



“ARYSMA DEL TEMPLO DEL GRAN PODER”

Bien, la historia que os presento a continuación está pensada para llevar a la pantalla y creo y confío en que se podrá hacer sin demasiados problemas. Está basada en la nueva apuesta online de Square, Final Fantasy XI. Requiere del uso de algunos efectos digitales y decorados pero esto no creo que sea inconveniente, no son cosas muy complicadas de hacer. No es muy larga, estimo que unos 30 minutos, y es sencilla de comprender, esta al alcance de todos los públicos. Espero que disfrutéis leyendo el guión, y también espero que disfrutéis viendo la adaptación si se diera el caso. Muchas gracias, empezamos.

Primera Escena: La madriguera.

Decorado: Un descampado verde, un paisaje rural donde hay una pequeña vereda y algunos árboles, es un día soleado y no hay apenas nubes. Hay un extraño boquete en el suelo, como una madriguera. Cerca de este hay algunas piedras idóneas para sentarse a descansar tras un largo viaje.

Duración estimada: 2-3 minutos.

Personajes:

-Hiromi: humano de cuerpo algo musculoso que luce una armadura; lleva una espada. Piel blanca y melena recogida en una cola.
-Yuba: humana de cuerpo esbelto, morena con pelo por los hombros; lleva el atuendo de un clérigo y algunas bolsitas en la correa. Como arma usa una pala (algo así como un cucharón del puchero, pero de metro y medio).
-Louisse: humana de cuerpo esbelto, más alta que Yuba y de pelo rubio mas largo. Lleva una espada y una armadura femenina de guerrera.
-Aldor: elfo de piel morena, alto y delgado, con pelo largo y, por supuesto, orejas puntiagudas al estilo Record of Lodoss War. Posee un arco y un traje verde y marrón tipo Robin Hood.
-Mindo: tarutaru de pelo castaño, desde luego mago pero sin capucha. Para este personaje creo que quedaría muy bien un niño regordete, con una nariz postiza y los coloretos a lo Heidi maquillados, bien vestido seguro que queda genial y el niño se lo pasara de muerte ^_^.
-Sera: elfa de pelo negro largo con un arpa de bardo.

Efectos digitales: Todos los personajes deben llevar su nombre sobre su cabeza, no es muy complicado de hacer; además, quizás interese adornar los polvos de Yuba (ejem) con algún efectillo de brillo. Quizás no interese poner los nombres, no creo que importara mucho aunque quedaría bien.

Desarrollo:

#1. Cámara dentro de la madriguera enfocando hacia fuera, aquí debe poner el título: “LA

MARCHA”. Tras retirar el título, aparece al poco tiempo la cara de Hiromi asomándose e intentando ver algo, al ver que no hay manera, introduce la espada.

#2. Cámara fuera, plano general del grupo. Hiromi meneando la espada dentro de la madriguera; Yuba junto a él atenta, con las dos manos puestas como si rezara y entre ellas la pala; Louise sentada con las piernas cruzadas mirando hacia otro lado; Aldor de espaldas a la acción con los brazos cruzados; Mindo dando saltos en el campo; y Sera tocando el arpa sentada en otra piedra.

#3. Cámara enfocando en plano medio a Aldor, colocada a la altura de sus rodillas, debe verse en actitud imperiosa con los brazos cruzados. Habla con voz de pocos amigos, enfadado: -¿Vais a estar todo el día persiguiendo a un conejo de mala muerte? La próxima vez no pienso ir en este grupo... que vergüenza.

#4. Cámara por encima del hombro de Yuba enfocando a esta y a Hiromi atareado con la madriguera. Habla Hiromi: -¿Por qué no vienes a ayudarnos y dejas de quejarte? Sabes que no tenemos nivel ni para matar un ciervo. Yuba asiente, como si Hiromi se hubiera anotado un tanto: Hmm!

#5. Cámara enfocando con plano entero a Louise, que esta exenta mirando al vacío. Se oye la voz de Hiromi: -¡¿Qué es esto?! Inmediatamente Louise gira la cabeza y mira hacia ellos.

#6. Plano entero de Hiromi, un chorro de líquido sale disparado de la madriguera a su cara. Grita.

#7. Plano general del grupo, la cámara esta torcida hacia la izquierda unos 30°. Hiromi patalea y rueda por el suelo, y Yuba acude en su ayuda seguida de los otros. Yuba grita: -¡¡Hiromi, ¿estás bien?!! Aldor grita: -¡¡Eso por molestar al conejo!!

