

ANEXO

DESCRIPCIÓN LITERARIA

Álvaro Hernández González

Descripción literaria de personajes, objetos y entornos

PERSONAJES:

John Monroe

Nombres: John Monroe, el vagabundo, sin nombre.

Antiguamente fue médico. Antes de “el fin” vivía con su familia al oeste de los EEUU. Una noche, unos ladrones entraron en su casa con el objetivo de robar pero a causa de los ruidos ocasionados, John se despertó, se armó y dio la alarma. Los ladrones huyeron consiguiendo salir de la propiedad, entonces, viendo los asaltantes que no podían huir, iniciaron un enfrentamiento con el personaje principal. Los dos hombres fueron abatidos en defensa propia durante el combate, pero dado que el enfrentamiento se llevó a cabo en la vía pública y no durante el “allanamiento de morada” John Monroe fue detenido y condenado por el asesinato en una cárcel de alta seguridad a las afueras.

En la cárcel aprendió a luchar para sobrevivir a las bandas. Cuando el fin llegó, estaba en aislamiento y aquella celda de hormigón en la que se encontraba se convirtió en su bunker. Tras el último motín producido por el caos, pudo salir de la cárcel pero fuera ya no le esperaba nadie. Cumpliría su condena más allá del fin de los tiempos...

Personalidad: nómada, laborioso, cuerdo, serio, compasivo, inteligente.

Armas: cuchillo Bowie modificado y escopeta recortada.

Objetos de supervivencia: cuerdas, linterna de caja, saco y pieles, herramientas, gafas de conducción, pañuelo, bidón de gasolina y embudo.

Objetos personales: pulsera, chapa del páramo, placa de estrella y anillo.

Prácticas comunes: recoger gasolina de vehículos colisionados o siniestrados tras un combate en carretera reciente, mediante bidones y un embudo.

Recorrer el páramo en vehículo.

De carácter nómada, no busca lugar o aldea en la que vivir, prefiere relacionarse mínimamente con los demás supervivientes, con el fin de no padecer o preocuparse por más pérdidas.

Vagabundos

Los vagabundos son supervivientes solitarios que viajan con sus pertenencias cargadas por ejemplo en viejos carros de supermercado.

No se trata de un personaje de importancia, simplemente de individuos que estarán presentes en algunas zonas y con los que el protagonista podrá interactuar. La idea de este personaje fue inspirada en el libro “The Road”

Se trata de personajes solitarios, generalmente se presentarán cansados.

Ropa: zapatos gastados, ropa de abrigo envejecida y sucia.

Actitud: amigable o temerosa, nunca presentarán una amenaza (a menos que alguna situación de la historia lo requiera puntualmente)

Se ha elegido este personaje para ser representado, ya que ilustra muy bien la dureza de este nuevo mundo.

Supervivientes

Los supervivientes por otra parte son personajes que en ocasiones aparecen junto a los vagabundos, a quienes dan cobijo. Estos generalmente se encuentran en bases o se mueven en grupo, armados o protegidos.

Ropa: vieja y gastada, con elementos confeccionados por ellos mismos y símbolos que los hacen pertenecer a un grupo o banda.

Actitud: amigable u hostil, dependiendo las acciones del protagonista.

Mutantes

Se presentarán como enemigos no humanos que no atienden a razón, muy parecidos a los clásicos “infectados” de otras obras.

Actitud: salvaje, psicópata, hambrienta.

Ropa: rota, vieja y desgarrada a causa de las deformaciones.

Frase: *“No sabemos que ocurrió, pero algunas personas empezaron a cambiar de una forma monstruosa, no solo eso, ya no eran ellos mismos, atacaban a los demás, resistían a los ataques de una forma inhumana...”*

Los mutantes son criaturas surgidas a causa de un ataque biológico sufrido en la zona. El agente utilizado se introduce en un huésped, en el momento en que esto suceda, esté ser será conocido como infectado de nivel 1.

Cuando este infectado de nivel 1 tome contacto con otro ser, este nuevo ser se convertirá en un infectado de nivel 2. Esto se debe a que el virus adopta las características del cuerpo infectado desarrollándose de una forma más poderosa. Dependiendo del nivel de infección será más fuerte o inteligente.

Es importante tener en cuenta que dependiendo la naturaleza del portador del virus y la del sujeto infectado (pudiendo ser tanto humana, animal como vegetal) la mutación sucedería de formas diversas.

Descripción física:

Los mutantes son criaturas sucias y monstruosas, que presentan deformidades y en ocasiones síndromes de putrefacción y enfermedades diversas.

Dado que en otro tiempo fueron personas o animales sanos, todavía poseen rasgos u objetos que llevaban consigo, como ropa, collares, etc.

Dadas las múltiples posibilidades de infección y las extrañas mutaciones que pueden aparecer dependiendo del trayecto que haya recorrido el virus, es difícil describir un mutante base. No obstante, hay personajes que llegan a describir algunos con muchos brazos (posiblemente debido a la mordedura de algún tipo de arácnido) u ojos, baba pegajosa que resbala por sus cuerpos o supura de algunos orificios. Otros, que por su deformidad y la piel que cuelga de sus rostros recuerdan a seres fantasmagóricos de la cultura popular, o incluso algunos altos que pueden llegar a medir incluso 3 metros, con piernas fuertes y una inteligencia suficiente como para llevar a cabo sus macabros fines.

