre)	
8	0:05	Tarde/Exterior/ Carretera/luz natural	ADAM continúa quejándose en sus pensamientos	MEDIO-CORTO	NORMAL, DE PERFIL	Travelling (siguiendo a ADAM a la altura de sus hombros)	Se escucha el sonido del tráfico, los pensamientos de ADAM.
9	0:05	Tarde/Exterior/ Fondo negro/Silueta del personaje	ADAM siente cómo se para su corazón.	MEDIO-CORTO	NORMAL, DE PERFIL	FIJA	Todo es silencio, solo se escuchan los fuertes y pausados latidos del corazón de ADAM.

GUIÓN TÉCNICO – ESCENA 2

		IMAGEN					AUDIO
Nº PLANO	TIEMPO	CARACTERÍSTICAS DEL PLANO	¿QUÉ SE VERÁ?	PLANO	PUNTO DE VISTA	CÁMARA	¿QUÉ Y CÓMO SE OIRÁ?
1	0:06	Tiempo sin determinar/Interior/Nexo de los drivers, habitación de ADAM/Luz artificial tenue	Se muestra la habitación oscura de ADAM con él durmiendo en la cama.	PLANO GENERAL	NORMAL	Movimiento panorámico de izq. a der.	No se oye nada.
2	0:03	Tiempo sin determinar/Interior/Nexo de los drivers, habitación de ADAM/Luz artificial tenue	ADAM duerme.	PLANO CORTO	PICADO	FIJA	Se escucha la respiración de ADAM.
3	0:03	Tiempo sin determinar/Sueño de ADAM/Sin luz	Se manifiesta KANT en una pesadilla. No se distingue el fondo, solo la silueta del personaje parado, mirando hacia la cámara.	PLANO MEDIO	NORMAL	FIJA	Voz con eco de KANT.

4	0:03	Tiempo sin determinar/Interior/Nexo de los drivers, habitación de ADAM/Luz artificial tenue	ADAM duerme. Se encuentra agitado y sudando.	PLANO CORTO	PICADO	FIJA	Respiración agitada de ADAM.
5	0:03	Tiempo sin determinar/Sueño de ADAM/Sin luz	Se manifiesta KANT. Sigue sin distinguirse el fondo, solo la silueta del personaje parado, mirando hacia la cámara.	PLANO MEDIO	NORMAL	FIJA	Voz con eco de KANT.
6	0:03	Tiempo sin determinar/Interior/Nexo de los drivers, habitación de ADAM/Luz artificial tenue	ADAM despierta. Abre sus ojos de una forma violenta.	PLANO DETALLE	NORMAL	Rotada 90° en el eje Z.	ADAM aspirando aire.
7	0:04	Tiempo sin determinar/Interior/Nexo de los drivers, habitación de ADAM/Luz artificial tenue	ADAM se levanta y se coloca las manos en el rostro.	PLANO ENTERO	CONTRAPICADO	FIJA, en una de las esquinas de la habitación, a ras del suelo	Sonido de las sábanas mientras se levanta ADAM.
8	0:02	Tiempo sin determinar/Interior/Nexo de los drivers, habitación de ADAM/Luz artificial tenue	ADAM mantiene sus manos en el rostro.	PLANO MEDIO-CORTO	NORMAL	FIJA	ADAM respirando de una manera agitada.

GUIÓN TÉCNICO – ESCENA 3

		IMAGEN					AUDIO
Nº PLANO	TIEMPO	CARACTERÍSTICAS DEL PLANO	¿QUÉ SE VERÁ?	PLANO	PUNTO DE VISTA	CÁMARA	¿QUÉ Y CÓMO SE OIRÁ?
1	0:05	Noche/Interior/Nexo de los drivers, sala principal/Luz artificial	ADAM abre los ojos mostrando determinación.	PLANO DETALLE	NORMAL	FIJA	Música de piano durante este plano y el resto de la escena.

							Respiración de ADAM.
2	0:06	Noche/Interior/Noche de los drivers, sala principal/Luz artificial	ADAM desea ser libre.	PLANO MEDIO	CONTRAPICADO	FIJA	Voz de ADAM.
3	0:05	Noche/Interior/Noche de los drivers, sala principal/Luz artificial	En la gran pantalla de la sala aparece escrito "OK."	PLANO DETALLE	NORMAL	FIJA	Ruidos de estática.
4	0:06	Noche/Interior/Noche de los drivers, sala principal/Luz artificial	Los colores se invierten y se difumina poco a poco el plano.	PRIMER PLANO	NORMAL	FIJA	Latido del corazón de ADAM.

GUIÓN TÉCNICO – ESCENA 4

		IMAGEN					AUDIO
Nº PLANO	TIEMPO	CARACTERÍSTICAS DEL PLANO	¿QUÉ SE VERÁ?	PLANO	PUNTO DE VISTA	CÁMARA	¿QUÉ Y CÓMO SE OIRÁ?
1	0:05	Tarde/Interior/Clase de la universidad/Luz natural y artificial	Se muestra la clase, con pocos estudiantes y un hombre (aparentemente el profesor) dando un discurso de filosofía. ADAM se encuentra en un asiento a la derecha de la clase desde la perspectiva del profesor, pegado a una ventana.	PLANO GENERAL CONCRET O	NORMAL	Giro panorámico de izq. a der.	Se escucha al profesor hablando sobre los murmullos del resto de alumnos.
2	0:10	Tarde/Interior/Clase de la universidad/Luz natural y artificial	ADAM está sentado con la cabeza apoyada en la ventana y mirando de reojo por la misma, absorto en sus pensamientos. KANT se encuentra fuera de	PLANO MEDIO-CORTO	PICADO	FIJA	Se escucha a KANT hablando fuera de plano y superponiendo en gran medida su voz a la del profesor.