#8. La cámara sigue a Hiromi de cerca con movimientos muy rápidos para dar sensación de locura y dolor, girando bruscamente de izquierda a derecha mientras el chico rueda de un sitio a otro chocando con las piernas de sus compañeros y gritando.

#9. Primer plano de Mindo, que dice mientras se oyen los gritos de dolor de Hiromi: -Es Veneno de Alilís, la rabia pronto ha de apoderarse de él, tenemos que llevarlo a la ciudad.

#10. Plano general. Aldor y Louise toman en peso a Hiromi, Yuba le intenta hechar unos polvos en la cara pero él le da un manotazo,

y Mindo se adelanta por el camino y se vuelve dando saltos de impaciencia. Sera se acerca a Hiromi.

#11. Plano medio de Sera. Agarra el arpa y dice: -Yo tocaré algo que lo calme, mas seamos raudos o no lo contará.

Segunda Escena: El camino hacia la ciudad.

Decorado: Camino que cruza los campos y puertas de la ciudad.

Duración estimada: 2-3 minutos.

Personajes: Grupo protagonista; Anciana (puede ser alguien disfrazado porque lleva la cara cubierta con un velo); Guardias de la ciudad (dos hombres con armadura idéntica armados con una lanza).

Efectos Digitales: Lo dicho antes.

Desarrollo:

Comienza a sonar una música, sólo se oirá esto hasta que pare.

#12. Panorámica del paisaje rural con el grupo andando por el camino: Mindo dando saltos delante; Yuba cogiendole la mano a Hiromi, al cual llevan Aldor y Louise; y Sera tocando el arpa detrás.

#13. Plano de detalle sobre las manos agarradas de Hiromi y Yuba.

#14. Primer plano de Hiromi: los ojos en blanco (lentillas, ejem), las cuencas de los mismos muy coloradas y el rostro muy palido.

#15. Panorámica en un paisaje distinto del grupo avanzando, mas o menos igual menos Mindo que ya se ha cansado y ahora va atrás con los brazos caídos y mirando al suelo.

#16. Panorámica del grupo, en el camino, preguntando a una anciana y ella señalando una dirección con el brazo durante unos segundos, como si indicara la distancia que queda.

#17. Plano general desde el lateral y el grupo caminando en el ocaso por la loma de un cerro, en fila.

#18. La cámara sigue al grupo como si la llevara uno mas desde atrás (de hecho, así es, claro) durante unos momentos. El grupo se para y la cámara se alza sobre ellos mostrando el paisaje(AHORA LA MUSICA DEBE PARAR SUAVEMENTE): un castillo unos metros adelante y dos guardias de la ciudad



“ARYSMA DEL TEMPLO DEL GRAN PODER”

d justo delante del grupo. Uno de ellos se asoma curioso a ver la cara de Hiromi y se echa atrás.

#19. Primer plano del guardia que no miro a Hiromi, dice:
-¿Qué les trae por aquí, viajeros?

#20. Primer plano de Aldor (aún lleva a cuestras a Hiromi), dice:
-Buscamos cobijo y descanso para nuestro compañero, que sufre la Fiebre de Alilís.

#21. La cámara, desde detrás de Aldor a la altura de las rodillas de éste, deja ver a los dos guardias, que se miran preocupados y nerviosos.

#22. Primer plano del guardia que habló antes visto desde una posición alta, diciendo:
-Pasad, pasad, llevadlo a la Posada, os mandaremos ayuda.

#23. Plano entero de Yuba, que se inclina para dar las gracias a los guardias:
-Gracias, muchísimas gracias.

#24. Picado del grupo entrando al castillo escoltado por los guardias. La escena debe terminar con el sonido del portón cerrándose de golpe, momento en el cual la pantalla queda en negro.

Tercera Escena: El Despertar.

Decorado: Habitación adornada con motivos medievales, un lugar agradable (tampoco hace falta que sea un palacio, hay que imitar una posada pero esto se puede hacer en cualquier sitio, no creo que haya problema).

Duración estimada: 2-3 minutos.

Personajes: Hiromi, Yuba, Mindo, Sera, Doctor (sin bata, ¿eh?, en plan medieval) y Empleada de la posada(jovencita y vestida vulgarmente).

Efectos digitales: sólo los nombres sobre la cabeza y la primerísimo cámara que se conseguirá con un filtro.

