FICHA DE PROYECTO

Título

DRIFT

Autor

Pedro Rivero

Género

Animación/Videojuego

Tagline

Si vosotros no nos protegéis, nosotros no os protegeremos

Target - Merkatu objektiboa

12 años

Proiektua nork zuzenduko lukeen - Posible director del proyecto

Pedro Rivero, Arturo Monedero

Aktore nagusiak, nortzuk - Posibles protagonistas

Egilearen CV laburra - Breve CV del autor

Bilbao, 1969

Productor, director y guionista del largometraje PSICONAUTAS, LOS NIÑOS OLVIDADOS, Premio Goya a la Mejor Película de Animación 2016, ganadora de 18 premios internacionales y nominada como Mejor Película Europea de Animación, y del largometraje LA CRISIS CARNÍVORA (2007), primera película española realizada en animación Flash para salas de cine.

Productor, director y guionista del cortometraje BIRDBOY, Premio Goya al Mejor Cortometraje de Animación 2012, premiado con más de 40 premios en festivales nacionales e internacionales y preseleccionado para los Oscar, y productor y coguionista del cortometraje SANGRE DE UNICORNIO, nominado al Premio Goya al Mejor Cortometraje de Animación 2015, premiado con más de 25 premios.

Guionista para varias series de animación para televisión y del largometraje GOOMER (1999), Premio Goya a la Mejor Película de Animación.

Director Artístico de ANIMAKOM FEST – Festival Internacional de Cine de Animación de Bilbao.

Presidente de la Asociación Profesional de Guionistas Vascos entre 2002 y 2008.

Autor de cómics y textos teatrales.

MEMORIA

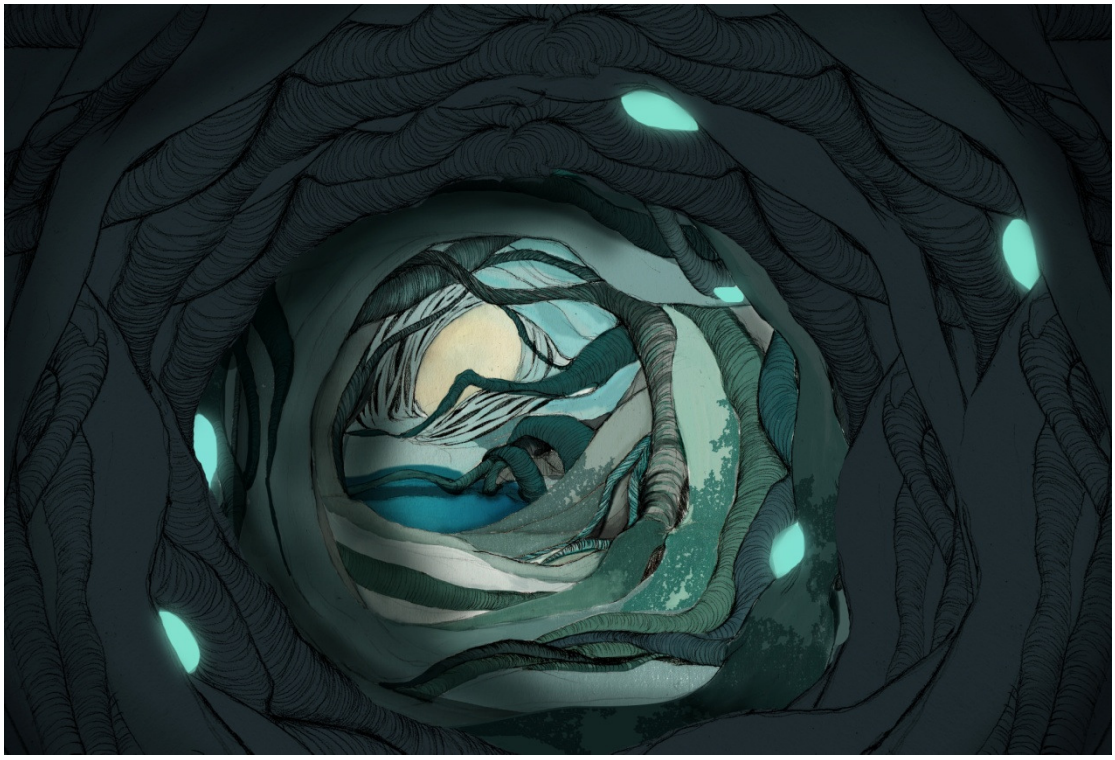
DRIFT es un proyecto de largometraje de animación de género fantástico y de aventuras que surge como producto de mi encuentro con la industria de los videojuegos.