			plano y le dirige la palabra a ADAM.				
3	0:02	Tarde/Interior/ Clase de la universidad/Luz natural y artificial	Las pupilas de ADAM se contraen e inmediatamente se da la vuelta.	PLANO DETALLE	NORMAL	FIJA	ADAM aspirando aire.
4	0:06	Tarde/Interior/ Clase de la universidad/Luz natural y artificial	ADAM tiene la mirada fija en KANT, que se encuentra fuera de campo.	PLANO MEDIO	PICADO	FIJA	Voz de ADAM.
5	0:08	Tarde/Interior/ Clase de la universidad/Luz natural	KANT esboza un sonrisa y le dice a ADAM que le estaba buscando.	PLANO MEDIO	CONTRAPICADO	Travelling leve y lento, de abajo a arriba.	Voz de KANT.

GUIÓN TÉCNICO – ESCENA 5

		IMAGEN					AUDIO
Nº PLANO	TIEMPO	CARACTERÍSTICAS DEL PLANO	¿QUÉ SE VERÁ?	PLANO	PUNTO DE VISTA	CÁMARA	¿QUÉ Y CÓMO SE OIRÁ?
1	0:06	Noche/Exterior/ Calles de la ciudad/Luz artificial	ADAM apunta con su arma a KANT, que se encuentra fuera de campo.	PLANO MEDIO	NORMAL	FIJA	Música metal suena durante este plano y el resto de la escena. Voz de ADAM y sonido del movimiento de la pistola.
2	0:07	Noche/Exterior/ Calles de la ciudad/Luz artificial	KANT muestra una temerosa sonrisa mientras sujeta a CLARE del cuello.	PLANO MEDIO	NORMAL	FIJA	Voz de KANT.
3	0:03	Noche/Exterior/ Calles de la ciudad/Luz artificial	KANT lanza a CLARE hacia atrás.	PLANO MEDIO	NORMAL	FIJA	Choque de CLARE contra el suelo de cemento.
4	0:08	Noche/Exterior/ Calles de la ciudad/Luz artificial	KANT se encuentra en el centro del encuadre y amenaza a	PRIMER PLANO	NORMAL	FIJA	Voz y risa malévolas de KANT.

			ADAM con una sonrisa malévola.				
5	0:02	Noche/Exterior/ Calles de la ciudad/Luz artificial	La cámara enfoca el rostro de KANT, que emite un gemido agonizante.	PRIMERÍSIMO O PRIMER PLANO	NORMAL	FIJA	Voz de KANT.
6	0:04	Noche/Exterior/ Calles de la ciudad/Luz artificial	ADAM mira hacia arriba expresando terror mientras la sombra de KANT le va opacando.	PLANO MEDIO	PICADO	Giro panorámico vertical de arriba hacia abajo.	Respiración agitada de ADAM. Sonido de rotura de huesos y resquebrajamiento de músculos.
7	0:06	Noche/Exterior/ Calles de la ciudad/Luz artificial	KANT concluye su transformación.	PLANO AMERICANO	CONTRAPICADO	ZOOM OUT	Sonido de rotura de huesos y resquebrajamiento de músculos.
8	0:09	Noche/Exterior/ Calles de la ciudad/Luz artificial	KANT comienza a hablarle a ADAM sobre la existencia de Dios.	PLANO MEDIO-CORTO	NORMAL, DE PERFIL	FIJA	Voz de KANT modulada con los graves aumentados.
9	0:05	Noche/Exterior/ Calles de la ciudad/Luz artificial	KANT se cuestiona si Dios es como una persona.	PRIMER PLANO	NORMAL	FIJA	Voz de KANT modulada con los graves aumentados.
10	0:06	Noche/Exterior/ Calles de la ciudad/Luz artificial	La cámara cambia de perfil y KANT mira hacia el cielo y continúa su discurso.	PLANO MEDIO-CORTO	NORMAL, DE PERFIL	FIJA	Voz de KANT modulada con los graves aumentados.
11	0:04	Noche/Exterior/ Calles de la ciudad/Luz artificial	KANT alza lentamente su mano.	PLANO DETALLE	NORMAL	Travelling siguiendo la mano de KANT	Respiración de KANT.
12	0:04	Noche/Exterior/ Calles de la ciudad/Luz artificial	KANT señala a ADAM y concluye su discurso.	PLANO MEDIO	CONTRAPICADO	FIJA	Voz de KANT modulada con los graves aumentados.
13	0:07	Noche/Exterior/ Calles de la ciudad/Luz artificial	ADAM vuelve a alzar su arma y responde a KANT.	PLANO MEDIO	PICADO	Zoom al rostro de ADAM	Gritos de ADAM.
14	0:02	Noche/Exterior/ Calles de la	ADAM le grita KANT.	PRIMERÍSIMO O PRIMER PLANO	NORMAL	FIJA	Gritos de ADAM.

