

# Gilgamesh

El hombre que no quería morir

Seq	Scene	Panel
2	10	1



**Action Notes**

corte a los pies de varios ciudadanos y siervos cargando cosas pesadas

Seq	Scene	Panel
2	10	2



**Action Notes**

el sol golpea a cam - siluetas de guardias reales

Seq	Scene	Panel
2	11	1



**Action Notes**

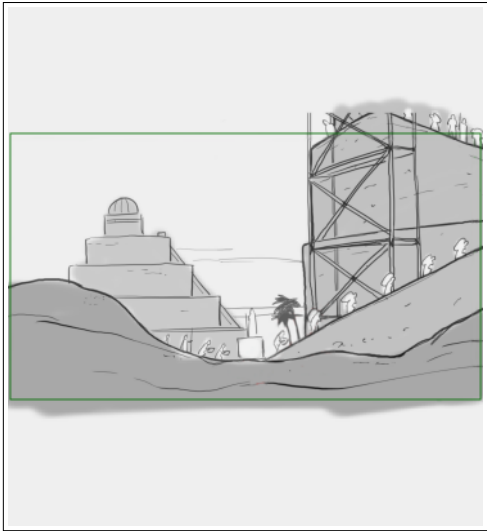
varios ciudadanos cansados suben las escaleras con ofrendas-guardias reales

**Comentarios**

ESCENA 2-EXTERIOR- URUK- ATARDECER

LOS HABITANTES DE URUK, súbditos de GILGAMESH, están en las calles de la ciudad.

Seq	Scene	Panel
2	12	1



**Action Notes**

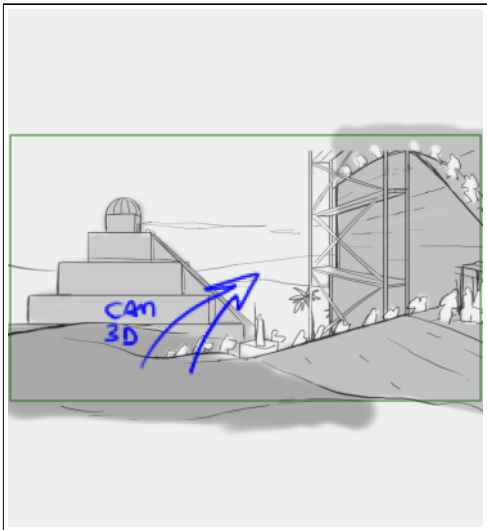
La camara recorre una estructura masiva en construccion. Se ve a esclavos cargando materiales y a guardias controlando su marcha.

**Comentarios**

Deberíamos agregar un plano más donde se vea la monumental obra que está haciendo Gilgamesh y la cantidad de gente que trabaja duramente en ella.

Duración corta de los planos, es importante establecer el clima de opresión y sometimiento.

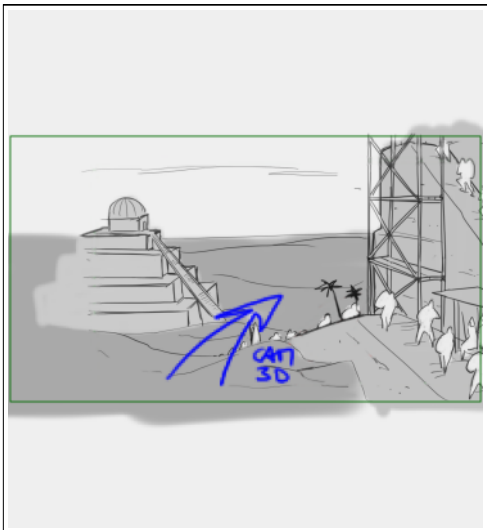
Seq	Scene	Panel
2	12	2



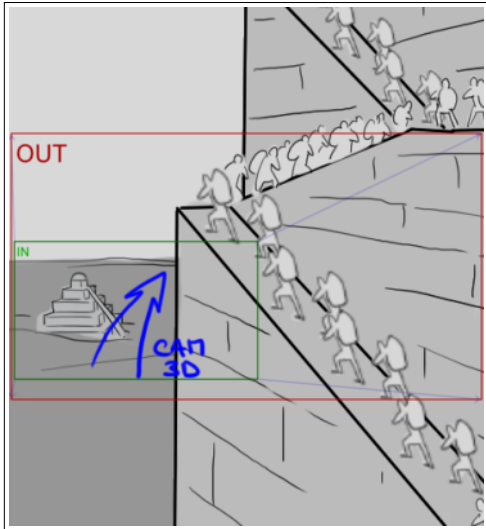
**Action Notes**

La camara va subiendo, siguiendo a los esclavos

Seq	Scene	Panel
2	12	3



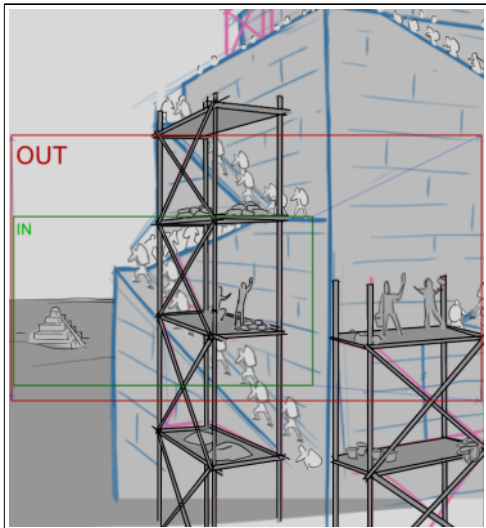
Seq	Scene	Panel
2	12	4



**Action Notes**

Vemos a los esclavos en hileras llevando materiales y empujando carretas cargadas

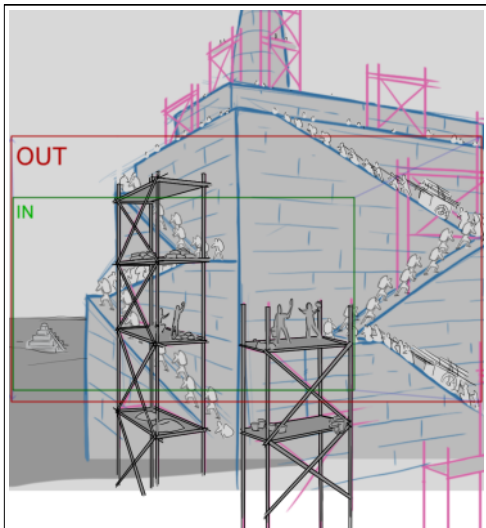
Seq	Scene	Panel
2	12	5



**Action Notes**

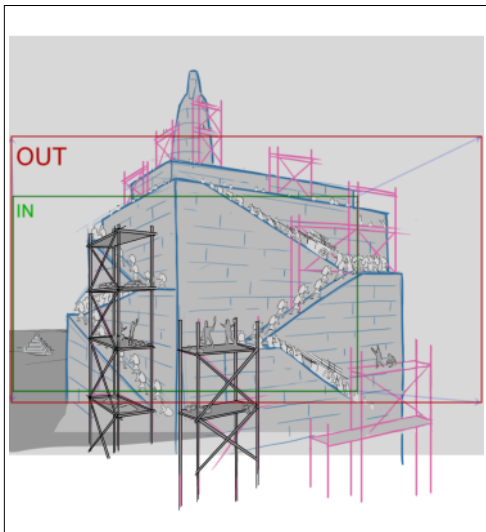
Pasa a través de andamios y terraplenes

Seq	Scene	Panel
2	12	6





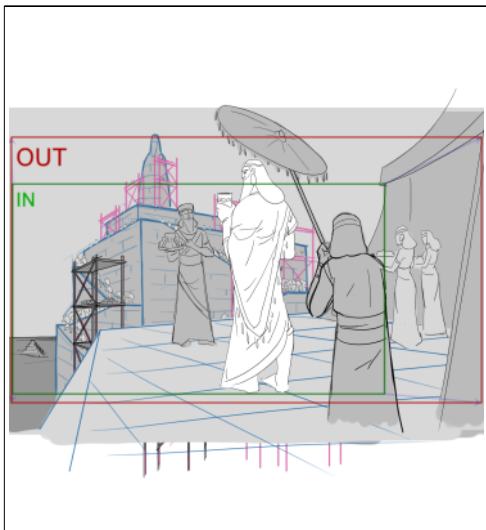
Seq	Scene	Panel
2	12	7



### Action Notes

La camara se aleja para mostrar la obra

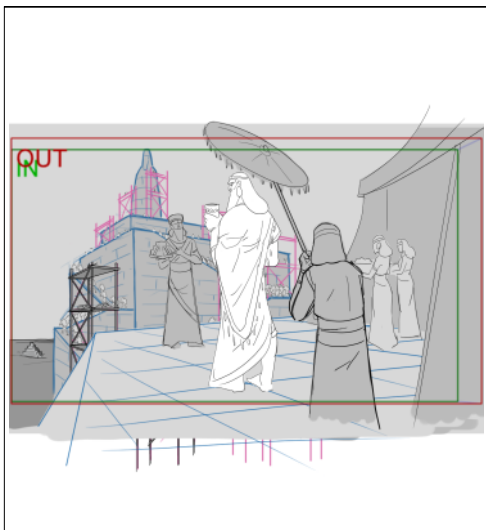
Seq	Scene	Panel
2	12	8



### Action Notes

Y sube hasta llegar a la cara de Gilgamesh, que supervisa la obra desde la altura.

Seq	Scene	Panel
2	12	9



Seq	Scene	Panel
2	13	1



**Dialogue**

HABITANTE DE URUK 1 (lamentándose)  
Ahí está Gilgamesh. Miren.

**Action Notes**

plano de dos ciudadanos que observan a gilgamesh

Seq	Scene	Panel
2	14	1



**Dialogue**

HABITANTE DE URUK 2  
¿Recuerdan?

**Action Notes**

corre nuevamente a Gilgamesh- aun tomando la copa de vino- a su lado un sirviente sostiene una tinaja de vino- vemos la gran diferencia de tamaño entre gilgamesh(semidios) y los humanos comunes

**Comentarios**

A DEFINIR

Gilgamesh está con el Consejo de Ancianos y muestra su autoritarismo. Es una pelea fuerte.

Gilgamesh: Iremos a la guerra.

Anciano 1: Pero, majestad, nuestros hombres acaban de volver.

Gilgamesh: <con más fuerza>Iremos a la guerra.

Anciano 2: Es tiempo de cosecha.

Gilgamesh <prepotente y de frente, casi tocándolo con la cara> ¿Quién se atreve a contradecirme? <marcando cada palabra>¿Quién se atreve a cuestionar una sola palabra de mis órdenes? Si digo a la guerra, vamos a la guerra. Si digo al infierno, vamos al infierno.

Los ancianos arrugan y retroceden. Todos los presentes, atemorizados, se inclinan.

Seq	Scene	Panel
2	14	2



**Dialogue**

HABITANTE DE URUK 2  
Era un rey compasivo,

**Action Notes**

gilgamesh le acerca la copa de vino a su sirviente para que este la llene-en un descuido el sirviente rebalsa la copa y derrama sobre gilgamesh parte del vino

**Comentarios**

A DEFINIR

Gilgamesh está con el Consejo de Ancianos y muestra su autoritarismo. Es una pelea fuerte.  
Gilgamesh: Iremos a la guerra.

Anciano 1: Pero, majestad, nuestros hombres acaban de volver.  
Gilgamesh: <con más fuerza>Iremos a la guerra.  
Anciano 2: Es tiempo de cosecha.  
Gilgamesh <prepotente y de frente, casi tocándolo con la cara> ¿Quién se atreve a contradecirme? <marcando cada palabra>¿Quién se atreve a cuestionar una sola palabra de mis órdenes? Si digo a la guerra, vamos a la guerra. Si digo al infierno, vamos al infierno.  
Los ancianos arrugan y retroceden. Todos los presentes, atemorizados, se inclinan.

Seq	Scene	Panel
2	15	1



**Dialogue**

HABITANTE DE URUK 2  
como su padre.

Seq	Scene	Panel
2	15	2



**Dialogue**

HABITANTE DE URUK 2  
Pero ahora...

Seq	Scene	Panel
2	16	1



Seq	Scene	Panel
2	17	1



**Dialogue**

HABITANTE DE URUK 2  
..Ahora su arrogancia

**Action Notes**

gilgamesh lo mira enojado

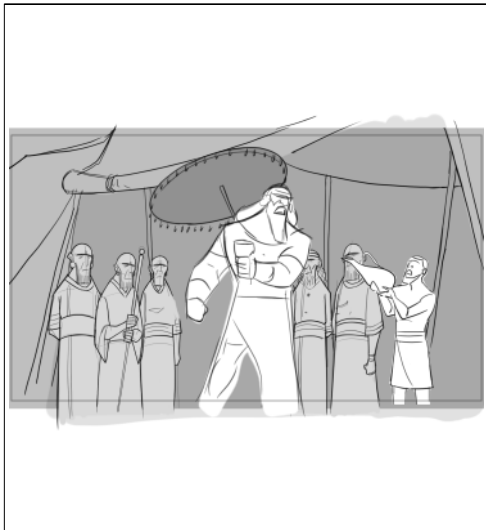
**Comentarios**

A DEFINIR

Gilgamesh está con el Consejo de Ancianos y muestra su autoritarismo. Es una pelea fuerte.  
Gilgamesh: Iremos a la guerra.

Anciano 1: Pero, majestad, nuestros hombres acaban de volver.  
 Gilgamesh: <con más fuerza>Iremos a la guerra.  
 Anciano 2: Es tiempo de cosecha.  
 Gilgamesh <prepotente y de frente, casi tocándolo con la cara> ¿Quién se atreve a contradecirme? <marcando cada palabra>¿Quién se atreve a cuestionar una sola palabra de mis órdenes? Si digo a la guerra, vamos a la guerra. Si digo al infierno, vamos al infierno.  
 Los ancianos arrugan y retroceden. Todos los presentes, atemorizados, se inclinan.

Seq	Scene	Panel
2	17	2

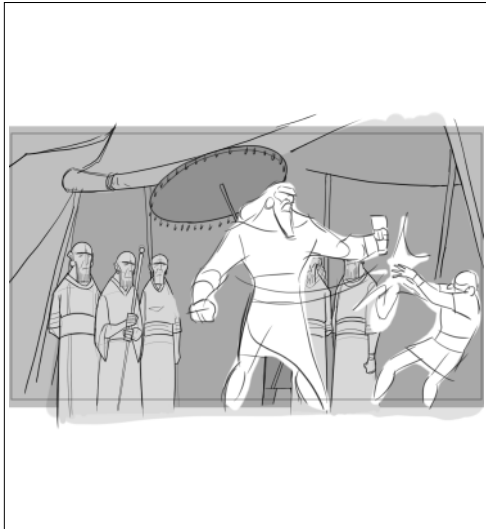


**Dialogue**  
 HABITANTE DE URUK 2  
 no tiene límites.

**Comentarios**  
 A DEFINIR  
 Gilgamesh está con el Consejo de Ancianos y muestra su autoritarismo. Es una pelea fuerte.  
 Gilgamesh: Iremos a la guerra.  
 Anciano 1: Pero, majestad, nuestros hombres acaban de volver.  
 Gilgamesh: <con más fuerza>Iremos a la guerra.  
 Anciano 2: Es tiempo de cosecha.  
 Gilgamesh <prepotente y de frente, casi tocándolo con la cara> ¿Quién se

atreve a contradecirme? <marcando cada palabra>¿Quién se atreve a cuestionar una sola palabra de mis órdenes? Si digo a la guerra, vamos a la guerra. Si digo al infierno, vamos al infierno.  
 Los ancianos arrugan y retroceden. Todos los presentes, atemorizados, se inclinan.

Seq	Scene	Panel
2	17	3



**Dialogue**

HABITANTE DE URUK 3  
Tampoco mide sus actos.

**Action Notes**

y le propina una patada a instante

**Comentarios**

A DEFINIR

Gilgamesh está con el Consejo de Ancianos y muestra su autoritarismo. Es una pelea fuerte.

Gilgamesh: Iremos a la guerra.

Anciano 1: Pero, majestad, nuestros hombres acaban de volver.

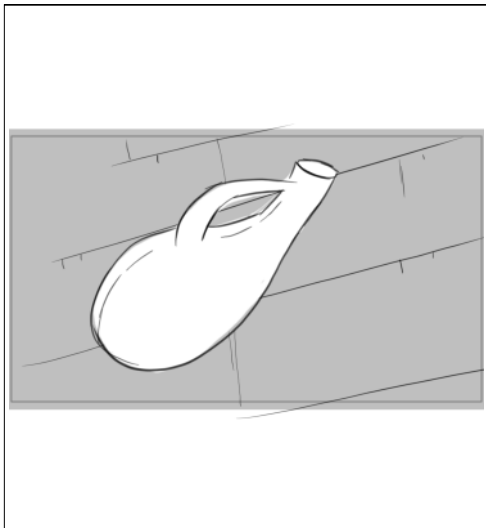
Gilgamesh: <con más fuerza>Iremos a la guerra.