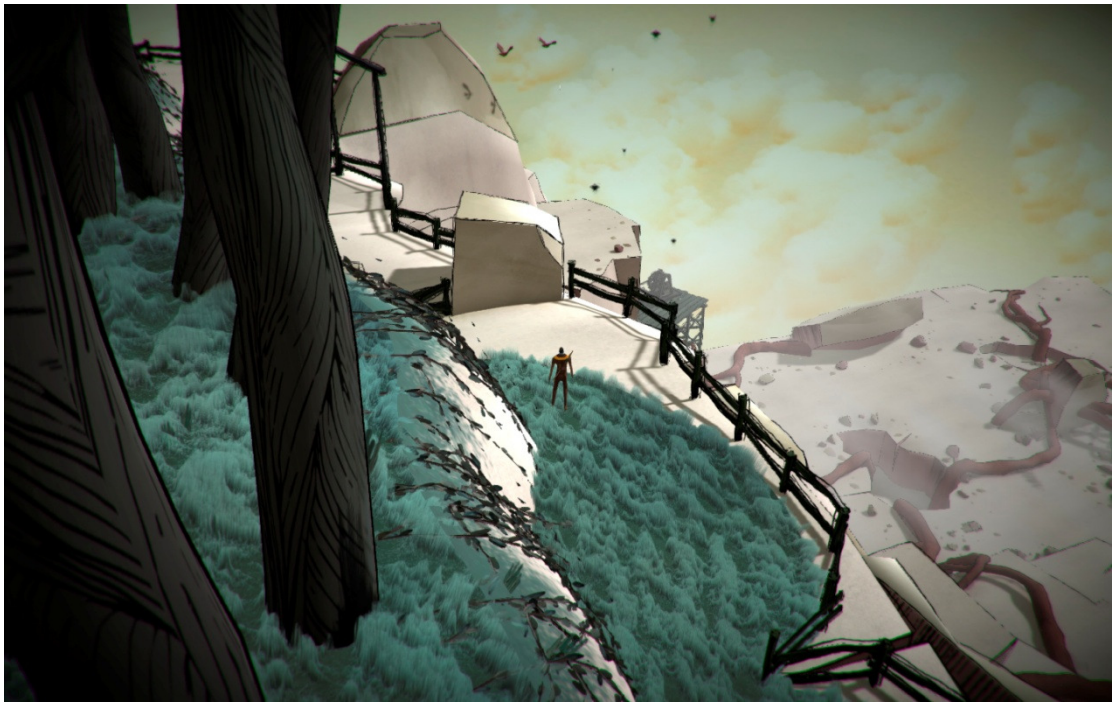
Hace año y medio recibí la llamada de Arturo Monedero, director creativo de la empresa bilbaína Delirium Studios, uno de los estudios independientes de videojuegos más laureado a nivel nacional (http://www.deliriumstudios.com), para proponerme incorporarme como guionista en la génesis de su próximo videojuego.

Fruto de nuestras conversaciones iniciales, también junto al guionista de videojuegos Josué Monchán, fuimos dando forma al esqueleto de “DRIFT”, planteándonos varios retos que hicieran de esta iniciativa un proyecto distintivo.

Se trataba de que más allá de la jugabilidad la historia contuviera un sustrato que a través de un mundo fantástico sirviese de parábola sobre algunas realidades de nuestro mundo, como la sobreexplotación de los recursos naturales o el papel emergente de la mujer en nuestras sociedades.

Pero no es ésta una simple aventura gráfica en la cual vamos completando misiones, sino que es precisamente la historia de fondo, la aparición de unos seres espectrales cuyo propósito se ignora, la que va ganando cada vez más peso determinando por completo el devenir de los acontecimientos.





Tenemos ciudades fantásticas, mundos salvajes, remedos de piratas y contrabandistas, historia de amor, persecuciones, carreras, peleas, dramas familiares… todo lo que puedes esperar de una aventura, con continuos giros y sorpresas, pero también ironías dramáticas.