ciudad/Luz artificial

GUIÓN TÉCNICO – ESCENA 6

		IMAGEN					AUDIO
Nº PLANO	TIEMPO	CARACTERÍSTICAS DEL PLANO	¿QUÉ SE VERÁ?	PLANO	PUNTO DE VISTA	CÁMARA	¿QUÉ Y CÓMO SE OIRÁ?
1	0:04	Noche/Exterior /Calles de la ciudad/Luz artificial	ADAM se muestra tirado en el suelo.	PLANO GENERAL	CENTRAL	FIJA	Música de piano durante este plano y el resto de la escena. Sonido del viento.
2	0:07	Noche/Exterior /Calles de la ciudad/Luz artificial	ADAM mantiene los ojos cerrados.	PRIMER PLANO	CENTRAL	FIJA	Sonido del viento.
3	0:05	Noche/Exterior /Calles de la ciudad/Luz artificial	CLARE sonríe durante y unos instantes.	PRIMER PLANO	NADIR	FIJA	Sonido del viento.
4	0:05	Noche/Exterior /Calles de la ciudad/Luz artificial	El rostro de ADAM se muestra cansado, con la mirada perdida dirigida hacia el cielo. Adam alza su brazo derecho.	PRIMER PLANO	CENTRAL	FIJA	Voz de ADAM.
5	1:10	Noche/Exterior /Calles de la ciudad/Luz artificial	Se muestra el cielo con distintas estrellas y nubes, tapado en parte por la mano y el brazo de ADAM, el cual se deja caer tras 3 segundos.	PLANO GENERAL	SUBJETIVO	FIJA	Solo la música de piano.

GUIÓN TÉCNICO – ESCENA 7

		IMAGEN					AUDIO
Nº PLANO	TIEMPO	CARACTERÍSTICAS DEL PLANO	¿QUÉ SE VERÁ?	PLANO	PUNTO DE VISTA	CÁMARA	¿QUÉ Y CÓMO SE OIRÁ?
1	0:07	Día/Exterior/Luz natural	Se ve el cielo de la anterior escena durante el día tras una transición de planos encadenados.	PLANO GENERAL	NADIR	Panorámica (De arriba abajo)	Sonido de pájaros y tráfico en segundo plano.
2	0:05	Día/Exterior/Restaurante/Luz natural	ADAM sentado en una silla, sonriendo.	PLANO MEDIO	NORMAL	FIJA	Tráfico en segundo plano y murmullos de la gente (fuera de plano).
3	0:05	Día/Exterior/Restaurante/Luz natural	Se observa a CLARE pagando mientras se encuentra ADAM esperando de espaldas a la cámara.	PLANO GENERAL	NORMAL	FIJA	Tráfico en segundo plano y murmullos de la gente (fuera de plano).
4	0:06	Día/Exterior/Restaurante/Luz natural	Los colores se invierten y ADAM muestra un rostro de preocupación.	PLANO MEDIO	NORMAL	FIJA	Corazón latiendo.

GUIÓN TÉCNICO – ESCENA 8

		IMAGEN					AUDIO
Nº PLANO	TIEMPO	CARACTERÍSTICAS DEL PLANO	¿QUÉ SE VERÁ?	PLANO	PUNTO DE VISTA	CÁMARA	¿QUÉ Y CÓMO SE OIRÁ?
1	0:05	Tiempo sin determinar/Interior/Luz artificial proveniente de	Se muestra a ADAM de perfil confundido, preguntándose	PLANO MEDIO	NORMAL	FIJA	Cánticos gregorianos durante este plano y el resto de la escena.

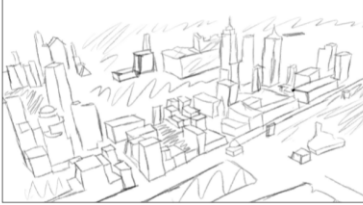
		las paredes, el techo y el suelo	dónde se encuentra.				Voz de ADAM con eco.
2	0:04	Tiempo sin determinar/Interior/Luz artificial proveniente de las paredes, el techo y el suelo	Se muestra por primera vez a DIOS a la lejanía, opacado levemente por la silueta de ADAM.	PLANO GENERAL	NORMAL	TRAVELING vertical de abajo a arriba.	Nada.
3	0:03	Tiempo sin determinar/Interior/Luz artificial proveniente de las paredes, el techo y el suelo	Se muestra a ADAM levemente asustado el cual le dirige la palabra a la criatura que tiene enfrente.	PLANO MEDIO	NORMAL	FIJA	Voz de ADAM con eco.
4	0:07	Tiempo sin determinar/Interior/Luz artificial proveniente de las paredes, el techo y el suelo	Se muestra en más detalle la apariencia de DIOS, el cual le dirige la palabra a ADAM.	PLANO ENTERO	NORMAL	FIJA	Voz de DIOS con eco.
5	0:03	Tiempo sin determinar/Interior/Luz artificial proveniente de las paredes, el techo y el suelo	ADAM se encuentra preocupado, cuestionándose la existencia de Dios.	PLANO MEDIO	NORMAL	FIJA	Voz de ADAM con eco.
6	0:04	Tiempo sin determinar/Interior/Luz artificial proveniente de las paredes, el techo y el suelo	DIOS adquiere el rostro de KAREN y continúa la conversación.	PLANO MEDIO-CORTO	NORMAL	FIJA	Voz de KAREN con eco.
7	0:05	Tiempo sin determinar/Interior/Luz artificial proveniente de las paredes, el techo y el suelo	ADAM se asusta.	PLANO MEDIO	NORMAL	FIJA	Voz temblorosa de ADAM con eco.
8	0:05	Tiempo sin determinar/Interior/Luz artificial proveniente de las paredes, el techo y el suelo	DIOS adquiere el rostro de CLARE y continúa hablando.	PLANO MEDIO-CORTO	NORMAL	FIJA	Voz de CLARE con eco.
9	0:02	Tiempo sin determinar/Interior/Luz artificial proveniente de las paredes, el techo y el suelo	ADAM se sorprende al ver que DIOS ha adquirido el rostro de CLARE.	PRIMER PLANO	NORMAL	ZOOM IN	Voz temblorosa de ADAM con eco.