Desarrollo:

#25. Ésta primera cámara es en primera persona desde Hiromi, el cual despierta de su sueño. Por medio de filtros y desenfoces debe dar la sensación de que el que ve la escena se despierta poco a poco, agotado. Mirando hacia el techo, se ve a Yuba con las manos en posición de rezo al lado derecho, con lágrimas en los ojos y sonriendo; la posadera a la izquierda con una vasija de agua en las manos, sonriendo; y, en un suave enfoque de la cámara hacia los pies de la cama, Sera y la cabeza de Mindo, ambos atentos.

#26. Primer plano de Yuba, dice muy sonriente y llorando:
-Por fin te has despertado Hiromi, qué alegría volver a verte vivo, llevas tres días durmiendo.

#27. Picado de la puerta de la habitación, que se abre y entra el Doctor.

#28. Primer plano del Doctor, que dice sonriendo:
-Vaya, vaya. Eres fuerte de espíritu muchacho. Ellos no se han separado de ti.

#29. Plano medio de Hiromi en la cama tumbado, intenta levantarse pero cae rendido ante el esfuerzo. Mira a Yuba y dice:
-¿Dónde están Aldor y Louise?

#30. Plano entero de Yuba y Hiromi en la cama(H-i-r-o-m-i en la cama ^_^), Yuba dice:
-Están abajo, en la taberna, hinchándose de cerveza.

Acto seguido dice Hiromi:
-Ayúdame a levantarme, tengo que salir a la calle.

Ahora Yuba ayuda a Hiromi a levantarse, y mientras lo hace, la cámara gira hacia la izquierda y derecha y, a la vez que Hiromi, se tambalea.

#31. Plano general de la habitación, el grupo comienza a salir.

#32. Desde afuera la cámara en el suelo enfocando en contrapicado al grupo que sale y pasa junto a la cámara.

Cuarta Escena: Pelea y partida.

Decorado: calle medieval, con algunas personas paseando y algún que otro puesto de mercado; sin calentarse mucho la olla se puede lograr algo extraordinario, solo hay que tener buen ojo colocando las cosas y tapando las que no son de la época. Sería perfecto ocupar un castillo y rodar allí, es cuestión de pedir permiso.

Duración estimada: 4-5 minutos.

Personajes: Grupo protagonista; gente bulliciosa (repito, en plan medieval); Doctor; y borracho con dagas.

Efectos digitales: pues la idea es que la gente de la calle lleve sobre su cabeza los nombres de algunos FFManiacs a modo de guiño. También un enemigo que desaparece al derrotarlo.

Desarrollo:

#33. Panorámica de la calle tranquila, a la

izquierda la posada.

#34. Contrapicado de la puerta de la posada, que se abre de golpe y sale Aldor disparado, al que acaban de empujar, pasando por encima de la cámara. Mientras, la cámara da la vuelta rápidamente hacia atrás siguiendo la parábola de Aldor y quedando bocabajo con éste en el suelo derrumbado.

#35. Plano entero de la puerta de la posada, sale bruscamente un borracho, mirando con malas pulgas a todos lados.

#36. Plano de detalle del borracho sacando las dagas, que tiene a modo de pistolero a ambos lados del pantalón.

#37. Primer plano agobiante (muy cerca) del borracho, sudando mucho, con cara de pocos amigos, bigote y tic nervioso. Dice, con voz grave:
-¿Dónde se ha metido ese repugnante elfo?

#38. Plano medio del borracho a la izquierda, descentrado y dejando hueco a la derecha para otra persona. De pronto aparece desde abajo delante de sus narices Aldor, con el arco en posición de disparo apuntándole entre los ojos.

#39. Primerísimo plano de Aldor, aumentando la imagen hasta solo mostrar los ojos llenos de entusiasmo y rabia. Esta sonriendo. El aumento debe ser brusco mientras dice:
-Aquí estoy, amigo.

#40. Plano de detalle de la mano sujetando la cuerda y la flecha del arco. La suelta con un movimiento rápido y se oye el crujido de la flecha atravesando la cabeza del borracho.

#41. Plano entero desde detrás de Aldor pero dejando ver al borracho, que cae al suelo desplomado con la flecha en la frente.

#42. Plano entero del borracho en el suelo muerto, de pronto desaparece con un efecto parecido al de los monstruos del Final Fantasy VII, ya sabéis, se pone rojo y desaparece (no pongáis esa cara, no es nada difícil de hacer, es un montaje de transparencias).