Anciano 2: Es tiempo de cosecha.

Gilgamesh <prepotente y de frente, casi tocándolo con la cara> ¿Quién se atreve a contradecirme? <marcando cada palabra>¿Quién se atreve a cuestionar una sola palabra de mis órdenes? Si digo a la guerra, vamos a la guerra. Si digo al infierno, vamos al infierno.

Los ancianos arrugan y retroceden. Todos los presentes, atemorizados, se inclinan.

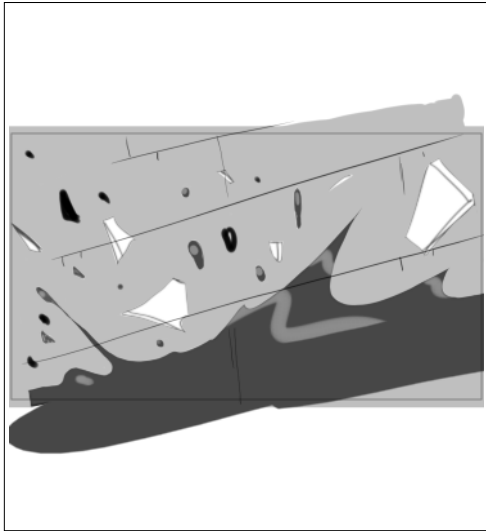
Seq	Scene	Panel
2	18	1



**Action Notes**

plano de la tinaja del vino explotando en pedazos sobre el piso

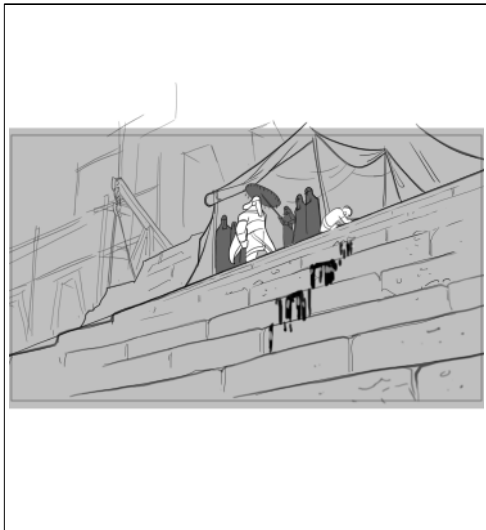
Seq	Scene	Panel
2	18	2



**Action Notes**

plano de la tinaja del vino explotando en pedazos sobre el piso

Seq	Scene	Panel
2	19	1



**Action Notes**

gilgamesh apenas mira burlonamente al sirviente y

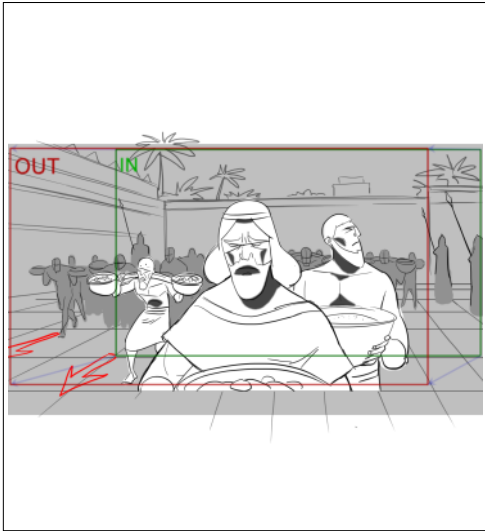
Seq	Scene	Panel
2	19	2



**Action Notes**

gilgamesh apenas mira burlonamente al sirviente y

Seq	Scene	Panel
2	20	1



**Dialogue**

HABITANTE DE URUK 2  
Su poder

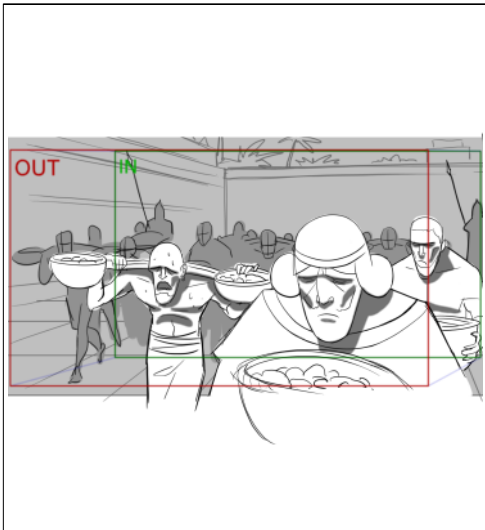
**Action Notes**

Volvemos a los sirvientes de antes, que reanudan su tarea, indignados e incredulos.

**Comentarios**

hacer en esta secuencia como un gran plano secuencia donde la cámara vaya encontrando a los habitantes que dicen sus textos

Seq	Scene	Panel
2	20	2



**Dialogue**

HABITANTE DE URUK 2  
es inmenso

**Action Notes**

Esclavos agotados pasan a su lado llevando su carga.

**Comentarios**

hacer en esta secuencia como un gran plano secuencia donde la cámara vaya encontrando a los habitantes que dicen sus textos

Seq	Scene	Panel
2	21	1



**Dialogue**

HABITANTE DE URUK 4  
Sí, tan grande como el temor que despiertan sus actos. Nadie lo iguala.

**Action Notes**

Primer plano de un esclavo que se voltea para hablar.

**Comentarios**

hacer en esta secuencia como un gran plano secuencia donde la cámara vaya encontrando a los habitantes que dicen sus textos



Seq	Scene	Panel
2	21	2



**Dialogue**

HABITANTE DE URUK 4  
Nos libró de nuestros enemigos

**Action Notes**

Es esclavo se aleja y podemos ver su espalda zurcada por cicatrices de latigazos

**Comentarios**

hacer en esta secuencia como un gran plano secuencia donde la cámara vaya encontrando a los habitantes que dicen sus textos

Seq	Scene	Panel
2	21	3



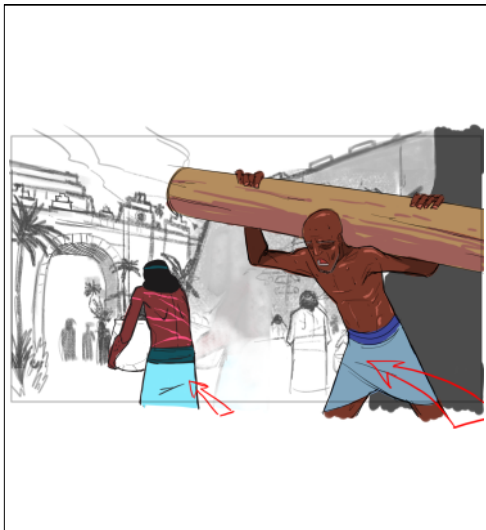
**Action Notes**

y podemos ver su espalda zurcada por cicatrices de latigazos. Otro esclavo entra en escena cargando un tronco pesado.

**Comentarios**

hacer en esta secuencia como un gran plano secuencia donde la cámara vaya encontrando a los habitantes que dicen sus textos

Seq	Scene	Panel
2	21	4



**Dialogue**

HABITANTE DE URUK 4  
.. pero se convirtió en uno de ellos.

**Action Notes**

Se incorpora

**Comentarios**

hacer en esta secuencia como un gran plano secuencia donde la cámara vaya encontrando a los habitantes que dicen sus textos

Seq	Scene	Panel
2	22	1



**Dialogue**

HABITANTE DE URUK 5 (madre)  
Las madres lloramos a nuestros hijos.

**Action Notes**

contraplano-la silueta termina de pasar y vemos a una madre sufriendo abrazada a su bebe y a un pequeño niño

**Comentarios**

Quizas detras de la madre pueden verse los niños formandose para la guerra

Seq	Scene	Panel
2	23	1



**Dialogue**

HABITANTE DE URUK 5 (madre)  
Ellos responden al sonido seductor del tambor.

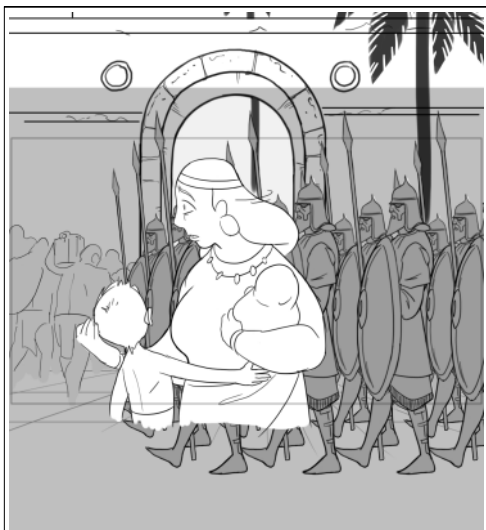
**Action Notes**

Plano medio de la madre. Los esclavos pasan a su lado inmutables.

**Comentarios**

Quizas detras de la madre pueden verse los niños formandose para la guerra

Seq	Scene	Panel
2	23	2



**Dialogue**

HABITANTE DE URUK 5 (madre)  
Ellos responden al sonido seductor del tambor.

**Action Notes**

Plano medio de la madre. Los esclavos pasan a su lado inmutables.

**Comentarios**

Quizas detras de la madre pueden verse los niños formandose para la guerra

Seq	Scene	Panel
2	23	3



**Dialogue**

HABITANTE DE URUK 5 (madre)  
Ellos responden al sonido seductor del tambor.

**Action Notes**

Plano medio de la madre. Los esclavos pasan a su lado inmutables.

**Comentarios**

Quizas detras de la madre pueden verse los niños formandose para la guerra

Seq	Scene	Panel
2	23	4



**Dialogue**

HABITANTE DE URUK 5 (madre)  
Ellos responden al sonido seductor del tambor.

**Action Notes**

Plano medio de la madre. Los esclavos pasan a su lado inmutables.

**Comentarios**

Quizas detras de la madre pueden verse los niños formandose para la guerra

Seq	Scene	Panel
2	24	1



**Dialogue**

HABITANTE DE URUK 3  
Y los padres lloramos la suerte de nuestras hijas.  
HABITANTE DE URUK 1 (lamentándose): Esas pobres niñas que él desflora antes de que el marido las posea por primera vez.

**Action Notes**

Va creciendo el enojo entre los HABITANTES DE URUK

Seq	Scene	Panel
2	25	1



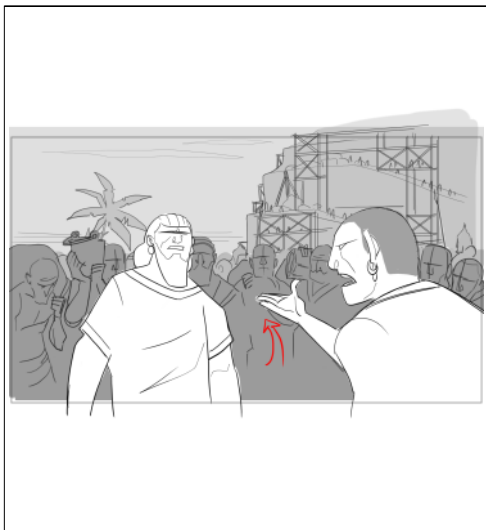
**Dialogue**

HABITANTE DE URUK 1  
¿Pero qué podemos hacer para detenerlo?

**Action Notes**

Entre las personas al pie de la obra se genera un pequeño círculo, en el centro dos hombres discuten el porvenir de Uruk en manos del tirano Gilgamesh

Seq	Scene	Panel
2	26	1



**Dialogue**

HABITANTE DE URUK 1  
Él es dueño de la vida y de la muerte del pueblo.

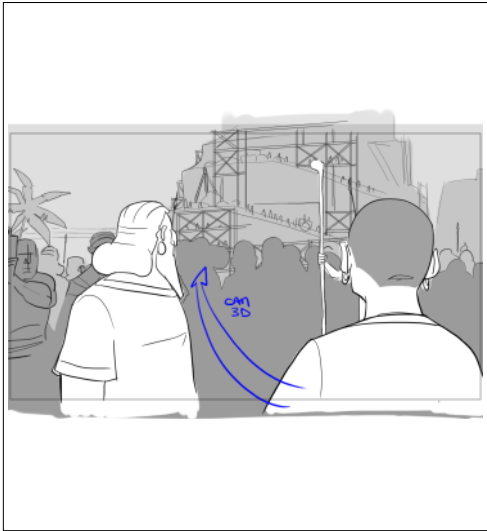
Seq	Scene	Panel
2	26	2



**Dialogue**

HABITANTE DE URUK 5  
¿Y ese es nuestro Rey?

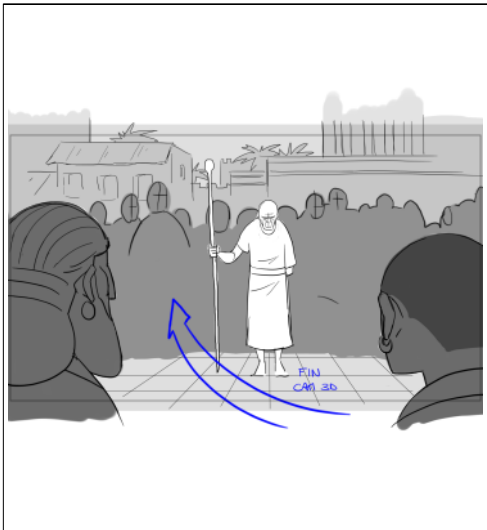
Seq	Scene	Panel
2	26	3



**Action Notes**

La camara gira y se coloca por detras de los personajes

Seq	Scene	Panel
2	26	4



**Dialogue**

HABITANTE DE URUK 5  
¿Alguien así puede conducirnos?

**Action Notes**

Para descubrir a un anciano parado frente a ellos

Seq	Scene	Panel
2	27	1



Seq	Scene	Panel
2	27_A	1



**Dialogue**

HABITANTE DE URUK 5  
Ya no tememos al enemigo extranjero

Seq	Scene	Panel
2	29	1



**Dialogue**

HABITANTE DE URUK 5  
sino a Gilgamesh.

**Action Notes**

Plano medio

**Comentarios**

Baston en 3D

Seq	Scene	Panel
2	29	2



**Dialogue**

HABITANTE DE URUK 5  
¿Hasta cuándo seguirán

**Action Notes**

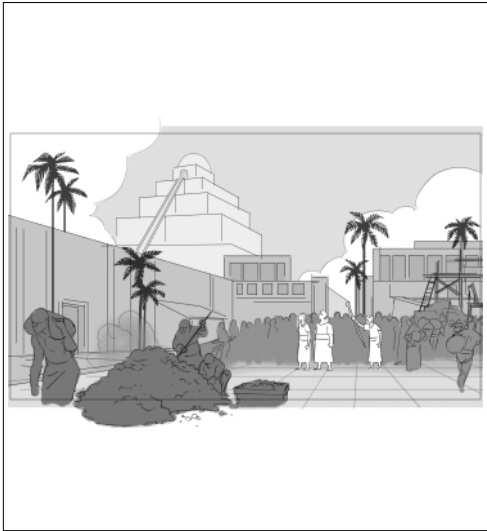
Plano medio

**Comentarios**

Baston en 3D



Seq	Scene	Panel
2	30	1



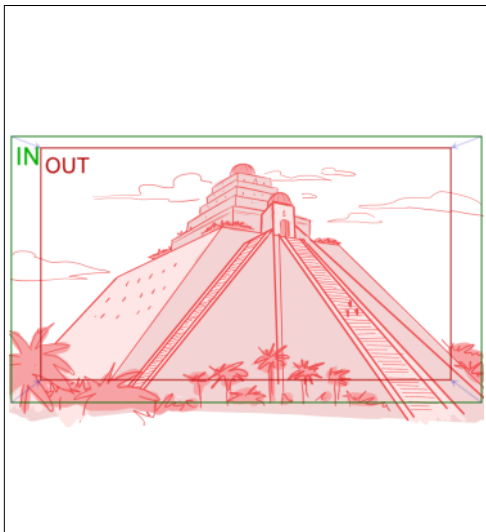
**Dialogue**

HABITANTE DE URUK 5  
protegiéndolo los dioses?