10	0:05	Tiempo sin determinar/Interior/Luz artificial proveniente de las paredes, el techo y el suelo	DIOS continúa hablando.	PLANO MEDIO-CORTO	NORMAL	FIJA	Voz de CLARE con eco.
11	0:06	Tiempo sin determinar/Interior/Luz artificial proveniente de las paredes, el techo y el suelo	Lágrimas brotan del rostro de ADAM, el cual se enfada y le grita a DIOS.	PRIMER PLANO	NORMAL	FIJA	Voz enfurecida de ADAM con eco.
12	0:03	Tiempo sin determinar/Interior/Luz artificial proveniente de las paredes, el techo y el suelo	DIOS explica que todo ha concluido.	PRIMER GENERAL	NORMAL	FIJA	Voz de CLARE con eco.
13	0:06	Tiempo sin determinar/Interior/Sin luz	Se muestra título del juego.	PLANO GENERAL	NORMAL	FIJA	Sonido de foco apagándose.

STORYBOARD

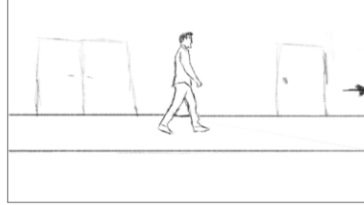
STORYBOARD – ESCENA 1

1A 0:00



GRAN PLANO GENERAL (Movimiento panorámico de izq. a der.)

2A 0:07



PLANO ENTERO - ADAM camina por la calle.

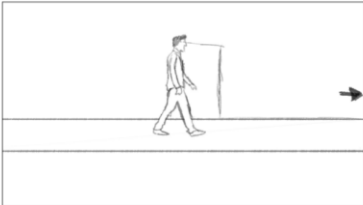
3A 0:12



<<Pff, es todo tan aburrido>>

PLANO ENTERO

4A 0:17



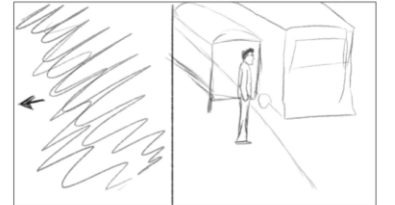
PLANO ENTERO

5A 0:22



TRANSICIÓN

6A 0:22



<<No hay nada interesante que hacer>>

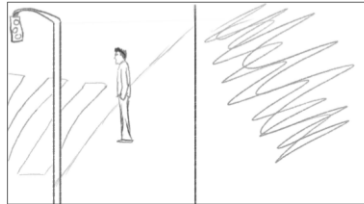
PLANO ENTERO - ADAM espera en una parada de autobús.

7A 0:25



TRANSICIÓN

8A 0:25



PLANO ENTERO - ADAM espera en un semáforo.

9A 0:26



PLANO MEDIO

10A 0:27



PLANO MEDIO - Una anciana se acerca a ADAM y le pide ayuda para cruzar la calle.

11A 0:27



Oye joven, ¿me ayudas a cruzar la calle?

PRIMER PLANO - La anciana le dirige la palabra.

12A 0:29



<<¿Por qué cojones me toca a mí hacer estas cosas? Maldita vieja>>

Vale, la ayuda.

PLANO MEDIO-CORTO - ADAM acepta ayudar a la anciana.



<<De verdad, qué puto asco>>

PLANO MEDIO

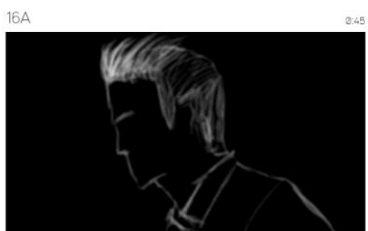


<<Si es que siempre me pasa todo a..>>

PLANO MEDIO-CORTO



PLANO MEDIO-CORTO - ADAM siente como si corazón se detiene.



PLANO MEDIO-CORTO - ADAM va perdiendo la consciencia.

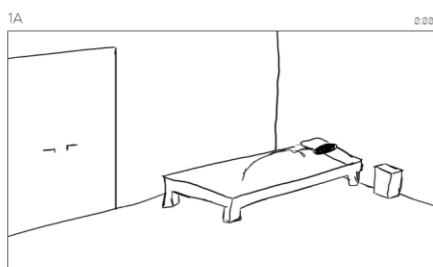


PLANO MEDIO-CORTO

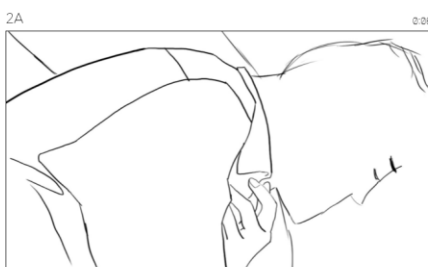


ADAM pierde el conocimiento por completo.