#43. Panorámica de la calle. La gente rodeando la escena del crimen, Aldor tan pancho colocándose el arco y el resto del grupo que sale de la posada mirando sorprendidos. La gente se disipa y sigue su camino como si nadie hubiera muerto. Louise le da una palmada en el hombro a Aldor y todos van hacia la salida de la ciudad.

#44. Plano general del grupo avanzando hacia la cámara, estando esta a la altura del pecho y enfocándolos solo a ellos. De pronto se oye la voz del Doctor:

-¡Esperad, no os marchéis aun viajeros! El grupo se gira, la hace traveling hacia la



“ARYSMA DEL TEMPLO DEL GRAN PODER”

izquierda hasta que queda parte del grupo a la derecha y se ve la puerta de la posada al fondo, con el Doctor que acaba de salir de ella. Avanza unos pasos diciendo:
-¡El veneno aún sigue actuando sobre el muchacho, escuchadme un momento! La cámara enfoca hacia la cara de Hiromi, que dice:

-¡Habla, amigo!

La cámara vuelve a la posición anterior. Dice el Doctor:

-¡Debéis visitar a la gran maga blanca Arysma, ella sabrá ayudaros! ¡Recuerda muchacho, si no vences a la enfermedad ésta se apoderará de ti y serás pasto de la maldad junto a tus compañeros!

La cámara vuelve a enfocar a Hiromi, el cual asiente: Hmm!

#45. Primer plano de Hiromi, dice:

-Bien, allá vamos, a la casa de la gran maga blanca Arysma. ¡Adiós amigo, y gracias!

#46. Plano general del grupo marchándose, de pronto se oye la voz del Doctor:
-¡Eh, esperad!

#50. Plano medio del Doctor. Dice:
-¡No os he dicho donde vive!

La cámara tiembla y gira bruscamente hacia la izquierda, dejando la imagen inclinada (como si le pegaran un porrazo y se torciera). Acto seguido continúa el Doctor:

-Debéis ir a las Montañas Grises, en Hokkay. Allí seguro que encontraréis algún peregrino que os indicará exactamente el camino a seguir para encontrar a Arysma. Suerte jóvenes viajeros.

#51. Primer plano de Hiromi. Dice entusiasmado, sonriendo:

-¡Gracias amigo, hasta la vista!

#52. Picado de la puerta del castillo por dentro y el grupo pasando a través de ella rápidamente.
Quinta Escena: Marcha y encuentro.

Decorado: Llanura, Bosque, Montañas.

Duración estimada: 7-8 minutos.

Personajes: grupo protagonista, peregrino, monstruo (lo más fácil es un orco o algo así, o sea una persona disfrazada sin demasiada complicación aunque seguro que a todos se nos ocurren cosas mejores ^__^).

Efectos digitales: transparencias entre escena y escena y filtros para dar variedad a los escenarios aunque sea en la misma zona, también cuando Louise mete un espadazo,

queda muy bien un resplandor que salga del lugar del golpe, y el enemigo abatido que desaparezca en plan Final, como antes. También hay una planta que brilla, se puede hacer con efectos o a lo burro con bombillitas y tubitos (jeje).

Desarrollo:

Comienza a sonar música, solo se oirá esto por ahora.

#53. Panorámica de una llanura con el grupo avanzando.

#54. Panorámica de la entrada de un bosque y el grupo entrando en él.

#55. Cámara en contrapicado absoluto mostrando las ramas de los árboles como si fuera alguien del grupo que mira hacia arriba, y así avanza unos pasos.

#56. La cámara permanece inmóvil y se ven pasar en scroll lateral los componentes del grupo en fila por detrás de los árboles.

#57. La cámara se va acercando a Yuba por detrás, ésta está de cuclillas mirando algo en el suelo (MIENTRAS SE ACERCA LA MUSICA VA DESAPARECIENDO). La cámara llega hasta mirarla desde arriba a su espaldas, donde se ve que está mirando una planta que brilla.

#58. Plano de detalle que muestra el hombro derecho de Yuba y cómo se posa en él la mano de Hiromi.