**Action Notes**

Plano general - Se ve a lo lejos el Zigurat

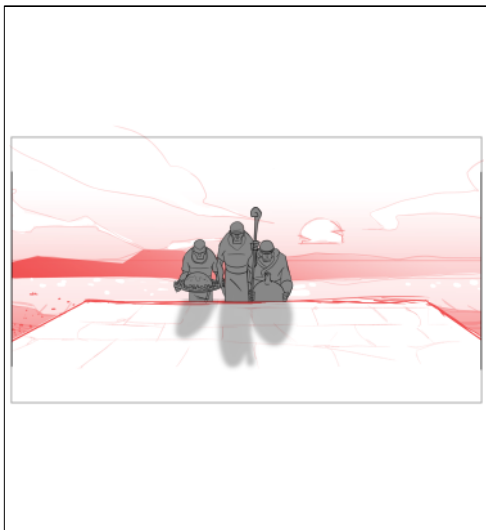
Seq	Scene	Panel
3	31	1



**Action Notes**

el plano cierra lentamente y vemos a los habitantes subiendo la escalera del templo de los dioses(zigurat)

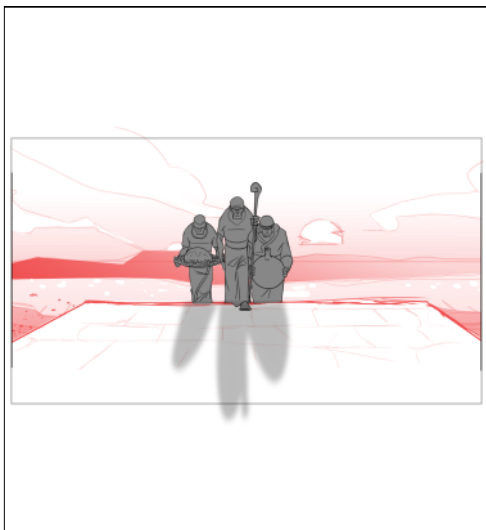
Seq	Scene	Panel
3	32	1



**Action Notes**

vemos avanzar a los habitantes

Seq	Scene	Panel
3	32	2

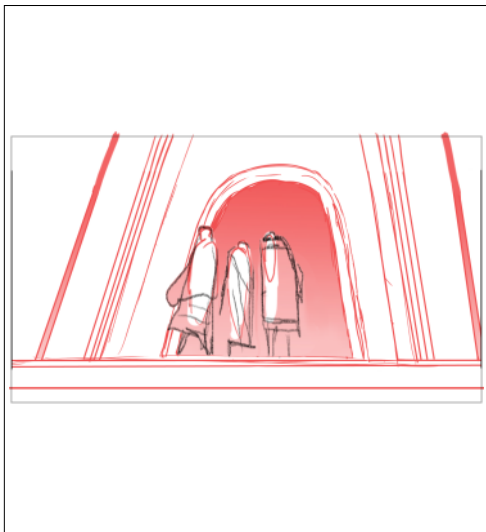


**Action Notes**

vemos avanzar a los habitantes



Seq	Scene	Panel
3	33	1



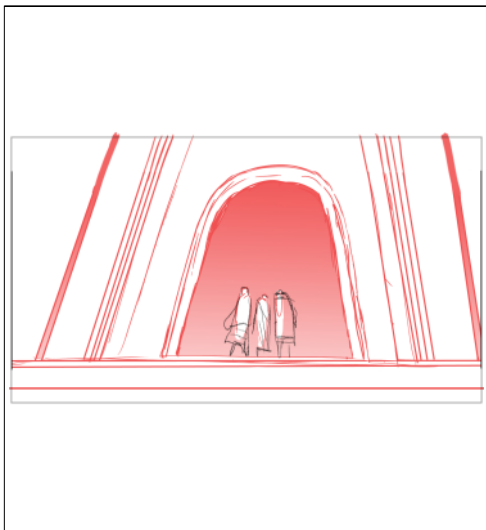
**Action Notes**

los habitantes ingresan temerosos al templo

**Comentarios**

Hay que definir si hay unos guardias, si ellos llevan algo para sacrificar o si omitimos la puerta y lo resolvemos con una elipsis.

Seq	Scene	Panel
3	33	2



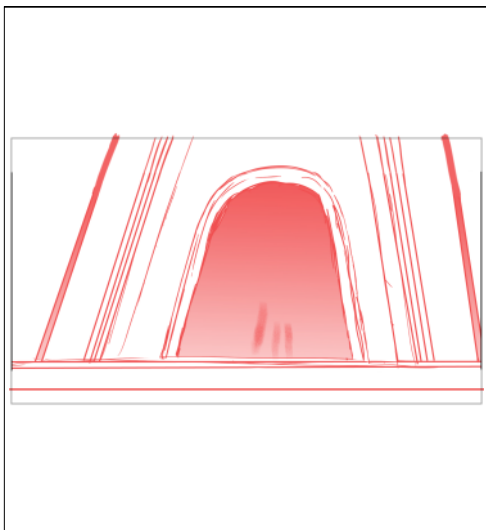
**Action Notes**

los habitantes ingresan temerosos al templo

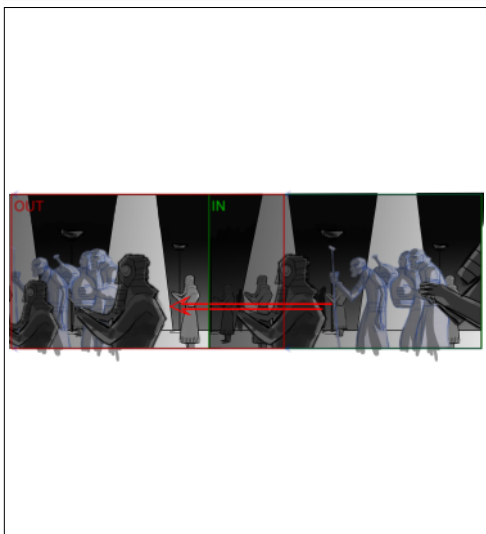
**Comentarios**

Hay que definir si hay unos guardias, si ellos llevan algo para sacrificar o si omitimos la puerta y lo resolvemos con una elipsis.

Seq	Scene	Panel
3	33	3



Seq	Scene	Panel
3_	34	1



**Action Notes**

cam paneo- que acompaña el ingreso de los habitantes

**Comentarios**

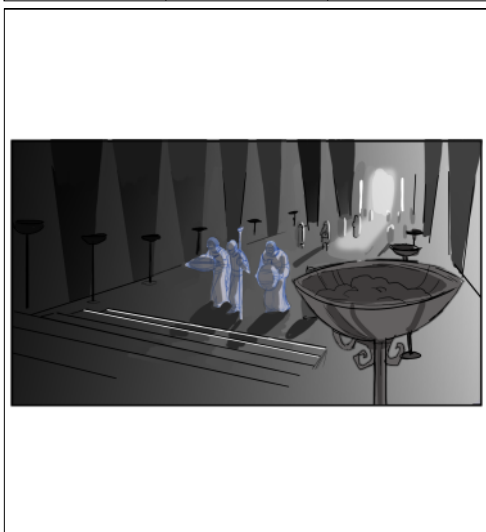
Importante definir como van aparecer gráficamente los dioses. Esto tendrá implicancias narrativas.

En la entrada la cámara puede ser un travelling. Es importante que se haga una descripción del lugar ya que estamos referenciando por primera vez las morada de los dioses.

Quando entran, travelling de costado. 3D

Que tengan cierto estatus en su ropa, no son cualquier ciudadano.

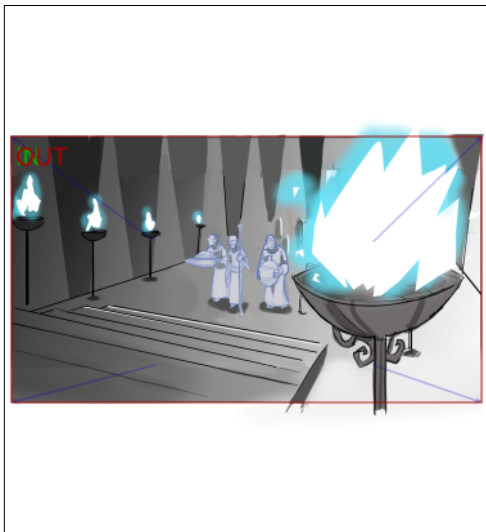
Seq	Scene	Panel
3_	35	1



**Action Notes**

los habitantes se detienen ante unas escalinates en el interior del templo-se encuentra el lugar en penumbras-silencioso

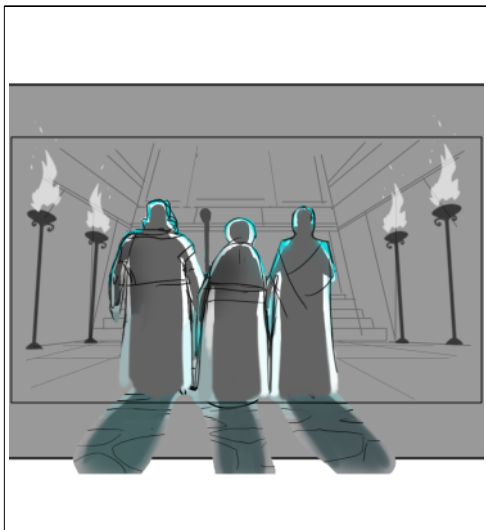
Seq	Scene	Panel
3_	35	2



**Action Notes**

al instante se enciende una "llama divina" en uno de los brazeros

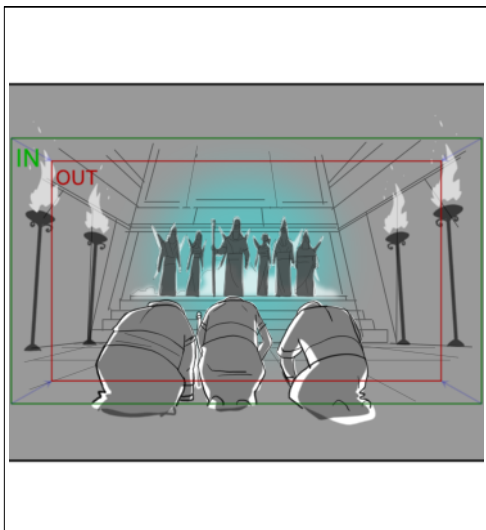
Seq	Scene	Panel
3_	36	1



**Action Notes**

los brazeros se encienden en su totalidad y la cam queda ubicada detras de los habitantes

Seq	Scene	Panel
3_	36	2



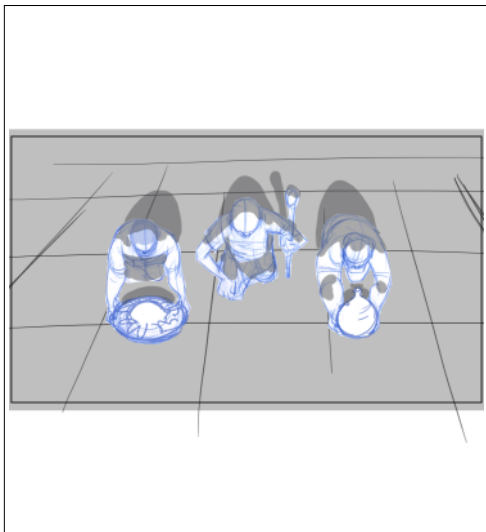
**Dialogue**

HABITANTE DE URUK 3 (anciano)  
Anú, padre de los dioses

**Action Notes**

los habitantes se agachan y vemos la silueta de ANU-el padre de los dioses

Seq	Scene	Panel
3_	37	1



**Dialogue**

llegamos ante ti para pedir tu auxilio.

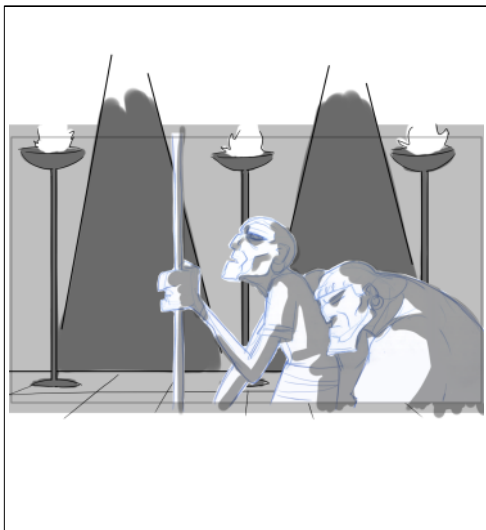
**Action Notes**

los habitantes temerosos hacen su descargo

**Comentarios**

Que la cámara arranque desde los hombres hasta llegar a posicionarse detrás de Anú.

Seq	Scene	Panel
3_	38	1

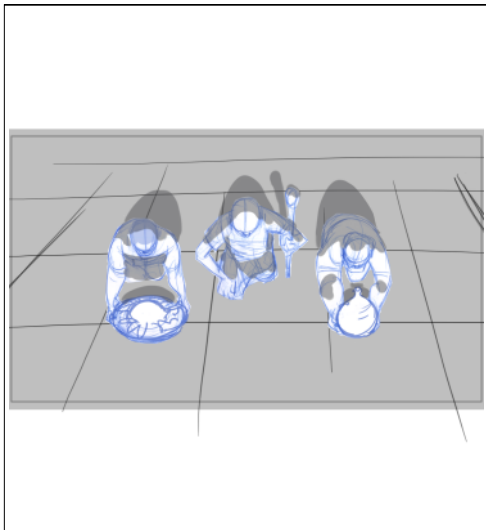


**Dialogue**

HABITANTE DE URUK 3 (anciano)

Tu, que eres grande y sabio

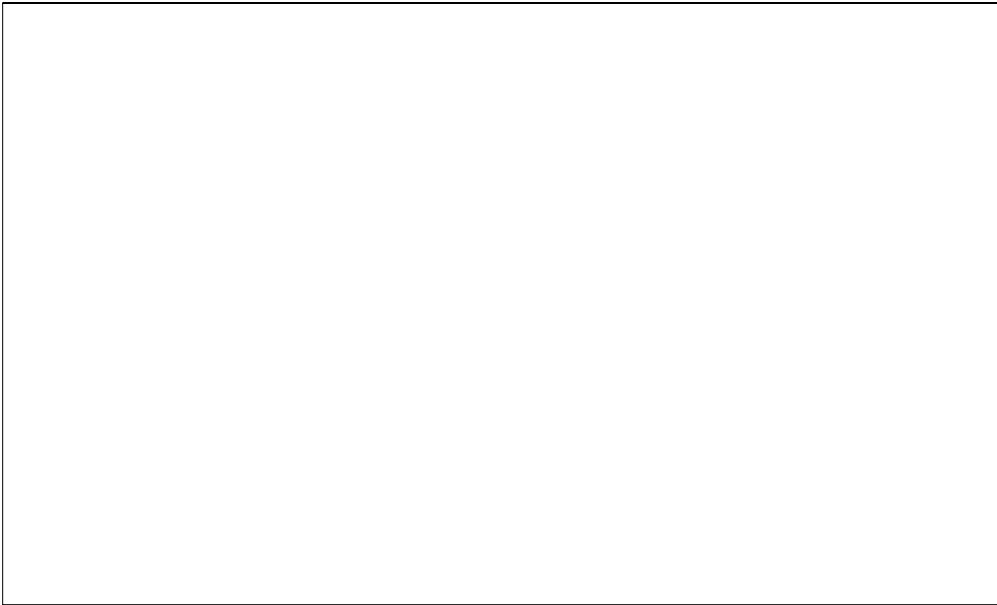
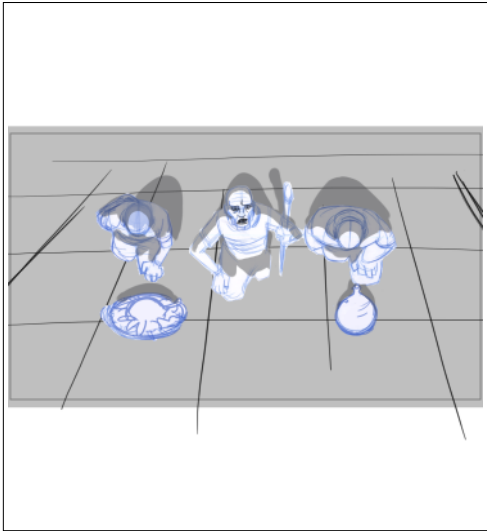
Seq	Scene	Panel
3_	39	1