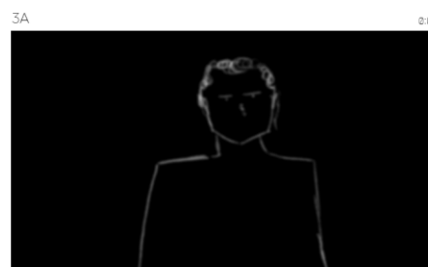
STORYBOARD – ESCENA 2



PLANO GENERAL



PLANO MEDIO - ADAM está durmiendo en su cama.

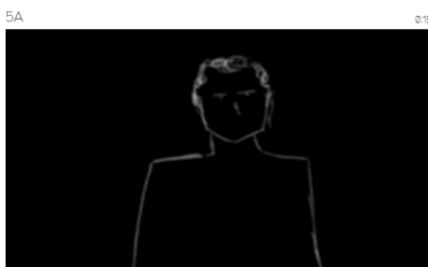


¿Por qué luchas?

PLANO MEDIO - En sus sueños, la silueta de KANT aparece.



PLANO MEDIO



¿Por qué haces esto?

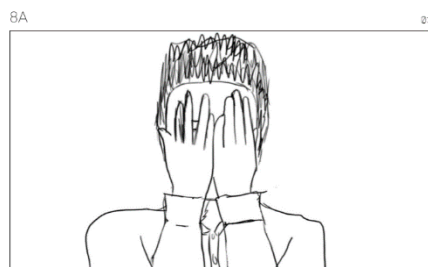
PLANO MEDIO



PLANO DETALLE - ADAM se despierta. Abre sus ojos.



PLANO ENTERO - ADAM se le levanta con angustia.

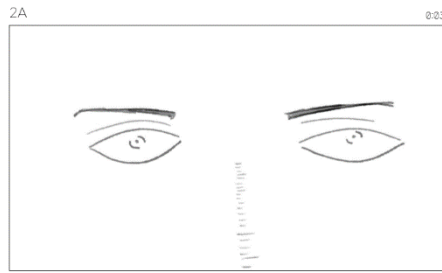


PLANO MEDIO-CORTO - ADAM se coloca las manos sobre su rostro.

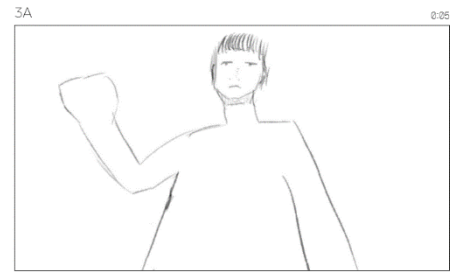
STORYBOARD – ESCENA 3



PLANO DETALLE

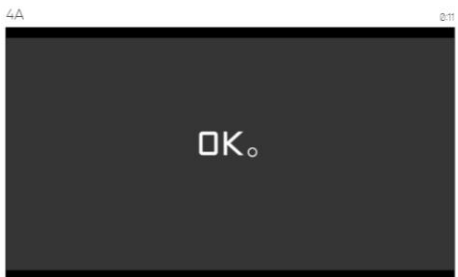


PLANO DETALLE

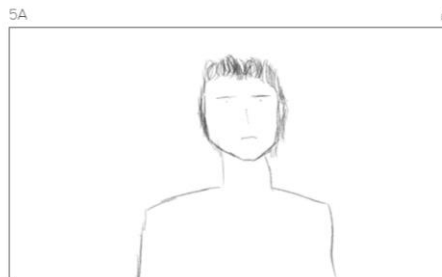


¡Elijo ser libre! ¿¡Me oyes!?

PLANO MEDIO (Contrapicado)



PLANO DETALLE - Se muestra en la gran pantalla de la sala "OK."

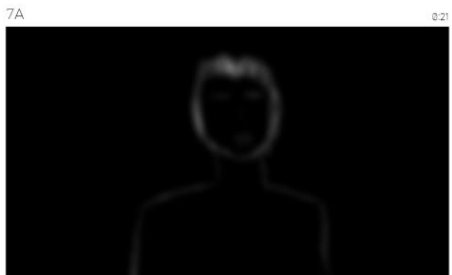


PLANO MEDIO



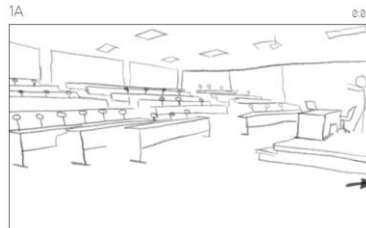
¿¡Hugh!?

PLANO MEDIO - Los colores se invierten.



PLANO MEDIO - Se difumina la imagen de ADAM.

STORYBOARD – ESCENA 4



Todos los dioses deben morir, es el concepto alemán original que permea a la ciencia con toda su fuerza hasta ahora. La muerte de Sigurd, el descendiente de Odín, no podía conjurar la muerte de Balder, el hijo de Odín: a la muerte de Balder sigue la muerte de Odín y de todos los otros dioses.

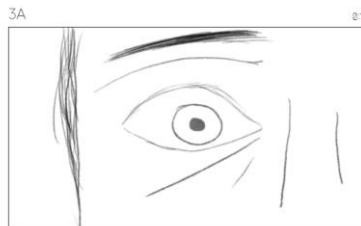
PLANO GENERAL (Travelling de izq. a der.) - El profesor se encuentra dando un discurso.