#59. La cámara está frente a Yuba mostrando un plano medio, ésta pone cara de sorpresa y mira hacia arriba. La cámara se mueve para mostrar a Hiromi en contrapicado y la cara de Yuba en la parte inferior derecha de la toma. Hiromi dice:

-¿Qué haces ahí sola? Puede ser peligroso. La cámara enfoca en primer plano a Yuba, que dice:

-Es que, tenía ganas de ver una de las famosas Flores luminosas del bosque de Hokkai. La cámara vuelve a enfocar a Hiromi, que dice:

-Está bien entonces te acompañaré en tu momento de relajación, miremos juntos esta preciosa flor.

#60. Primer plano de Yuba, que sonrío y dice:
-De acuerdo.

#61. La cámara muestra un plano medio de la pareja de cuclillas mirando hacia la flor, tienen el rostro iluminado por el brillo de ésta. Hiromi dice:

-Si la enfermedad me vence, os atacaré a ti y a los demás. Lo mejor sería que yo fuera solo. Yuba lo mira y dice:

-No, Hiromi, nosotros te acompañaremos a

donde haga falta, cuenta con ello. Hiromi sigue mirando la flor y Yuba, tras un momento mirándolo a él, vuelve a mirar la planta. Hay un momento de silencio, que rompe Hiromi:

-¿Sabes Yuba? Después de todo somos afortunados, pues nos tenemos los unos a los otros. Mira el pobre desgraciado al que mató Aldor, nadie se acordará de él ya. (LA CAMARA EMPIEZA A BAJAR Y ENFOCA A LA FLOR, POCO A POCO VA ACERCANDO LA IMAGEN MIENTRAS HIROMI HABLA, HASTA QUE ESTA MUY CERCA LA FLOR Y PARA, QUEDANDO EL PLANO INMOVIL) A veces pienso que lo peor en ésta vida es no tener a nadie que te recuerde, alguien que llore por tu muerte. Éste mundo está lleno de gente como aquel borracho, Yuba, por eso creo que somos afortunados.

Yuba dice:

-Yo te recordaré siempre, Hiromi. Y Hiromi concluye:

-Yuba...

Ahora, con la cámara enfocando aún a la flor, hay un silencio que dura algunos segundos y se oye el sonido de un beso apasionado (quién sabe, a lo mejor alguien sabe hacerlo XD), de cómo se tumban en la hierba y como Yuba da un suave gemido al hacerlo (al tumbarse, digo). La imagen comienza a oscurecerse hasta que queda en negro.

#62. Plano medio de Aldor con la mano de visera mirando hacia el frente, hacia arriba. Es de día y se ve el cielo azul. El plano esta un poco en contrapicado. Aldor dice:
-Vaya, al fin hemos llegado a las Montañas Grises. Seguiremos el camino, quizás encontremos a alguien a quien preguntar.

#63. Panorámica que muestra al grupo a los pies de las montañas y a estas espléndidas y grandiosas de fondo. Aldor dice:

-Eh, Sera, ¿por qué no tocas algo para nosotros?

Sera dice:

-¡De acuerdo!

#64. Plano entero de Sera, que agarra el arpa y empieza a tocar una melodía.

#65. Plano general del grupo, que avanza hacia la montaña por el camino.

#66. La cámara se encuentra entre el grupo, como si la llevara uno de ellos, justo en el centro y a la altura de la cabeza. De pronto se oye un grito a la izquierda del camino y todos, incluida la cámara, se giran hacia ahí. Hiromi dice:

-¡Vamos!

Y todos corren hacia la maleza de la izquierda, entrando entre los árboles (si, la cámara también),

#67. Un traveling entre los árboles y arbustos



“ARYSMA DEL TEMPLO DEL GRAN PODER”

del bosque hacia la izquierda, muy rápido mostrando a todo el grupo corriendo de uno en uno. La idea es dar sensación de velocidad.

#68. La cámara en primera persona, se oye la respiración entrecortada de Aldor y sale de pronto a un claro del bosque.

#69. Panorámica del claro y el grupo que sale de la vegetación. En el claro hay un peregrino en el suelo como si se hubiera caído de culo y un monstruo que va hacia el (ya he dicho antes que no importa, puede ser un monstruo típico Final Fantasy o un orco, ya que es el XI).

#70. Primer plano de Louise que grita:
-¡¡Alto ahí, criatura asquerosa!!

#71. Plano entero de la criatura, que gruñe.

#72. Picado en el que se ven la criatura y Louise abalanzándose uno contra el otro. Hasta el momento en que llegan casi a tocarse y Louise está a punto de asestarle con la espada.

#73. Primerísimo plano de Louise gritando, con la cámara moviéndose mucho, todo muy rápido.