El guión no se construye pues únicamente como un juego, también ofrece una narrativa llena de elipsis, sobreentendidos y humor. Y como suele gustar a los aficionados al género está repleto de referencias cruzadas, desde Miyazaki a Juego de Tronos, La Princesa Prometida, Firefly o MonkeyIsland, en una formulación nueva con personajes de carácter, sobre todo las protagonistas femeninas.

Todo comienza navegando en una isla flotante a la deriva y lo que viene a continuación es una infatigable cadena de escenas llenas de espectáculo.

El Proyecto

¿Una película a partir de un videojuego? ¿Por qué no? Cada vez son más crecientes los casos de adaptaciones de videojuegos a la gran pantalla. ¿Y por qué no de un juego que todavía está en proceso? Desde luego es una oportunidad para trabajar en el llamado transmedia, retroalimentándose de un soporte a otro.

En estos momentos el proyecto del videojuego está todavía desarrollándose, sin un guión completo, tan sólo un trabajo de preproducción gráfica para una demo dela que aquí muestro algunas imágenes, fruto del diseño conjunto de AnePikaza, Gorka Aranburu y la plantilla de Delirium Studios.

Pero como guionista me he permitido el lujo de soñar, de comenzar a esbozar lo que sería la historia completa, y como productor, de valorar que perfectamente podría ser una película de animación.

Y esta vez, con el equipo que hay detrás, esto no va a estar mucho tiempo a la deriva ☺

Pedro Rivero

SINOPSIS

Hace muchos años, mucho antes de que comience nuestra historia, el mundo sufrió un cataclismo que despiezó la superficie del planeta en unas islas que se sostienen en el aire merced a las propiedades magnéticas del ámbar que producen sus árboles. Bajo ellas, un Mar de Nubes que nos oculta qué fue de la superficie.

Las islas más grandes quedaron atrapadas gravitatoriamente en unas órbitas alrededor del volcán origen del cataclismo, y el resto de islas siguen otras órbitas cada vez más alejadas del epicentro.

Gracias a las propiedades de los núcleos de ámbar, las islas más pequeñas han podido escapar de la tiranía de la gravedad y moverse libremente entre los diferentes sistemas de islas, fomentando el comercio en una modalidad de trueque cuyo bien principal son precisamente los núcleos de ámbar.

Nuestro joven protagonista, ARKTOS, es un nativo del tercer anillo de islas con una gran capacidad como zahorí (rastreador y canalizador de los núcleos de ámbar) que ha sido reclutado en una de esas "islas-barco" por la CAPITANA BREE. Mientras Arktos admira a Bree, ésta lo ve como su posible sucesor al cargo de la isla.

En una accidentada incursión en una isla-templo abandonada para conseguir un núcleo de ámbar inerte objeto de coleccionismo, Arktos tiene un encuentro con un "etéreo", un espectro incorpóreo que le hace tener una visión que parece guardar alguna relación con el motivo por el que la isla está desierta.

Al informar a Bree de este encuentro, el carácter de la Capitana cambia por completo y toma algunas decisiones incorrectas durante una escaramuza con una isla-pirata que concluye en su desaparición.

Consternado por su pérdida, Arktos queda al cargo de la isla de Bree. Su primer cometido es entregar el núcleo de ámbar inerte en la Isla Capital. A partir de ahí, decide aventurarse hacia los anillos exteriores, ajenos al gobierno de la Confederación de islas-ciudad, para buscar una explicación a la creciente aparición de los "etéreos".

En su viaje, poco a poco va descubriendo pistas sobre el oscuro pasado de Bree, al tiempo que se irá haciendo palpable que la sobrexplotación de los núcleos de ámbar es posiblemente el origen de la aparición de los etéreos.

Finalmente, al alcanzar los anillos exteriores encontrará que éstas están pobladas por salvajes que han abandonado su pacífica neutralidad para atacar islas de la frontera y que su líder no es otra que Bree, su antigua capitana, que ha iniciado una cruzada para detener el deterioro ecológico con el objetivo de que los etéreos, que ella ya conoció en su pasado, desaparezcan para siempre.