(KANT - FUERA DE PLANO)

Los humanos son seres curiosos. Seres altruistas, que pueden arriesgar su vida por la de otro, compadecerse y valorar. Poseedores de una vida de mayor valor al resto de especies, o eso piensan. Por eso tienen el derecho a devorar a otros, por eso tienen el derecho a decidir sobre el resto. De aquí proviene la definición de arrogancia. Por eso luchábamos, por la arrogancia del ser humano. Eso es lo que nos convierte en... drivers.

PLANO MEDIO-CORTO - ADAM se encuentra apoyado en la ventana, mientras escucha la voz de KANT.



¿¡Hugh!?

PLANO DETALLE - ADAM se asusta de la afirmación de KANT.



¿Cómo sabes...?

PLANO MEDIO-CORTO - ADAM mira a KANT.



He estado buscándote, ADAM.

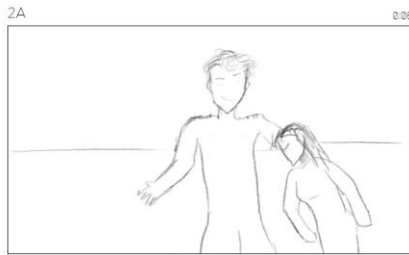
PLANO AMERICANO - KANT mira a ADAM con una sonrisa.

STORYBOARD – ESCENA 5



KANT, no te lo voy a volver a repetir. ¡Suelta a CLARE!

PLANO MEDIO - ADAM apunta con su arma a KANT.

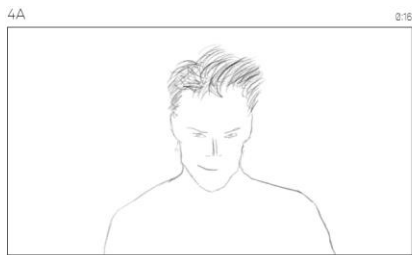


Je, je. JA, JA, JA, JA. Como tú digas, ADAM.

PLANO MEDIO - KANT sonríe mientras mantiene cautiva a CLARE.



PLANO MEDIO - KANT lanza a CLARE hacia atrás.



Ahora, ADAM, vas a conocer lo que es el auténtico terror. Vas a conocer a mi auténtico yo. Mientras, esta coincidencia mortal entrará en un sueño profundo.

PRIMER PLANO - KANT sonríe de forma despiadada.



¿Hugh?

PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO - KANT gime.

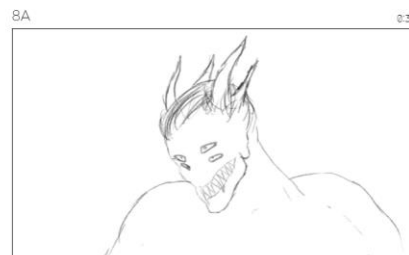


**(KANT V.O.)
¡Aaaaaah!**

PLANO MEDIO (picado) - ADAM comienza a mirar a arriba, mientras su rostro va cambiando a uno de asombro y terror.



PLANO AMERICANO (contrapicado) - KANT concluye su transformación. KANT respira hondo, como si tuviese problemas para ello.



PLANO MEDIO-CORTO



**(Con voz gruesa)
La presencia de DIOS, ¿es real? ¿Dios existe?**

PLANO MEDIO-CORTO



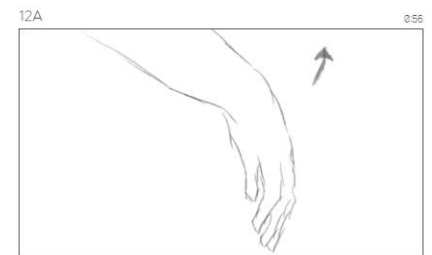
¿Es... como una persona?

PRIMER PLANO

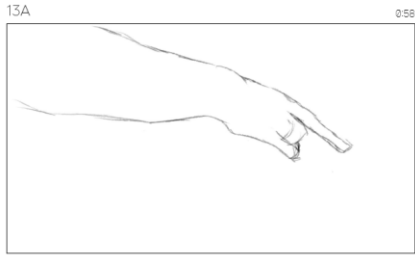


**Sin duda, es algo omnipotente.
Y pensar... que todo fue creado por alguien así.**

PLANO MEDIO-CORTO



PLANO DETALLE

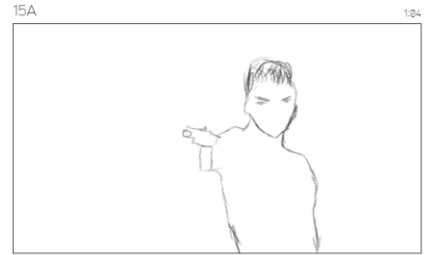


PLANO DETALLE - KANT señala a ADAM con su dedo.



Por ello tememos la presencia de Dios. Piensa en esto... como el futuro fin de los tiempos.

PLANO MEDIO (contrapicado)



De momento... Lo que voy a pensar es cómo va a quedar tu cadáver... ¡Voy a matarte!

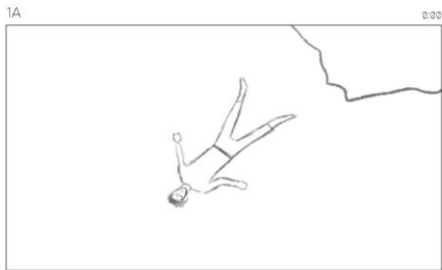
PLANO MEDIO - ADAM levanta de nuevo su arma.