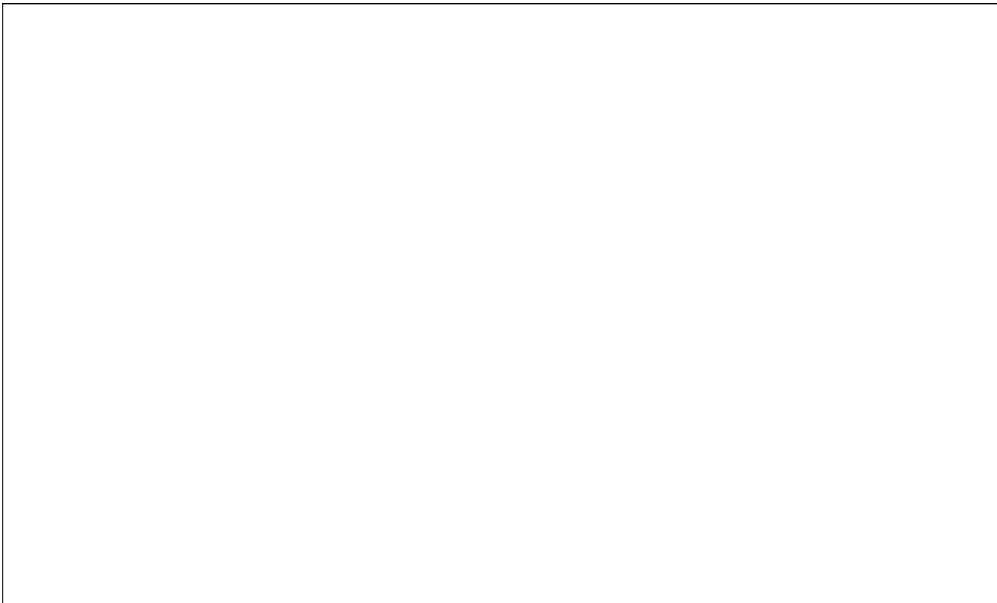
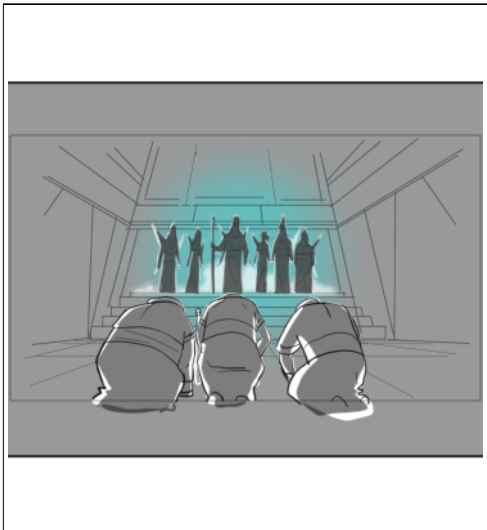
**Dialogue**

escuchanos

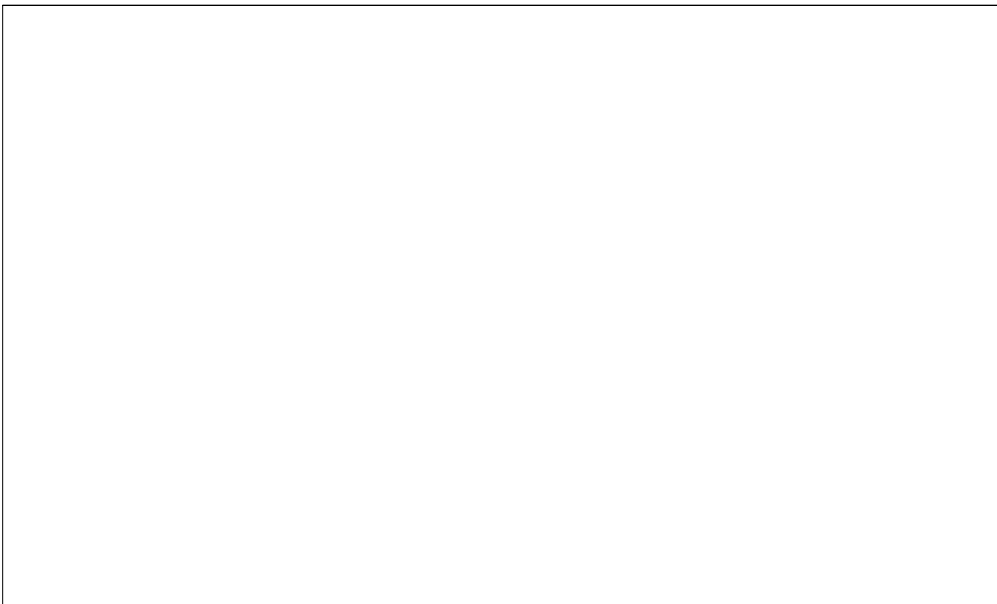
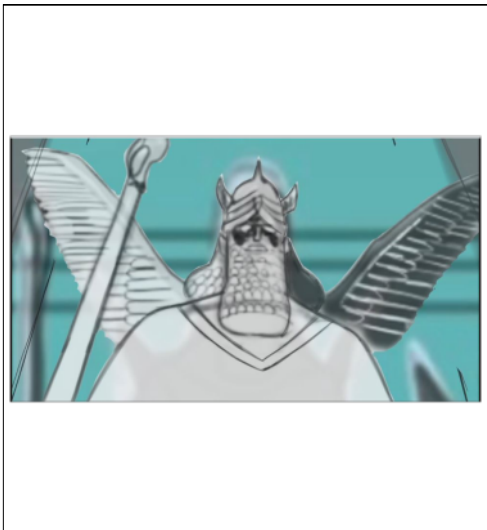
Seq	Scene	Panel
3_	39	2



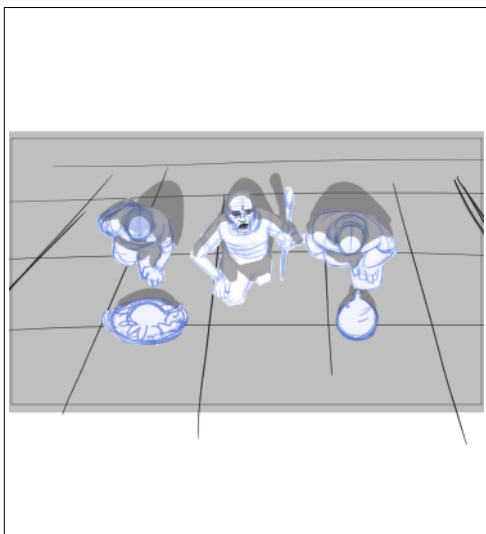
Seq	Scene	Panel
3_	40	1



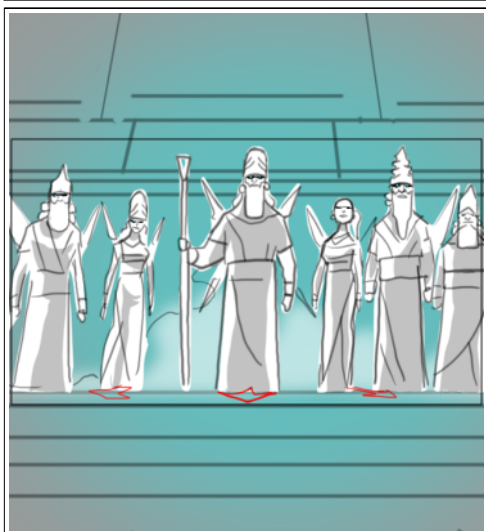
Seq	Scene	Panel
3_	41	1



Seq	Scene	Panel
3_	42	1

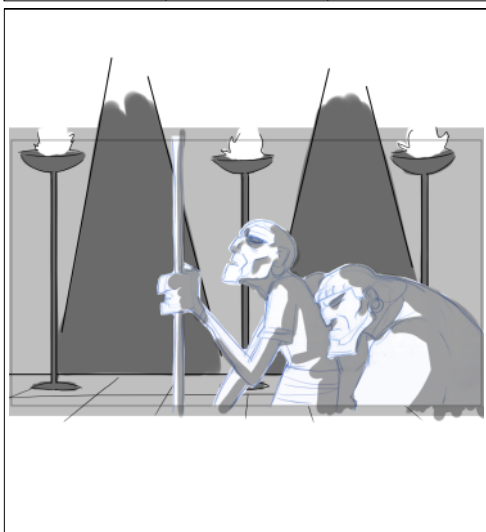


Seq	Scene	Panel
3_	43	1



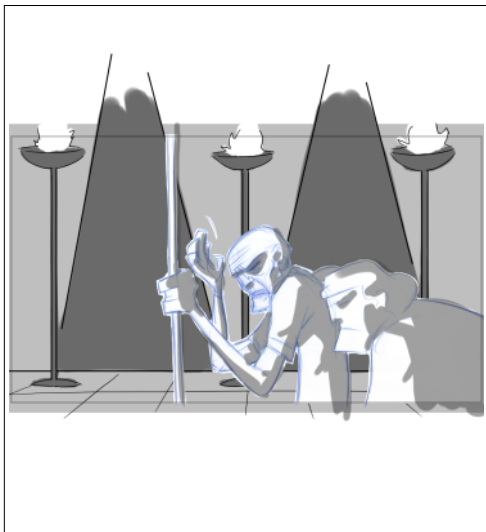
**Dialogue**  
 HABITANTE DE URUK 3 (anciano)  
 escúchanos.

Seq	Scene	Panel
3_	44	1



**Dialogue**  
 Dios creador

Seq	Scene	Panel
3_	44	2



**Dialogue**

HABITANTE DE URUK 3 (anciano)  
 proteges a un hombre que no tiene rival

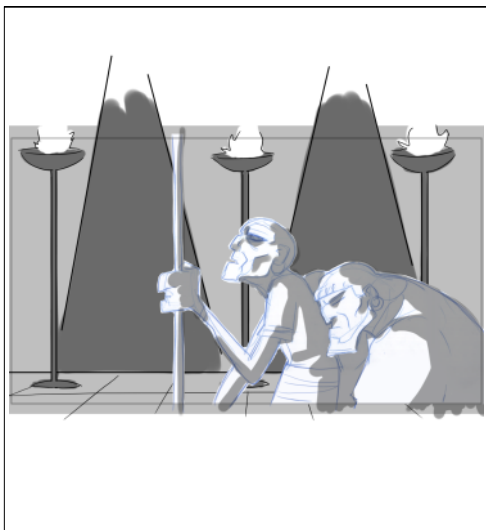
Seq	Scene	Panel
3_	45	1



**Dialogue**

HABITANTE DE URUK 3 (anciano)  
 que se comporta como un toro salvaje...  
 ¡Y no hay nadie que se le oponga!

Seq	Scene	Panel
3_	46	1



**Dialogue**

Qué será de este pueblo librado a los atropellos de Gilgamesh.

Seq	Scene	Panel
3_	47	1



**Dialogue**

HABITANTE DE URUK 5  
o a los atropellos de Gilgamesh?

Seq	Scene	Panel
3_	47	2



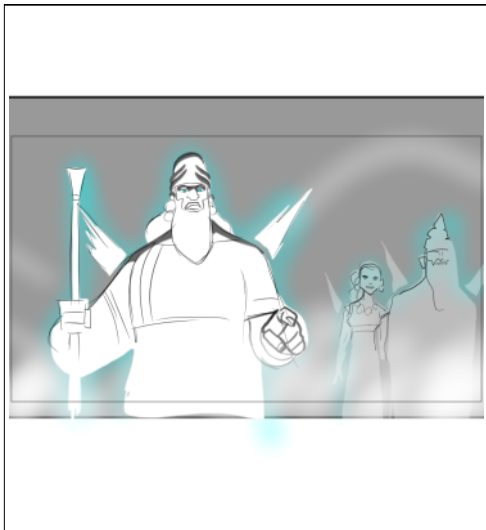
**Action Notes**

Se toma un momento para sopesar las palabras de los habitantes

**Comentarios**

Anú debería pensar un segundo antes de hablar.

Seq	Scene	Panel
3_	48	1



**Dialogue**

ANU  
Ordenaré a Aruru



Seq	Scene	Panel
3_	48	2



**Dialogue**

ANU  
quien modeló con sus manos todo lo que existe,

**Action Notes**

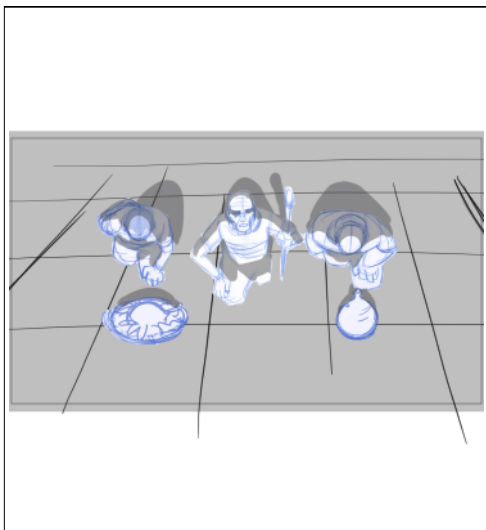
Anu informa a los Habitantes de Uruk sobre su desicion

**Comentarios**

Acá Anu empieza a hablar y en seguida vemos la creación de Enkidu  
Es la primera vez que vemos a este dios tan importante, Hay que quedar con él un rato, podemos pasar a las caras de temor del pueblo sometido Promediando

su discurso si podemos  
pisarlo con la creación de Enkidu

Seq	Scene	Panel
3_	49	1



**Dialogue**

ANU off  
quien hizo de Gilgamesh el más poderoso de los hombres,

Seq	Scene	Panel
3_	50	1



**Dialogue**

ANU  
que le cree un igual. Él no tiene rival

**Action Notes**

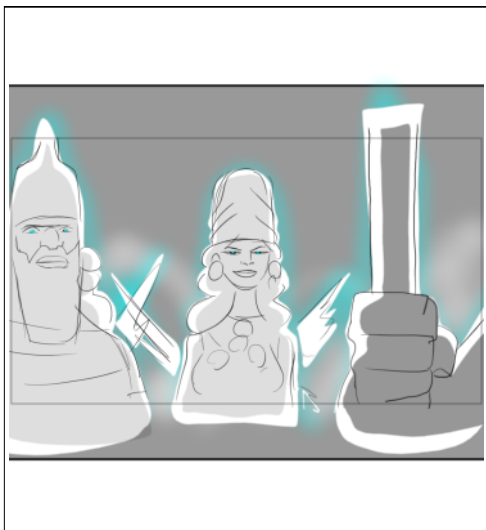
Anu informa a los Habitantes de Uruk sobre su desicion

**Comentarios**

Acá Anu empieza a hablar y en seguida vemos la creación de Enkidu  
Es la primera vez que vemos a este dios tan importante, Hay que quedar con él un rato, podemos pasar a las caras de temor del pueblo sometido Promediando

su discurso si podemos  
pisarlo con la creación de Enkidu

Seq	Scene	Panel
3_	51	1



**Dialogue**

y eso lo ha vuelto soberbio y arrogante.

Seq	Scene	Panel
3_	52	1



**Dialogue**

Un semejante se enfrentará a él,

Seq	Scene	Panel
3_	53	1



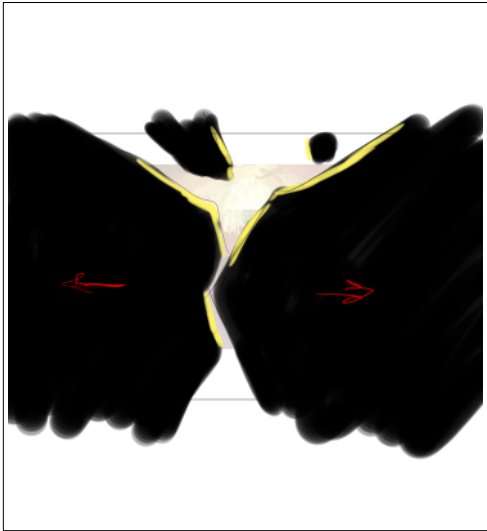
**Dialogue**

se le opondrá.

Seq	Scene	Panel
3_	53	2



Seq	Scene	Panel
4	54	1



**Dialogue**

ANÚ off

Solo así conocerá sus límites y será un verdadero rey,

Seq	Scene	Panel
4	54	2

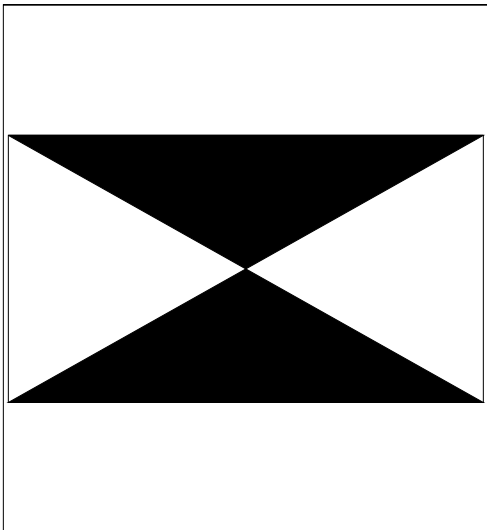


**Dialogue**

ANÚ

un rey comprensivo.