#74. Plano de detalle de la espada hincándose en el estómago del bicho, la cámara se mueve mucho y es muy rápido.

#75. Primer plano de Louise con cara de vencedora, riendo pero con el ceño fruncido. Mirada asesina. La cámara gira bruscamente para mostrar un primer plano del monstruo, con rostro de sorpresa y sangre que le sale por la boca.

#76. Plano entero visto desde el suelo desde detrás del monstruo donde se ve como cae éste al suelo desplomado quedando la cabeza junto a la cámara y se ve a Louise aún en la posición en la que ensartó a la criatura, con la espada llena de sangre. Se oye a Aldor gritar:

-¡Muy bien hecho, Louise!

Louise mete la espada en la vaina utilizando unos movimientos con estilo, como por ejemplo los que utilizaba Cloud en Final Fantasy VII.

#77. Plano general del grupo acercándose al peregrino. Hiromi se arrodilla junto a él y le dice:

-¿Está usted bien?

Dice el peregrino:

-Sí jovencito,- gira la cabeza para mirar a Louise.- gracias por salvarme joven guerrera.- ahora mira a todo el grupo mientras habla.- ¿Qué puedo hacer por vosotros?

#78. Plano medio contrapicado de Aldor que

dice:

-¿Sabes dónde vive la gran maga blanca Arysma, viejo?

#79. Primer plano del peregrino que dice:
-Sí, voy hacia allí. Acompañadme y yo os guiaré. ¿Trato hecho?

#80. Primer plano de Hiromi. Dice:
-¡De acuerdo!

Sexta Escena: Llegada al Templo del Poder Blanco y batalla final.

Decorado: las puertas de un templo, ya sea una iglesia o una catedral o lo que buenamente pueda ser.

Duración: 7-8 minutos.

Personajes: grupo protagonista, peregrino, y demonio (éste ser debe ser aterrador pero con rasgos humanos, piel morada y orejas puntiagudas, cuernos y sonrisa diabólica; tiene unas garras tremendas que utiliza como arma y va vestido con una túnica al estilo monje, con capucha; tiene los ojos rojos (lentillas, ejem, de nuevo).

Efectos digitales: no estaría de más que Arysma brillara. A parte de eso, Mindo, Yuba, Arysma y el demonio usan algunos hechizos que deben dar espectacularidad a la batalla final, estoy seguro de que con un poco de esfuerzo puede quedar algo alucinante.

Desarrollo:

#81. Plano general del grupo parado, con el peregrino, todos con la boca abierta mirando hacia delante y arriba. Dice Hiromi:
-Uaaaaaaaaaaaauuuuuh, así que este es el Gran Templo del Poder Blanco... es fantástico.- mira al peregrino.- Gracias, amigo.

Yuba dice:

-¡Entremos ya!

Mindo grita:

-¡Sí!

Y todos empiezan a andar hacia la cámara, esto dura unos instantes.

#82. Panorámica del escenario, el grupo se dirige hacia la puerta del templo cuando de pronto empieza a oscurecer y todo queda negro. Respetando la misma cámara, al momento aparece una columna de luz roja justo delante del grupo, a las puertas del templo (lo de oscurecerse todo es muy fácil de hacer para quien monte la película, y la escena de la columna de luz roja es de noche, por lo que con un simple foco con el cristal rojo queda de vicio). Todos se alejan unos pasos atrás del círculo de luz y forman un semicírculo

alrededor, asustados.

#83. La cámara gira en redondo alrededor del círculo de luz, se puede ver que enfoca justo en un signo diabólico (como el famoso pentagrama, pero mas original XD) marcado en la tierra. La cámara para tras dar una vuelta completa y aparece de la nada sobre el signo un demonio (como la cámara enfoca el círculo de cerca, solo se verán las piernas del enemigo). La cámara sube girando hasta mostrarlo de frente en plano entero.

#84. Primer plano de cada uno de los miembros del grupo, incluido el peregrino, uno por uno y a mucha velocidad, con cara de sorpresa. Con cada primer plano un sonido similar al de un trueno pero muy rápido, para sorprender a la peña.

Comienza la música de la batalla final, será que hay pocas para elegir... XD

#85. Plano de detalle de las garras del demonio. Abre y cierra la mano, como si la tuviera entumecida.

#86. Plano de detalle de cómo Hiromi saca la espada de su vaina.

#87. Plano de detalle de los ojos de Hiromi en una expresión de furia, gritando.