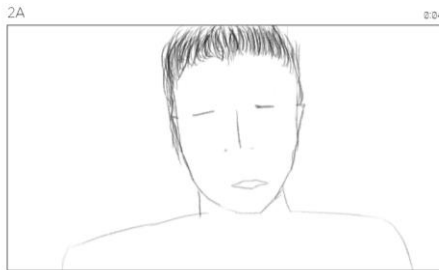
¡Maldito!

PRIMER PLANO

STORYBOARD – ESCENA 6



PLANO GENERAL - ADAM yace en el suelo.



PRIMER PLANO - ADAM mantiene los ojos cerrados.



PLANO MEDIO - ADAM comienza a abrir los ojos.



PLANO MEDIO - CLARE sonríe.



Con que todo ha acabado...

PRIMER PLANO - ADAM mira al cielo.



PLANO GENERAL

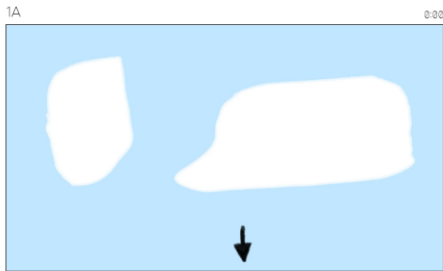


PLANO GENERAL - ADAM alza su mano.



PLANO GENERAL

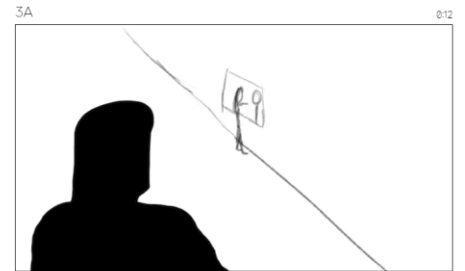
STORYBOARD – ESCENA 7



PLANO GENERAL



PLANO MEDIO - ADAM espera sentado fuera de un establecimiento de comida.



PLANO GENERAL - Se muestra a CLARE pagando en el establecimiento.



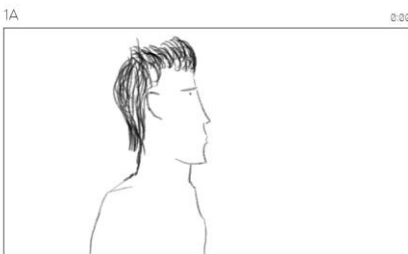
¿Hugh?

PLANO MEDIO - Los colores se invierten y se escuchan los latidos.



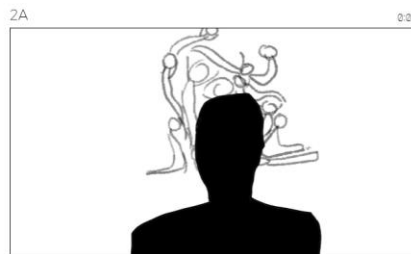
PLANO MEDIO

STORYBOARD – ESCENA 8

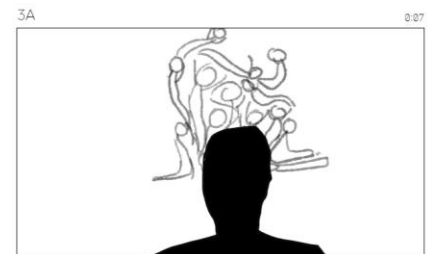


¿Dó... dónde estoy?

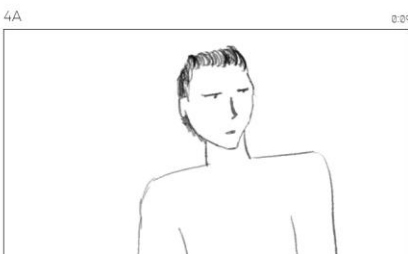
PLANO MEDIO - ADAM se muestra asustado y de perfil.



PLANO GENERAL - Se muestra el monstruo, con la silueta de ADAM frente a la cámara.



TRAVELLING



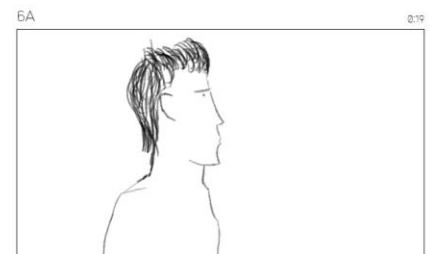
¿Qué eres?

PLANO MEDIO - ADAM se muestra asustado.



Yo soy eso que entendeis vosotros como Dios.
Fui condenado con la omnisciencia.

PLANO ENTERO - DIOS le responde.



¿Dios? ¿Dios existe?

PLANO MEDIO - ADAM se muestra asustado y de perfil.

7A 0:22



Realmente se me puede considerar su reflejo.

PLANO MEDIO-CORTO

8A 0:26



Entonces... ¡Puedes responder mis preguntas! ¡Por favor, dime por qué se nos ha obligado a matar a esas cosas!

PLANO MEDIO - ADAM se muestra asustado.

9A 0:31



Adam, tu misión ha concluido, no hay nada más que puedas hacer.

PRIMER PLANO

10A 0:36



¿Clare?

PRIMER PLANO

11A 0:38



Ahora ya solo queda una cosa, aunque no depende de ti.

PLANO MEDIO-CORTO

12A 0:42



PLANO MEDIO-CORTO - DIOS dirige la mirada hacia la cámara (hacia el jugador).