Dissolve



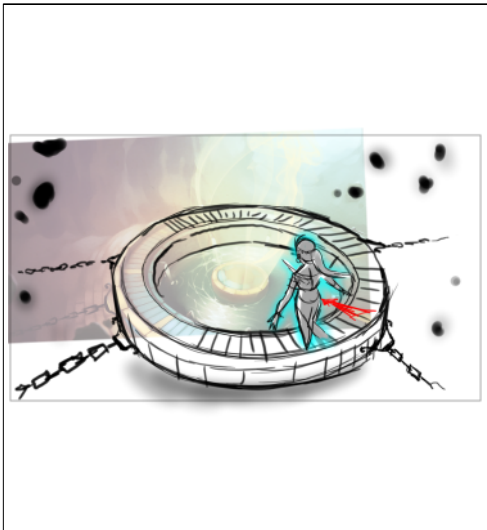
Seq	Scene	Panel
4	55	1



**Dialogue**

ANÚ  
Entonces habrá paz

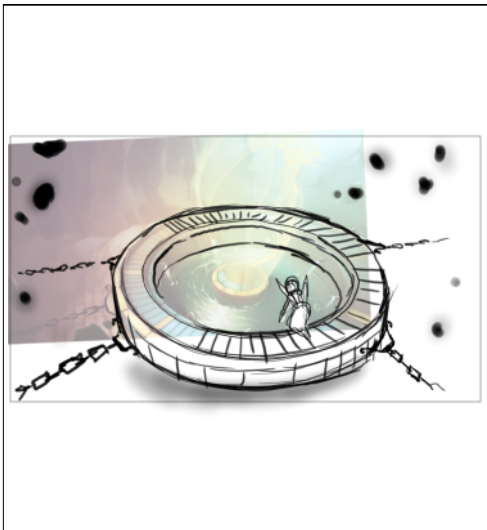
Seq	Scene	Panel
4	56	1



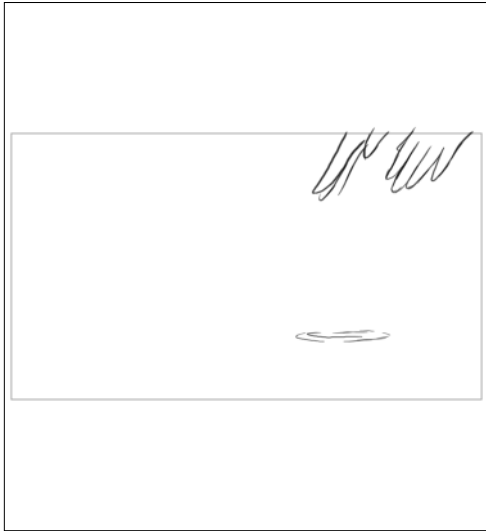
**Dialogue**

ANÚ  
en la hermosa Uruk

Seq	Scene	Panel
4	56	2



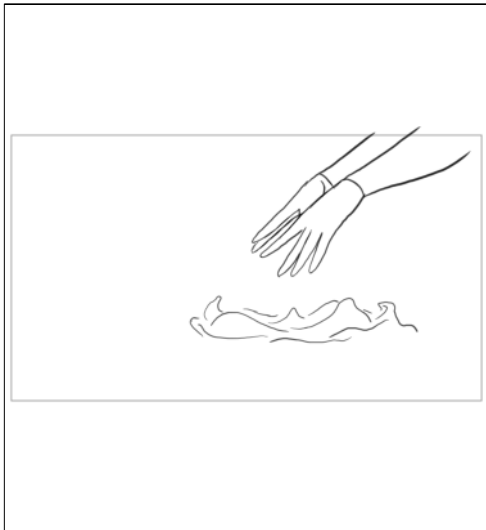
Seq	Scene	Panel
4	57	1



**Action Notes**

El agua/arcilla reacciona cobrando vida

Seq	Scene	Panel
4	57	2



**Action Notes**

El agua/arcilla reacciona cobrando vida

Seq	Scene	Panel
4	57	3



**Action Notes**

El agua/arcilla reacciona cobrando vida

Seq	Scene	Panel
4	57	4



**Action Notes**

y siguiendo los movimientos que Aruru hace con sus manos

Seq	Scene	Panel
4	57	5



**Action Notes**

Para darle forma

Seq	Scene	Panel
4	58	1



**Action Notes**

La camara se aleja- Vemos a Aruru de costado. El agua/arcilla se levanta del pozo

Seq	Scene	Panel
4	58	2



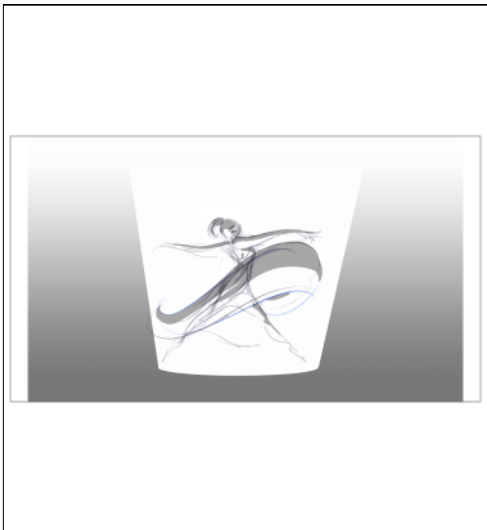
**Action Notes**

Aruru comienza una danza creadora, modificando la arcilla con sus movimientos y giros - musica

Seq	Scene	Panel
4	58	3

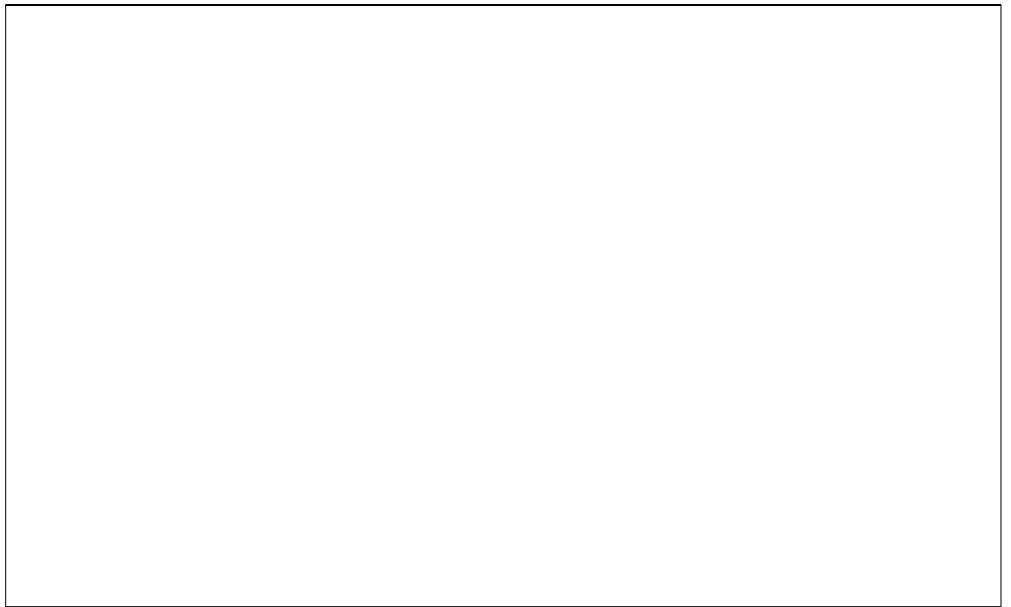


Seq	Scene	Panel
4	58	4

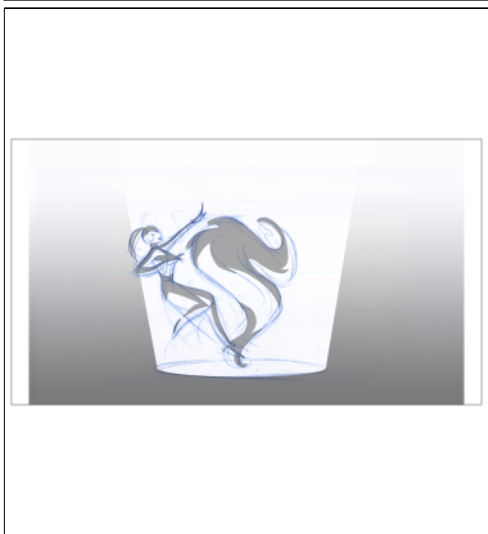




Seq	Scene	Panel
4	58	5



Seq	Scene	Panel
4	58	6



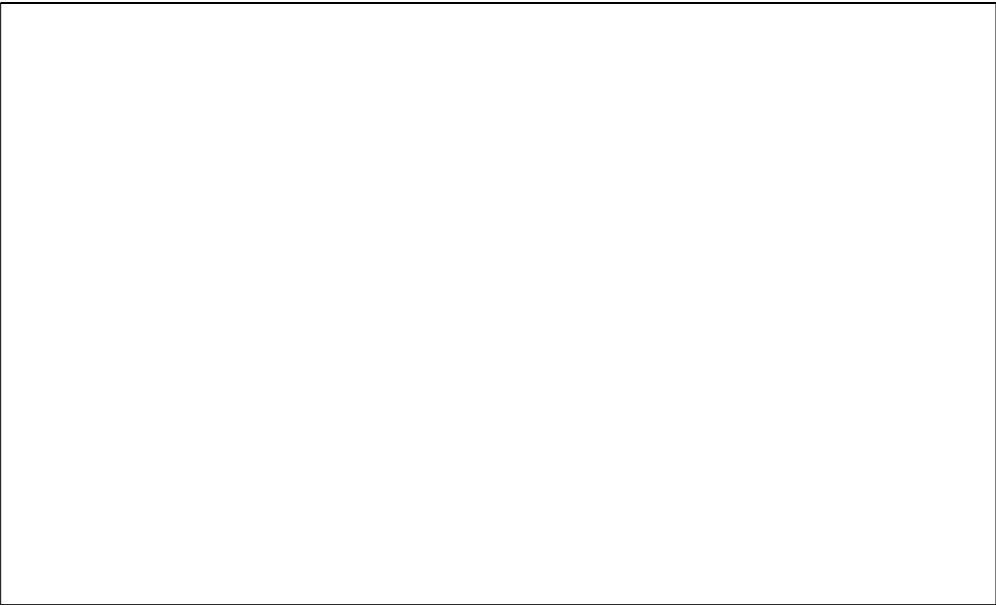
**Action Notes**  
La arcilla comienza a tomar la forma de un ser

Seq	Scene	Panel
4	58	7



**Action Notes**  
E imita los movimientos de Aruru

Seq	Scene	Panel
4	58	8

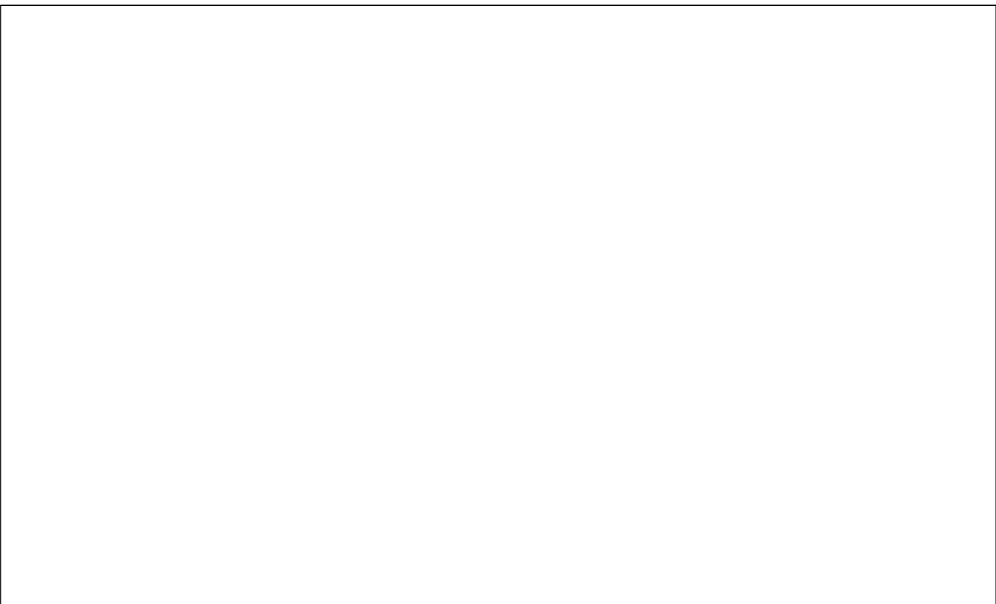


Seq	Scene	Panel
4	59	1



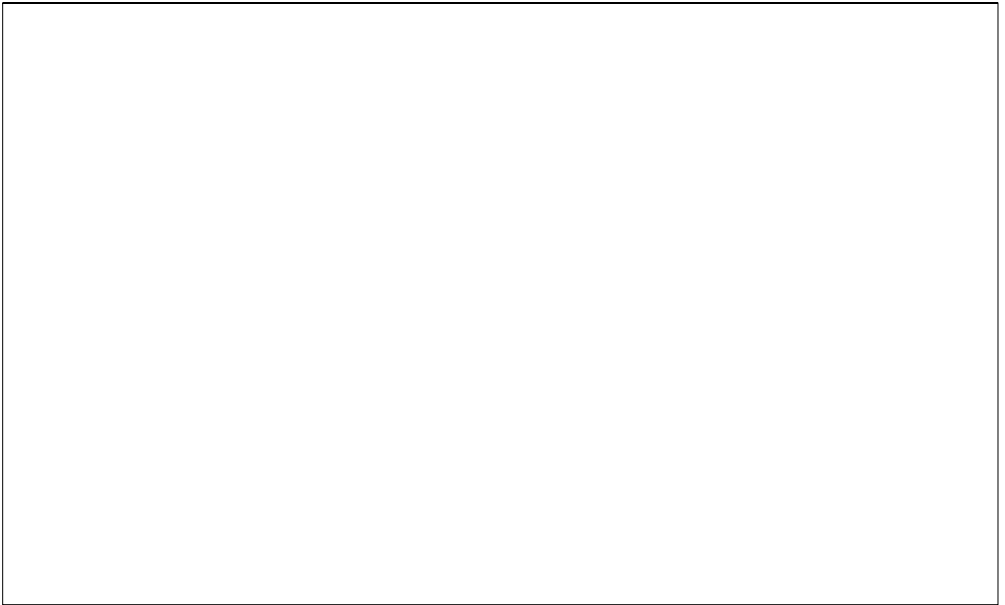
**Action Notes**  
Van apareciendo rasgos similares a los de un animal en la figura de arcilla

Seq	Scene	Panel
4	59	2

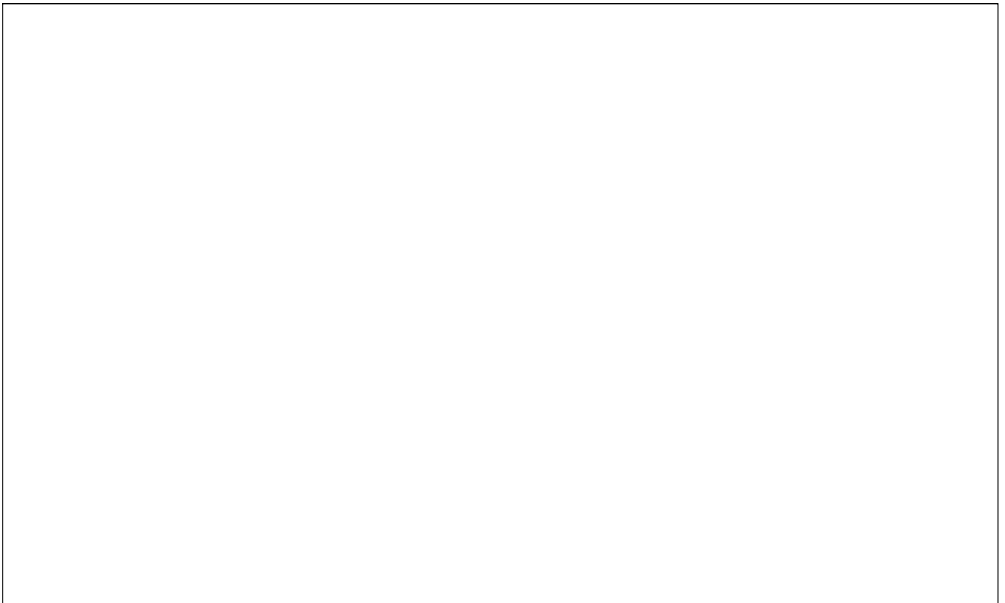
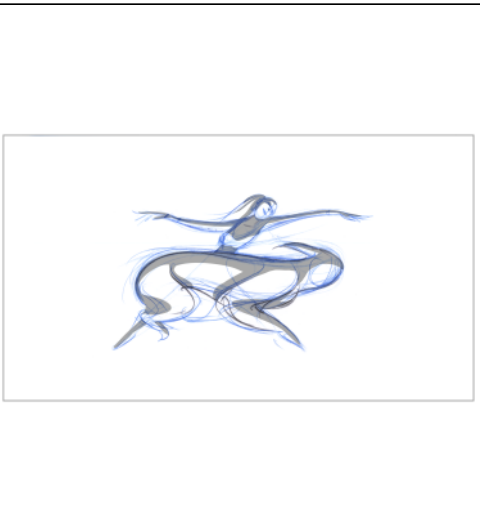