#88. Plano de detalle con la cámara girando hacia la derecha y ampliando un poco la imagen de la boca de la boca del demonio gritando, tiene que ser algo terrorífico, incluso se podría exagerar utilizando en lugar del actor que hace de demonio una imitación de látex para ofrecer una imagen mas grosera e irreal del grito de guerra.

#89. La cámara enfoca en plano entero a Hiromi desde el suelo a una distancia de 3 o 4 metros por delante y a su izquierda. Hiromi se abalanza con la espada agarrada con las dos manos hacia delante, gritando.

#90. Contrapicado del demonio, en plano entero, que se abalanza con las garras en posición de ataque y pasa por encima de la cámara. Ésta corta escena acaba con el pisotón del demonio en la cámara. Esto da más violencia al asunto.

#91. Plano general lateral de Hiromi y el demonio atacándose uno al otro violentamente hasta que la espada y las garras vayan a tocar.

#92. Plano de detalle del encuentro de la espada y las garras, saltan chispas y se oye un sonido ensordecedor. Esto, por supuesto, dura pocos instantes.

#93. Plano general de los dos contrincantes, con la cámara torcida a la izquierda y moviéndose bruscamente de un lado a otro



“ARYSMA DEL TEMPLO DEL GRAN PODER”

según quién ataque. Hiromi arremete con la espada y el demonio esquiva implacable con las garras. Algo rápido y violento. Así durante unos cuantos golpes.

#94. Plano medio del demonio y Hiromi, este ultimo a la izquierda, con espadazo y parada del demonio con las garras. Un pulso entre los dos a espada y garras con Hiromi esforzándose al máximo y el demonio sonriendo. Dice el demonio, con una voz compuesta por muchas voces graves y agudas: -Apártate de mi camino chaval, sólo necesito a tu amiguita.

Dice Hiromi:
-¿A Yuba?¿Para qué?

#95. Primer plano del demonio (recordad que aún están en mitad del pulso de fuerzas), que dice:
-¿Crees que soy tan tonto como para decírtelo? Pues te equivocas.

#96. Primer plano de Hiromi, diciendo:
-¡Pues no la tocarás, maldito!

#97. Plano entero de los dos, el demonio hace un movimiento rápido que hace retroceder a Hiromi y le clava las garras en el vientre violentamente.

#98. Plano medio de Yuba chillando e intentando salir en auxilio de Hiromi, pero Aldor la retiene.

#99. Plano de detalle de las garras clavándose brutalmente.

#100. Primer plano de la cara de Hiromi, ya sabéis la cara que tiene que tener: ojos bien abiertos, boca bien abierta y... en fin, que le han jodido bien.

#101. Plano entero del demonio visto desde atrás lanzando a Hiromi hacia su derecha.

#102. Plano entero con la cámara moviéndose bruscamente de Hiromi cayendo al suelo.

#103. Plano medio de Yuba librándose de las manos de Aldor y acudiendo en auxilio de Hiromi. La cámara la sigue moviéndose mucho y acaba en un plano entero de Yuba levantándole la cabeza a Hiromi, llorando. Éste esta inconsciente.

#104. Plano entero de Míndo preparando un hechizo entre sus manos, diciendo unas palabras ininteligibles para cualquiera que suenan como susurros.

#105. Plano entero de Aldor lanzando una flecha al demonio.

#106. Plano medio del demonio que aparta la flecha de un manotazo, desviándola hasta Louisse. La cámara sigue la trayectoria de la

flecha rápida y brutalmente.

#107. Plano entero con la cámara moviéndose violentamente de Louisse intentando esquivar la flecha pero esta se clava en su hombro.

#108. Picado que muestra a Louisse cayendo al suelo herida.

#109. Plano entero de Míndo lanzando el hechizo contra el demonio. Se oye Aldor: -¡Así se hace, Míndo!

#110. Plano entero del demonio, con la cámara torcida hacia la derecha, que muestra cómo parte en dos el hechizo y lo hace rebotar contra el grupo.

#111. Plano general del grupo, una parte del hechizo vuelve a Míndo y otra a Aldor, ambos caen derribados. El peregrino está acurrucado apartado del grupo, con las manos en la cabeza.

#112. Plano entero de Sera que empieza a tocar el arpa.

#113. Plano de detalle de los ojos del demonio, frunce el ceño bruscamente.