13A 0:43



**(DIOS V.O.)
Él sabe lo que se debe hacer.**

PRIMER PLANO

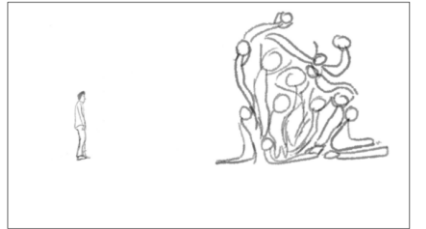
14A 0:46



¿¡A qué estás jugando!? ¡No entiendo nada de lo que dices!

PRIMER PLANO

15A 0:49



Ha concluido.

PLANO GENERAL CONCRETO

16A 0:52



Sonido de foco apagándose.

ANEXOS

Bocetos: <https://drive.google.com/drive/folders/10kMCCWqj1gZPcSAAjs00isW7ak-uzx2r?usp=sharing>

Imagen de Jak II: <https://vandal.elespanol.com/noticia/1350636825/confirmado-the-jak-daxter-trilogy-para-psvita/>

Viñeta Gantz: <https://www.rirca.es/gantz-uno-de-los-animes-mas-originales-de-todos-los-tiempos/>

Carátula Gantz: <https://inmanga.com/ver/manga/Gantz/73999264-eef9-49a5-ae6d-e10d5bb0ed7c>

Imagen de Parasyte 1: <https://www.ranker.com/list/best-parasyte-quotes/ranker-anime>

Imagen de Parasyte 2 <https://www.imdb.com/title/tt4214606/>

Imagen Kana Kimishina (Parasyte): <https://www.crunchyroll.com/es-es/parasyte-the-maxim-episode-11-the-blue-bird-662603>

Concept de Shinichi: <https://comicvine.gamespot.com/forums/battles-7/shinichi-izumi-parasyte-vs-vamp-mgs-1893145/>

Retrato de Kurono Kei: https://en.wikipedia.org/wiki/Kei_Kurono

Kurono 1: https://gantz.fandom.com/index.php?title=File:Kei_Kurono.jpg&limit=20&showall=0

Kurono 2:

<https://www.tumblr.com/privacy/consent?redirect=https%3A%2F%2Fwww.tumblr.com%2Ftagged%2Fkurono-kei>

Kurono 3: <http://www.infobit.co/gantz-kei-kurono.html>

Shinichi apoyado en su puño: <https://generacionhibli.blogspot.com/2015/04/hayao-miyazaki-quiso-animar-el-manga.html>

Diseño de Murano (manga):

<https://funnyjunk.com/channel/animemanga/Anime+facts+parasyte+the+maxim+part+1/mhoYLzu/>

Diseño de Kana (manga): https://kiseijuu.fandom.com/wiki/Kana_Kimishima

Shinichi con cuchillo: <https://colonelsjournals.wordpress.com/2014/11/13/parasyte-an-analysis-on-humanity/>

Monstruo 1: <https://www.youtube.com/watch?v=1Fq8V9z2iW8>

Monstruo 2: <http://comicitico.blogspot.com/2013/10/gantz.html>

Monstruo 3: <https://twitter.com/tendoutoys/status/989620689052221440>

Monstruo 4: <https://www.instasaver.org/hashtag/HiroyaOku>

Monstruo 5: https://www.taringa.net/+manga_anime/gantz-el-post-que-se-merece_hmkxr

Monstruo 6: <https://www.tumblr.com/search/parasite-manga>

Monstruo 7: <https://soranews24.com/2014/06/01/parasyte-mangas-migi-stuffed-toy-is-an-affront-to-nature-and-our-eyeballs/>

Monstruo 8: <https://gmispace.com/PdabJul7PIYAJWM1Qrflf135jrDB3iZz-1X5g-gantz-movie-aliens>

Monstruo 9:

https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.reddit.com%2Fr%2Fgantz%2Fcomments%2F49kiut%2Fnurarihyon_theory%2F&psig=AOvVaw15cHIA4-A-vWxyVmDW-DtZ&ust=1572819964942000&source=images&cd=vfe&ved=0CAIQjRxqFwoTCOj31pzJzOUCFQAAAAAdAAAAABAD

Monstruo 10: <https://www.pinterest.fr/pin/708754060077826123/>

Monstruo 11: <https://mangascreecapsx.tumblr.com/post/184288407133>

Monstruo 12: https://gantzesp.fandom.com/es/wiki/AI%C3%ADen_Inugami

Imágenes de Bloodborne: https://www.lainformacion.com/estilo-de-vida-y-tiempo-libre/sopla-el-cartucho/bloodborne-el-arte-de-morir_mu8uiiyj6mombigsvz48a7/

Imágenes de Shaun of the Dead: <https://blogs.bgsu.edu/jpschwa/2016/11/02/screening-analysis-shaun-of-the-dead/>

Tema de piano de Kimi No Nawa: <https://www.youtube.com/watch?v=l4O9lB0A9ns>

Cánticos gregorianos: <https://www.youtube.com/watch?v=kK5AohCMX0U>

Sonidos Star Wars: https://www.youtube.com/watch?v=jLpV2Ge_LY

Sonidos Star Trek: <https://www.youtube.com/watch?v=mvAlptr8dC0>

Tema principal de Doom (2016): <https://www.youtube.com/watch?v=izWv6n3QdDE>