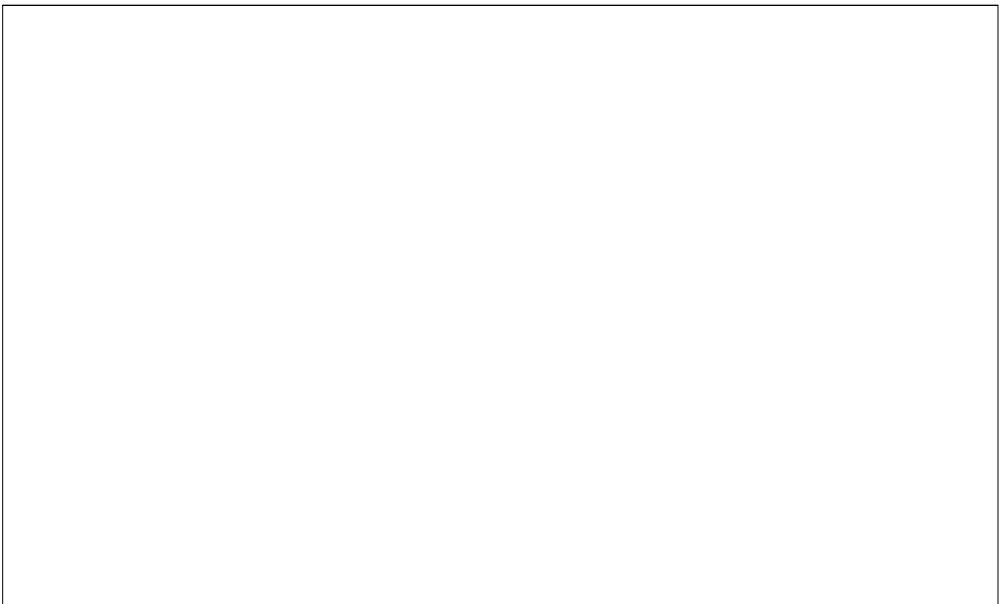
Seq	Scene	Panel
4	59	3



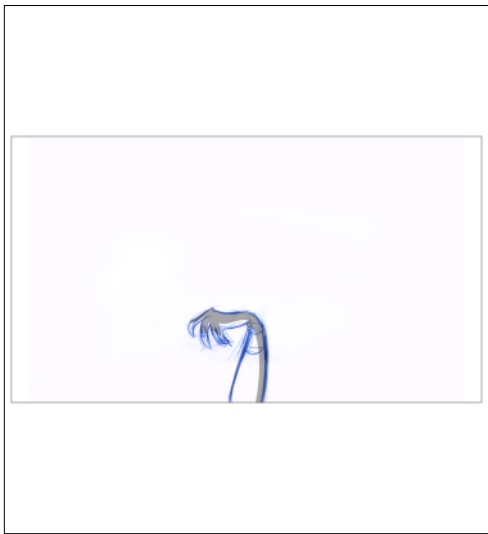
Seq	Scene	Panel
4	60	1



Seq	Scene	Panel
4	60	2



Seq	Scene	Panel
4	61	1



**Action Notes**

Con sus brazos Aruru ordena al ser de arcilla que desarrolle manos

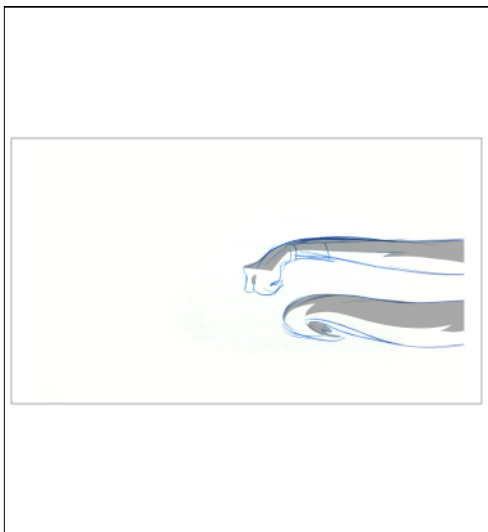
Seq	Scene	Panel
4	61	2



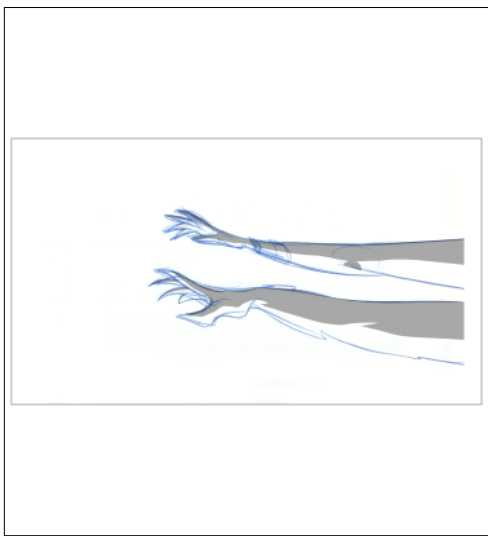
**Action Notes**

garras

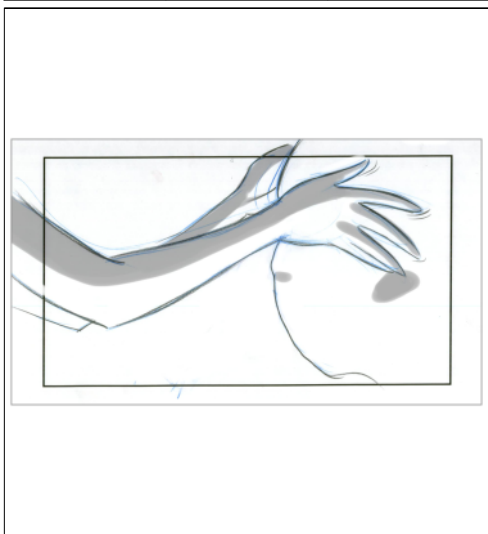
Seq	Scene	Panel
4	62	1



Seq	Scene	Panel
4	62	2

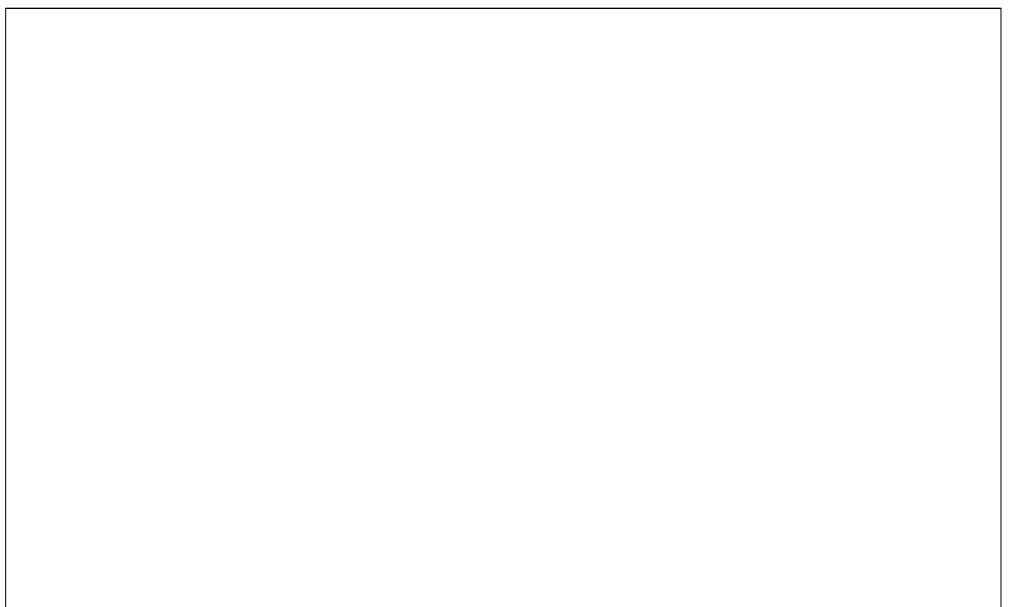


Seq	Scene	Panel
4	63	1



**Action Notes**  
Sin tocar la arcilla, Aruru moldea la cara del ser con un dedo

Seq	Scene	Panel
4	63	2





Seq	Scene	Panel
4	63	3



Seq	Scene	Panel
4	63	4

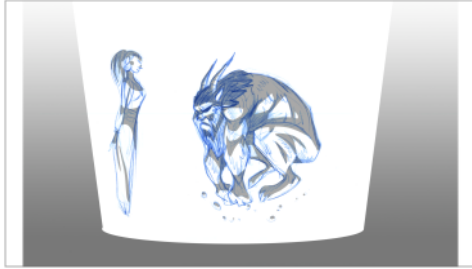


Seq	Scene	Panel
4	63	5



**Action Notes**  
Hasta tomar su apariencia final

Seq	Scene	Panel
4	64	1



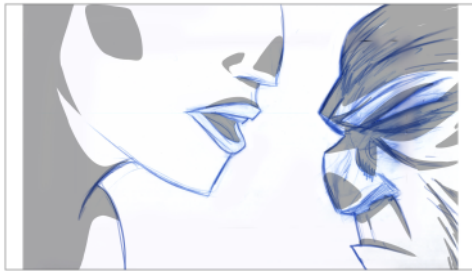
**Dialogue**

ARURU  
Te llamarás Enkidu

**Action Notes**

Se detiene a su lado- Podemos ver la comparacion de tamaños entre Aruru y Enkidu

Seq	Scene	Panel
4	65	1



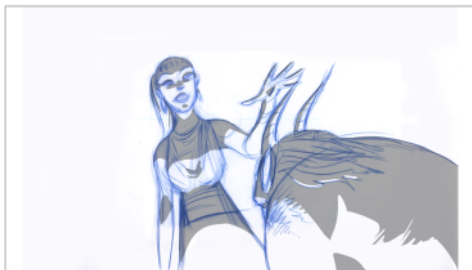
**Dialogue**

ARURU  
y tu destino será mostrar a Gilgamesh los límites de su poder.

**Action Notes**

Close up - Aruru se acerca y susurra a Enkidu

Seq	Scene	Panel
4	66	1



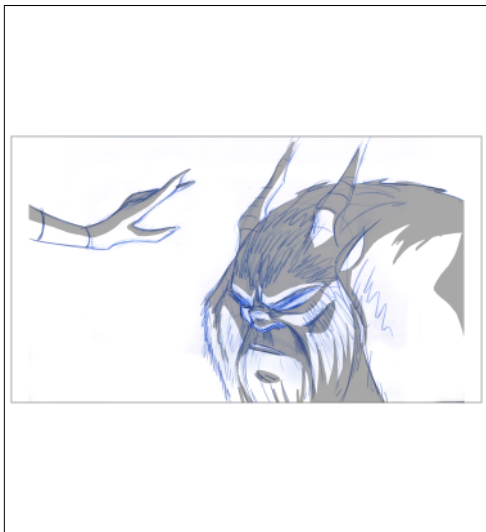
**Dialogue**

ARURU  
Vivirás en las montañas como una bestia más.

**Action Notes**

Plano picado

Seq	Scene	Panel
4	67	1



**Dialogue**

ARURU  
Hasta que llegue tu hora y te enfrentes a los de tu especie.

**Action Notes**

Primer plano de la cara de Enkidu, aun "inconciente"

Seq	Scene	Panel
4	68	1



**Dialogue**

ARURU  
En ellos descubrirás tu humanidad.

**Action Notes**

Picado

Seq	Scene	Panel
4	68	2



**Dialogue**

ARURU  
En ellos descubrirás tu humanidad.

**Action Notes**

Picado



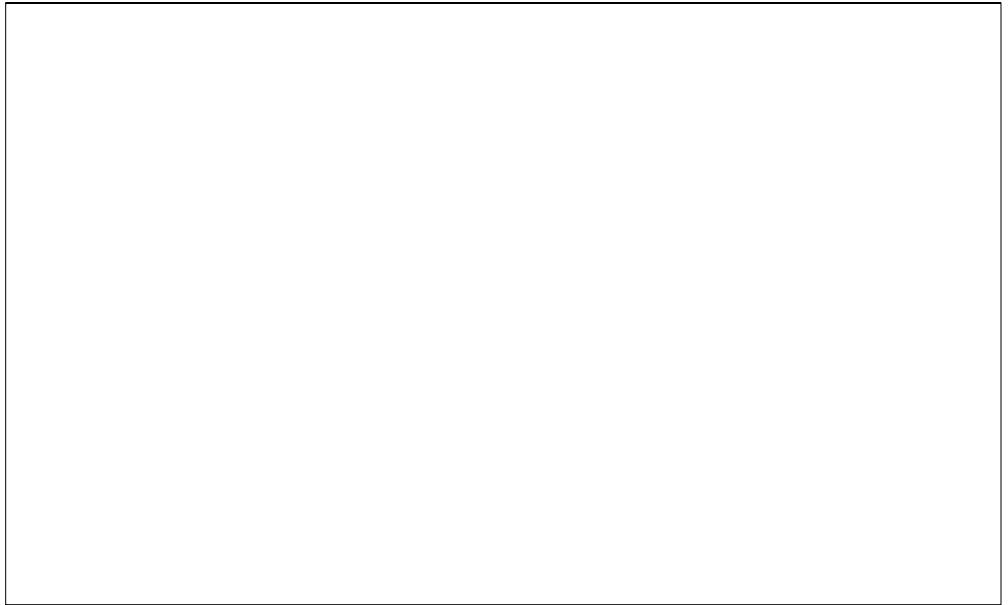
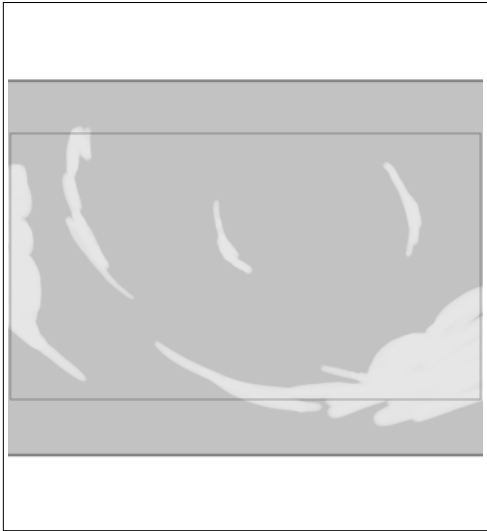


Seq	Scene	Panel
4	69	1

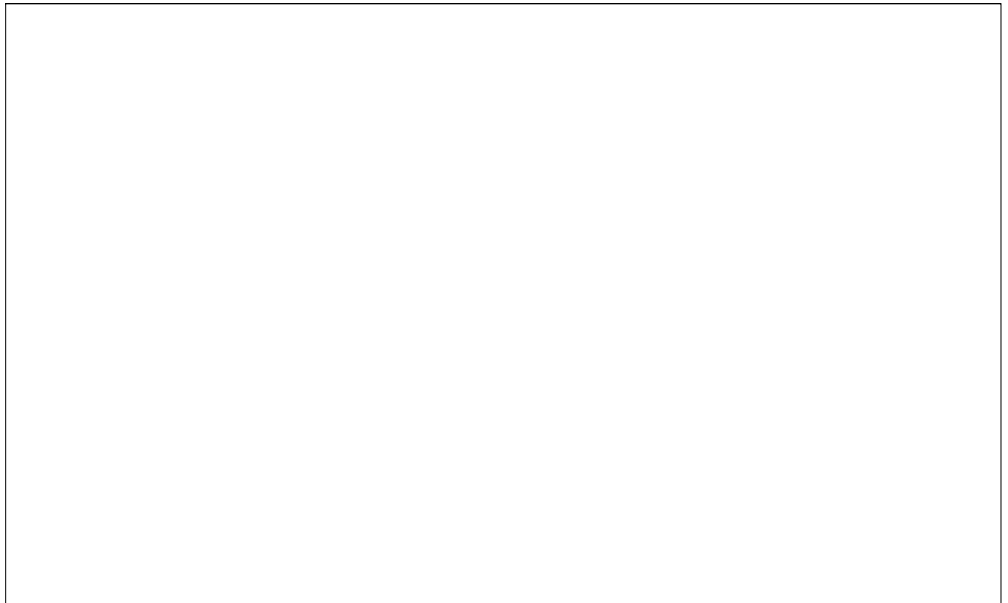
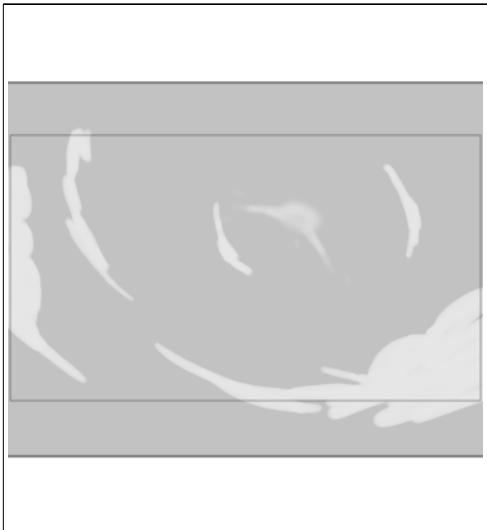