#114. Plano de detalle del arpa, cuyas cuerdas se rompen. Con el sonido de las cuerdas, LA MUSICA DE LA BATALLA PARA DE PRONTO, DISIMULADAMENTE.

#115. Primer plano de Yuba llorando mirando hacia abajo, gira la cabeza para mirar atrás y la cámara se mueve hasta mostrar lo que está mirando Yuba: el demonio con Sera cogida por el cuello.

#116. La cámara en el hombro del demonio enfocando el brazo alzado de este sujetando a Sera, que sufre, se esta ahogando. La cámara gira un poco por la delante de la cara del demonio sonriente, mostrando a Yuba en su posición gritando:

-
¡¡¡¡¡;Seraaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaa!!!!!!
De pronto se oye un crujido y la cámara vuelve a la cara de Sera, muerta.

#117. Contrapicado con el demonio imperioso que tiene el cadáver de Sera agarrado con una mano.

#118. Cámara muy cerca de Yuba, que se levanta y corre gritando hacia el demonio. Este plano debe durar poco, solo para ver que se ha levantado y corre, pero sin ver demasiado a Yuba corriendo, la cámara se mueve exageradamente, dando tumbos.

#119. Panorámica del lugar con Yuba corriendo hacia el demonio sacando la pala.

#120. La cámara en el suelo, detrás del

demonio, mostrando sus piernas desde las pantorrillas hacia abajo a la derecha de la pantalla, y cómo en el hueco libre cae de pronto el cadáver de Sera. Se oye el grito de Yuba.

#121. Cámara en el suelo por donde va a pasar Yuba, cuando pasa la cámara gira sobre sí misma siguiendo a Yuba y acaba dando tumbos y apagándose.

#122. Plano de detalle del brazo del demonio alzado hacia delante con la mano abierta apuntando a Yuba.

#123. Primer plano de Yuba gritando.

#124. Plano de detalle de la mano del demonio creando una bola de energía en su palma, que se hace más grande en momentos.

#125. General en scroll lateral del demonio a la izquierda y una luz creciendo en su mano, y Yuba corriendo hacia él. Se oye un sonido eléctrico intermitente y la cámara vibra con cada vez que suena.

#126. Cámara detrás de Yuba, llevada por alguien que corre tras ella y enfocando con el centro del objetivo en el hombro de ésta. Va hacia la luz, una luz muy intensa que al final lo envuelve todo.

#127. Escena blanca, en silencio. Después de unos segundos, suena un ruido ensordecedor y de pronto se corta la imagen como si apagarán una tele.

Última Escena: Epílogo.

Decorado: habitación de una chica normal y corriente, con una tele y un sillón enfrente donde está sentada Lucía, una PlayStation 2, pósters friki y lo normal. Tiene teléfono en la pared.

Duración estimada: 1-2 minutos.

Personajes: Lucía, una chica “del presente”, y la voz de Pablo.

Efectos Digitales: si eso hacemos los pósters por ordenador, jeje.

Desarrollo:

#128. La cámara es el televisor, se ve a Lucía sentada hecha un desastre con la cara de amargada y el mando de la PlayStation 2 en las manos sin ganas de agarrarlo. Después de unos momentos se le cae el mando al suelo y ni se inmuta. De pronto, en el silencio, suena



“ARYSMA DEL TEMPLO DEL GRAN PODER”

el teléfono.

#129. Plano general de la habitación y Lucía que salta por encima del sillón, tropieza con una pila de cd's, rueda por encima de una mesita, y se tira de morros a la cama para coger el teléfono.

#130. Plano medio de Lucía hablando por teléfono, se oye la voz de Pablo con un filtro para que suene como todos sabemos que debe de sonar. La conversación es la siguiente:
-¿Siii?

-Soy yo, Pablo.-a Lucía casi le sale una sonrisa, pero se reprime.

-¡¿Has visto el mamonazo del demonio ese?!;Me ha puteado en el último momento!

-Si, Lucía, preciosa... te llamaba porque ya he pensado algo que hacer mañana cuando juguemos...

-Dime guapo...

-Mmm...esto...volvemos a matar conejos.

#CRÉDITOS. MÚSICA QUE DEJE UN BUEN SABOR DE BOCA Y QUE DISMINUYA HACIA EL FINAL HASTA PARAR.

#131. Todo negro, después de la música de los créditos. Se oye a Lucía:

-Mejor no nos arriesgamos, busquemos ratones silvestres.

FIN

elhf14@hotmail.com