Para terminar, también existen aquellos infectados humanos los cuales han surgido de una evolución del virus en medios muy naturales, como plantas o moluscos, los cuales presentan las deformidades más inusuales y monstruosas.

Apreciaciones expresivas:

Es importante tener en cuenta que un ser infectado ya no tiene nada que ver con lo que era antes, su cuerpo es un medio de transporte del virus, el cual únicamente buscará extenderse infectando otros cuerpos. Dependiendo del grado y tipo de infección, el virus actuará de una forma u otra. Será más inteligente o se comportará de forma similar a un zombie. Oirá y verá más o será ciego o sordo. Vivirá más tiempo o morirá a los pocos días en parámetros de selección natural.

Listado de elementos descriptivos de carácter físico y de comportamiento.

- Criaturas surgidas a causa de un ataque biológico.
 - Infección vírica que evoluciona a medida que avanza (al entrar en contacto con un medio u organismo)
 - Humano, animal o vegetal.
 - Sucias.
 - Monstruosas.
 - Presentan deformidades
 - En ocasiones, síndromes de putrefacción y enfermedades diversas.
 - Poseen rasgos u objetos que llevaban consigo, como ropa, collares, etc.
 - Muchos brazos u ojos.
 - Baba pegajosa que resbala por la piel o supura de algunos orificios.
 - Deformidades y piel que cuelga del rostro.
 - Altura máxima de 3 metros.
 - Deformidades más inusuales y monstruosas (evolución del virus en medios muy naturales, como plantas o moluscos)
 - El sujeto infectado es un medio de transporte del virus. La persona o animal ya no tiene conciencia de su verdadero “yo”
 - Únicamente buscará extenderse infectando otros cuerpos.
 - Dependiendo del grado y tipo de infección, el virus actuará de una forma u otra.
- Dotando al individuo de unas características físicas y de comportamiento diferente.

PROPS:

Escopeta modificada

Una escopeta recortada con sierra y modificada a gusto por John Monroe.

La escopeta es recortada en un momento de la historia con el fin de eliminar a los enemigos de forma devastadora y a corta distancia.

Debe mostrar una estética acorde con la narrativa.

Es interesante visualizar las modificaciones de las armas del videojuego Tomb Raider de 2013, así como las de Mad Max

Carro de vagabundo

Útiles para transportar bienes, comida, ropa, agua, mantas, etc.

Este prop, utilizado por el personaje “vagabundo” es de vital importancia, ya que cuenta la historia y estilo de vida de aquellos que lo transportan de un lado a otro.

Ningún objeto que construya este prop es aleatorio.

Objetos que transporta:

- Ropa de abrigo: para sobrevivir en las frías noches del yermo.
- Botellas de aceite: aceite de motor recogido en algunas botellas para poder encender una lámpara.
- Lámpara de aceite
- Mantas
- Loneta de plástico
- Saco de dormir
- Arma
- Basura que puede servir de utilidad en alguna ocasión.

La estética es vieja y sucia.

Esta técnica está inspirada en el libro “The Road”

Escenarios en los que puede aparecer: centro comercial, calles y muro.

ESCENARIOS:

El muro

“El muro” se trata de un muro de contención de hormigón levantado por el ejército para contener el paso de las masas por lo tanto se deben apreciar indicios de que es una arquitectura realizada por el hombre moderno.

La estética de este escenario debe ser la de una masa titánica que separa las afueras de la zona de la ciudad.

Búnker subterráneo

En la historia, el personaje principal podrá encontrar diferentes búnkeres ocultos en el mapa. Estos actuarán como base individual totalmente modificable y servirán como recarga de recursos.

Los búnkeres subterráneos se presentarán de distintas formas a medida que sean modificados o según el lugar en que se encuentren. Irán desde simples cajones para mercancías enterrados a auténticos búnkeres atómicos de la guerra.

Que se encontrará: comida en latas, cajas de suministros, iluminación tenue, radios, agua, un generador eléctrico, etc.

Frase: *“Antes del fin, cuando te tocaba la lotería podías ganar mucho dinero, ahora, aquel afortunado que da con un Bunker subterráneo puede decir que ha ganado una vida”*

Base del centro comercial

Se trata de un antiguo centro de compras convertido en base por algunos de los supervivientes.

Este lugar actua como fortaleza para los supervivientes, de modo que tiene que verse claramente fortificada y con mensajes para otros supervivientes.

La vegetación estará en contacto mínimo con este lugar, propiciando así la idea de que aquí hay vida humana y no se trata de un lugar abandonado y devorado por la vida salvaje como lo puede ser otra zona.

Para el diseño del lugar se puede trabajar a partir de imágenes de centros comerciales y obteniendo ideas basadas en películas como “El Amanecer de los Muertos”