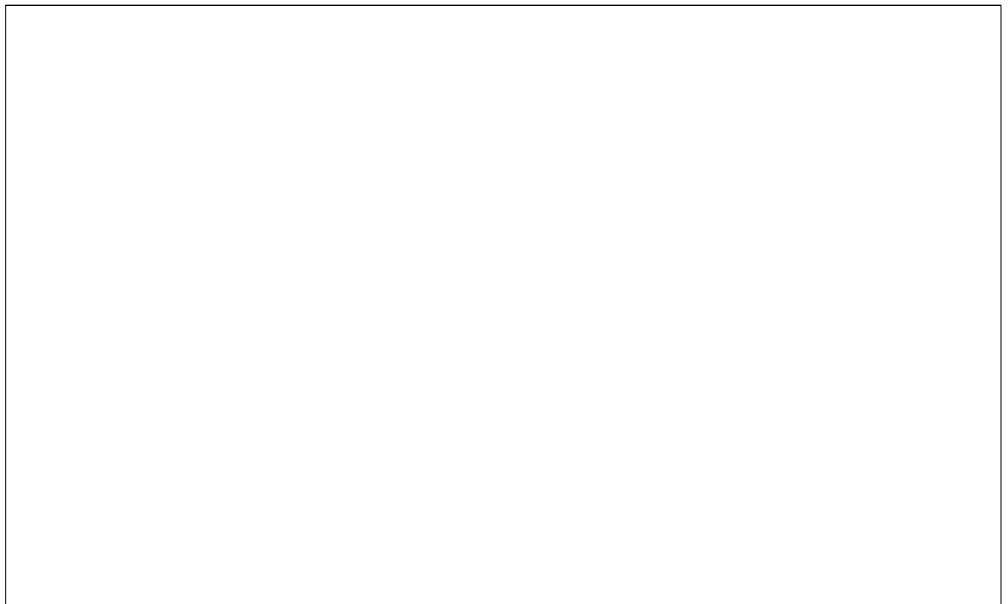
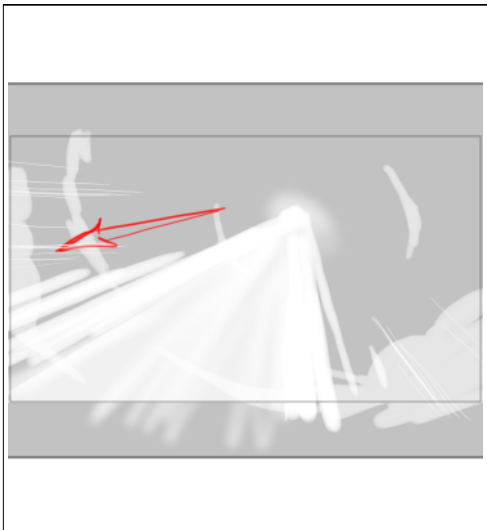
Seq	Scene	Panel
5	70	1



Seq	Scene	Panel
5	70	2

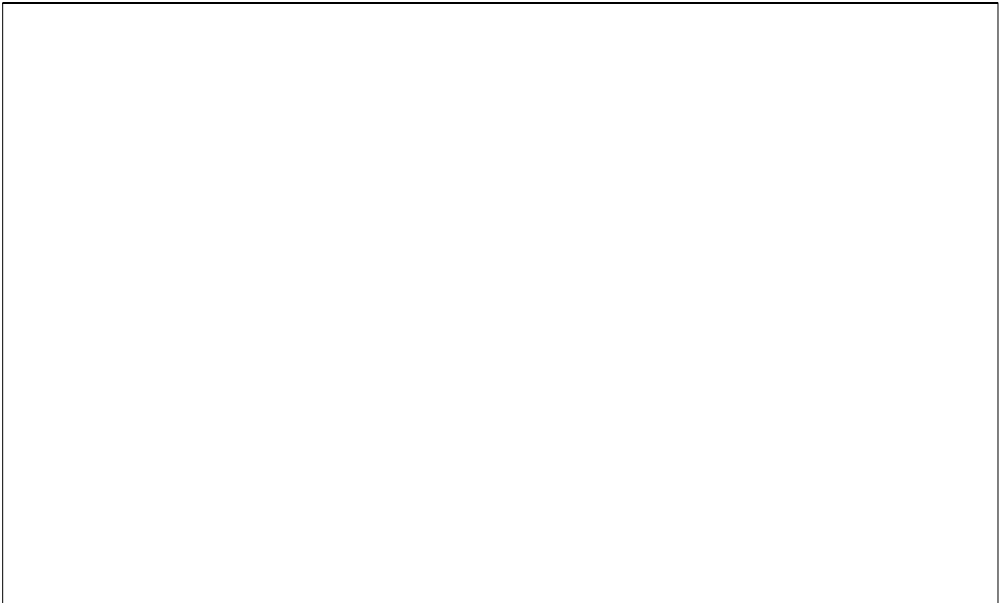
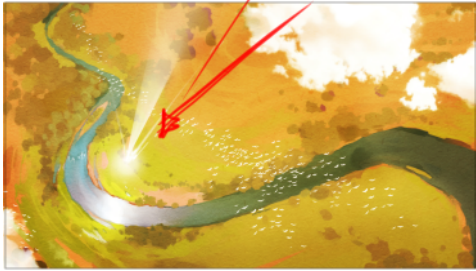


Seq	Scene	Panel
5	70	3

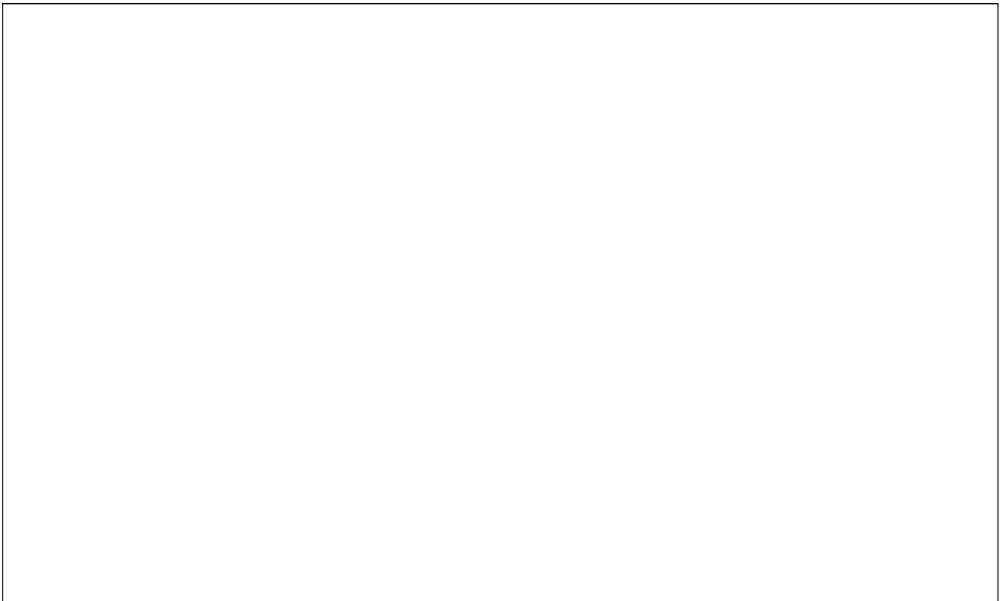




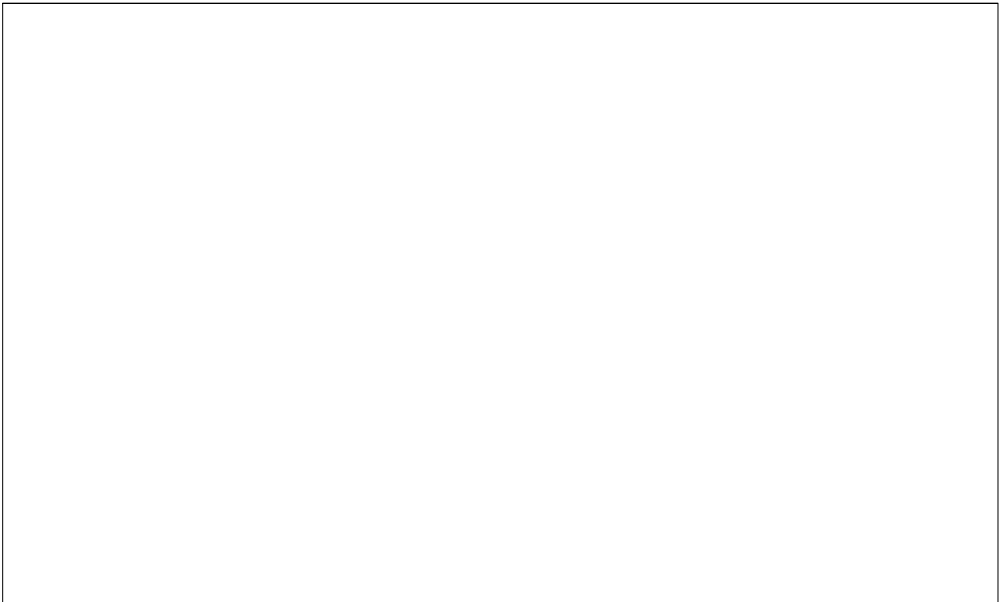
Seq	Scene	Panel
5	71	1



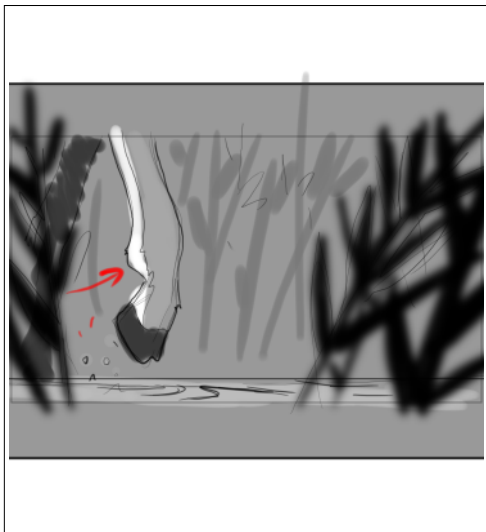
Seq	Scene	Panel
5	72	1



Seq	Scene	Panel
5	72	2



Seq	Scene	Panel
5	73	1



Seq	Scene	Panel
5	74	1



**Action Notes**  
 Contraplano - Las gacelas observan a Enkidu

**Comentarios**  
 La creación de Enkidu esta pendiente en relación al concepto.

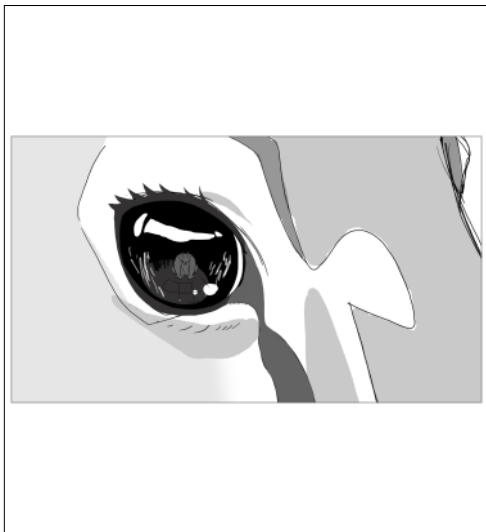
Seq	Scene	Panel
5	74	2



**Action Notes**  
 Contraplano - Las gacelas observan a Enkidu

**Comentarios**  
 La creación de Enkidu esta pendiente en relación al concepto.

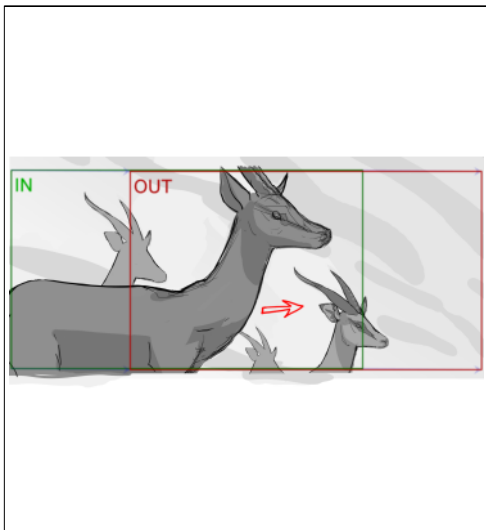
Seq	Scene	Panel
5	75	1



**Action Notes**

plano de ojo de la gacela-inspeccionando-midiendo la situacion-sonidos de las pisadas de la manada

Seq	Scene	Panel
5	76	1



**Action Notes**

Paneo - Plano lateral de las gacelas caminando hacia Enkidu

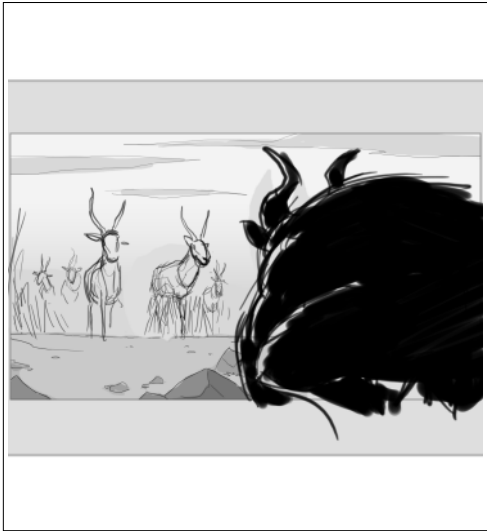
Seq	Scene	Panel
5	77	1



**Action Notes**

contraplano detras de ella, se acercan mas gacelas-la manada completa

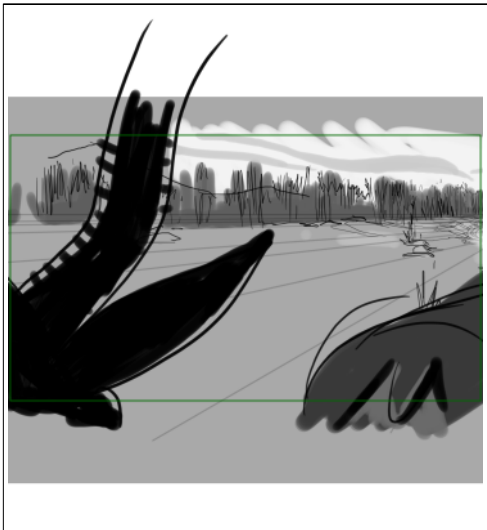
Seq	Scene	Panel
5	77	2



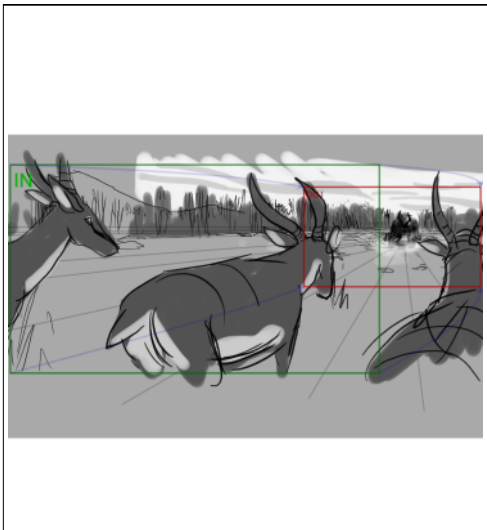
Action Notes

contraplano detras de ella, se acercan mas gacelas-la manada completa

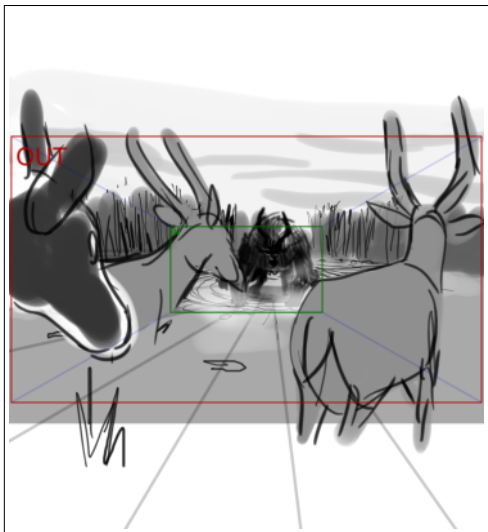
Seq	Scene	Panel
5	78	1



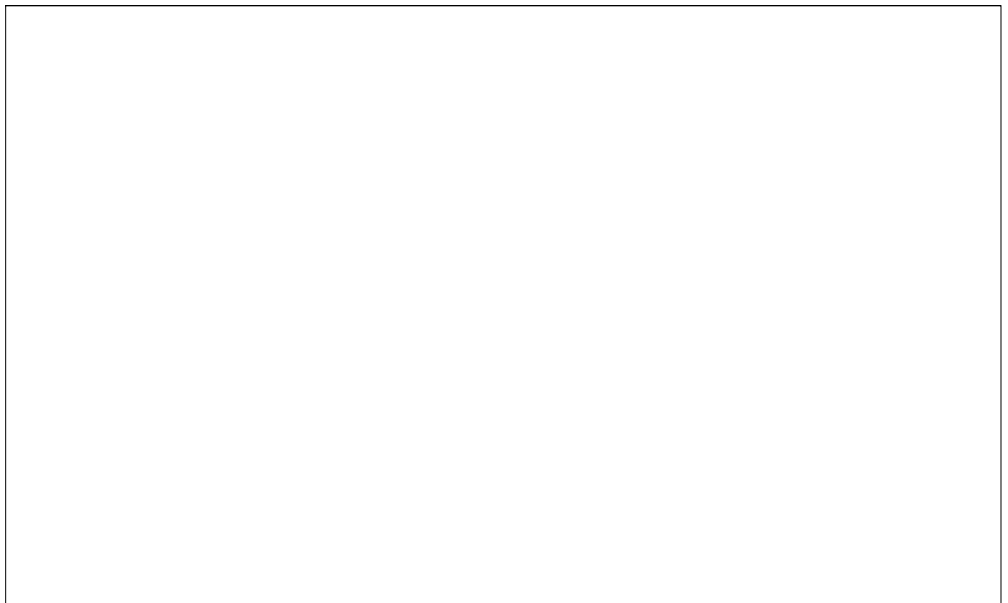
Seq	Scene	Panel
5	78	2



Seq	Scene	Panel
5	78	3



Seq	Scene	Panel
5	78	4

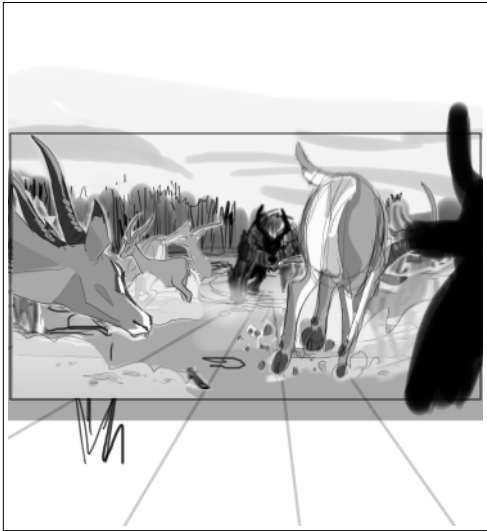


Seq	Scene	Panel
5	78	5



**Action Notes**  
la cam aun mas cerca-cada vez mas son las gacelas que corren en circulos alrededor de enkidu

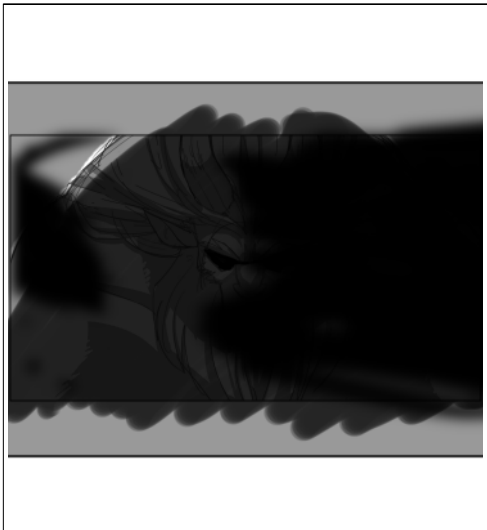
Seq	Scene	Panel
5	78	6



**Action Notes**

las gacelas comienzan a rodear al enkidu que se muestra aun inmovil- comienzan a galopar en circulos sobre enkidu

Seq	Scene	Panel
5	79	1



**Action Notes**

plano cerrado la musica invade la escena-las gacelas continuan pasando frente a cam

**Comentarios**

La creación de Enkidu esta pendiente en relación al concepto.

Seq	Scene	Panel
5	79	2



**Action Notes**

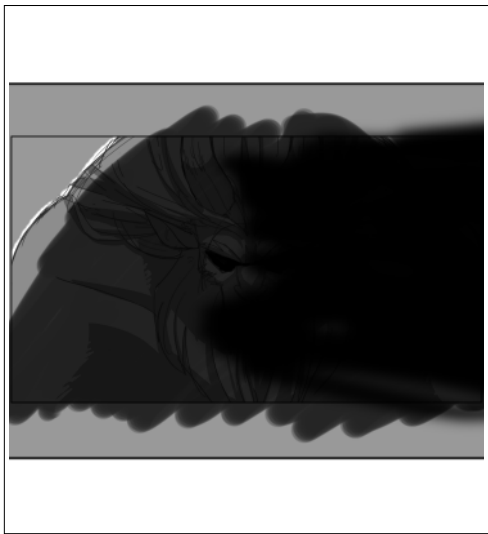
plano cerrado la musica invade la escena-las gacelas continuan pasando frente a cam

**Comentarios**

La creación de Enkidu esta pendiente en relación al concepto.



Seq	Scene	Panel
5	79	3



**Action Notes**

plano cerrado la musica invade la escena-las gacelas continuan pasando frente a cam

**Comentarios**

La creación de Enkidu esta pendiente en relación al concepto.

Seq	Scene	Panel
5	79	4



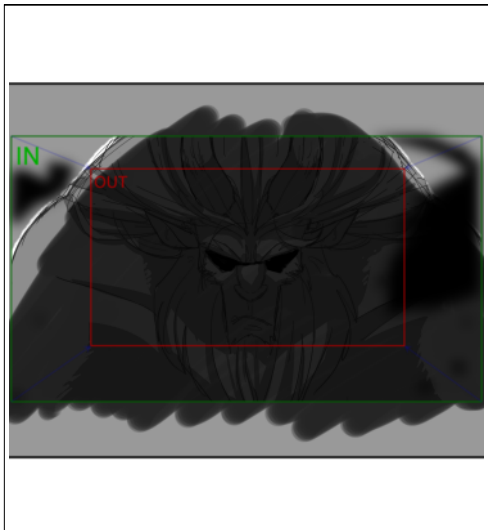
**Action Notes**

plano cerrado la musica invade la escena-las gacelas continuan pasando frente a cam

**Comentarios**

La creación de Enkidu esta pendiente en relación al concepto.

Seq	Scene	Panel
5	79	5



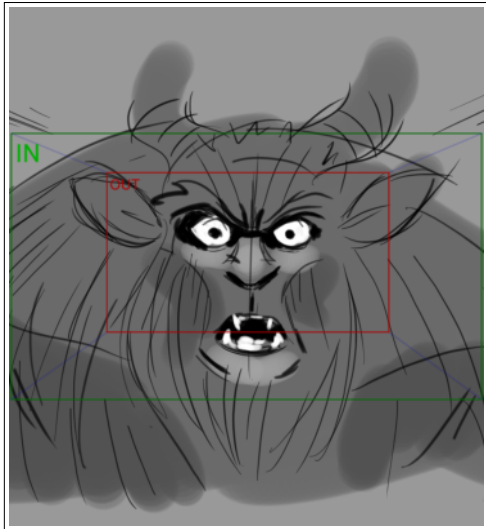
**Action Notes**

plano cerrado la musica invade la escena-las gacelas continuan pasando frente a cam

**Comentarios**

La creación de Enkidu esta pendiente en relación al concepto.

Seq	Scene	Panel
5	79	6

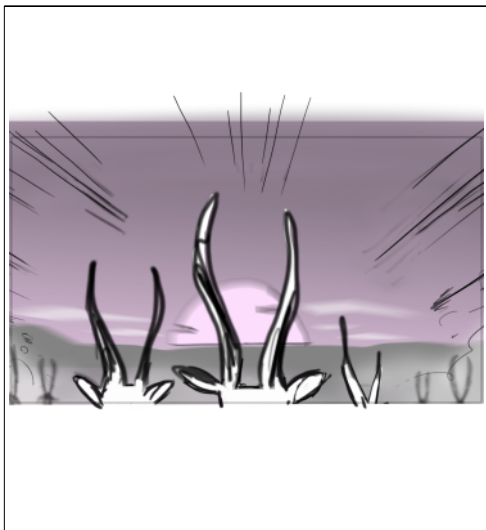
**Action Notes**

enkidu abre los ojos

**Comentarios**

La creación de Enkidu esta pendiente en relación al concepto.

Seq	Scene	Panel
5	80	1

**Action Notes**

la musica va aun mas en aumento-suenan tambores apoyando el ritmo del corazon y el galope de las gacelas

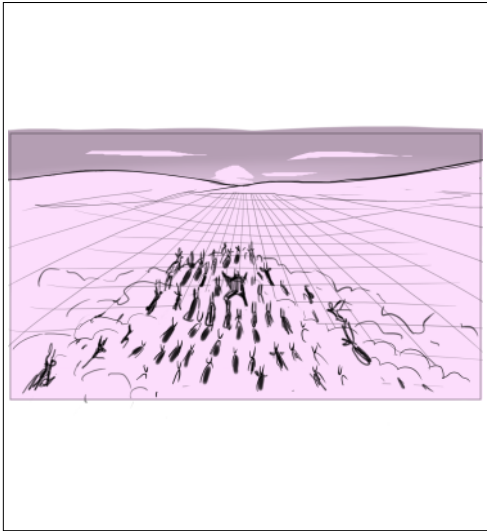
Seq	Scene	Panel
5	80	2



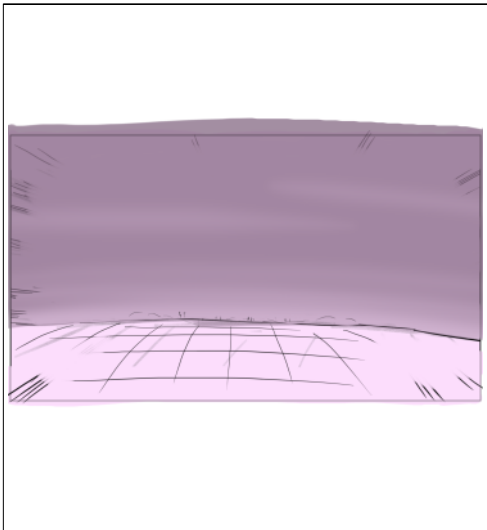
Seq	Scene	Panel
5	80	3

**Action Notes**

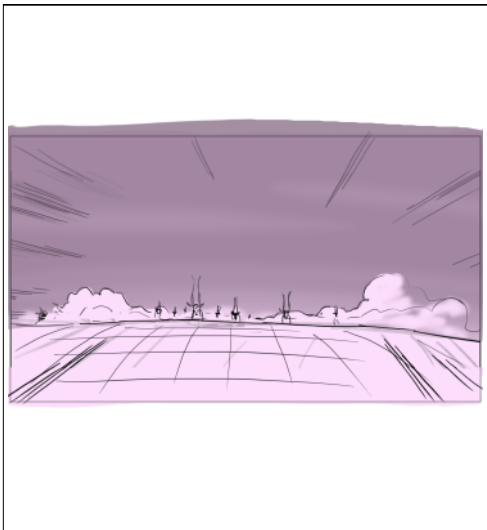
Vemos a Enkidu corriendo junto a las gacelas



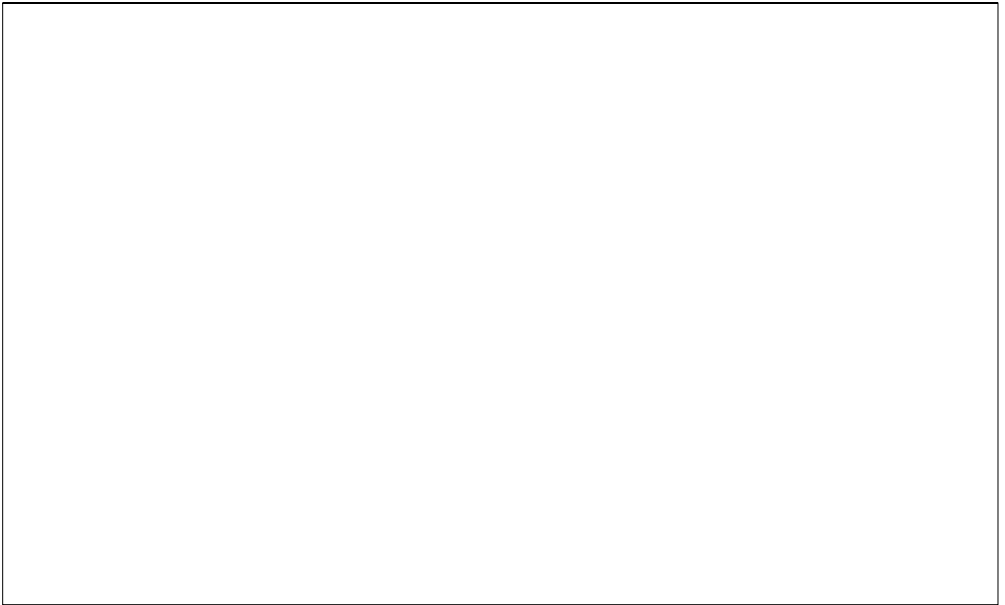
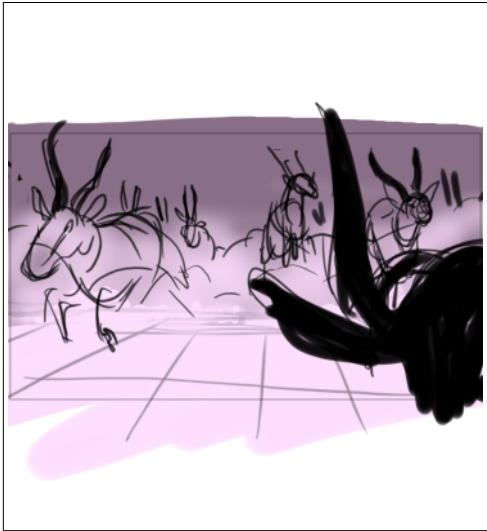
Seq	Scene	Panel
5	81	1



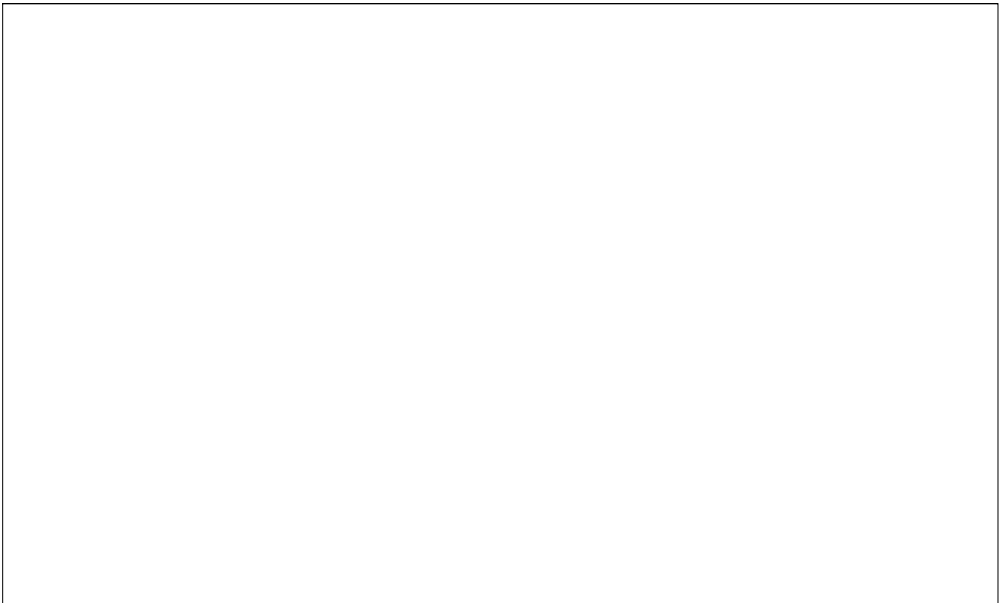
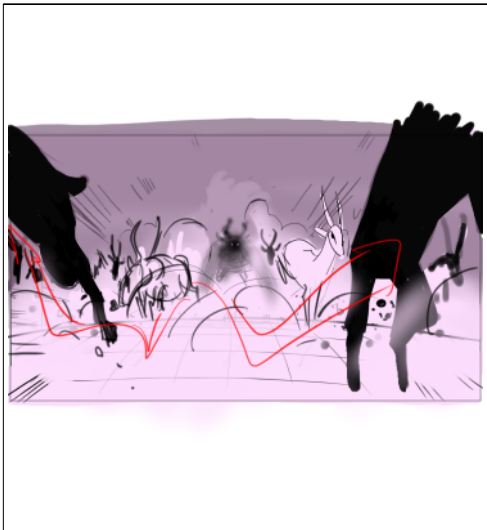
Seq	Scene	Panel
5	81	2



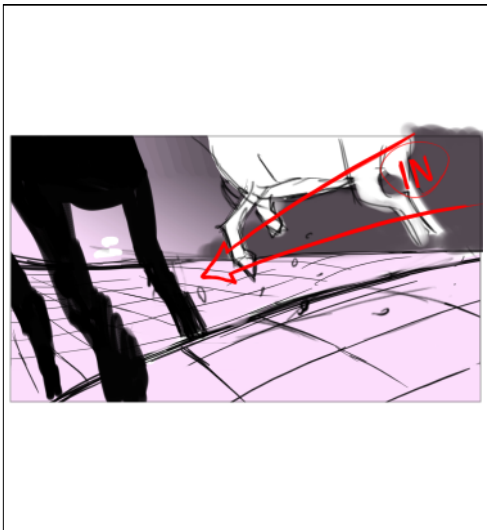
Seq	Scene	Panel
5	81	3



Seq	Scene	Panel
5	81	4

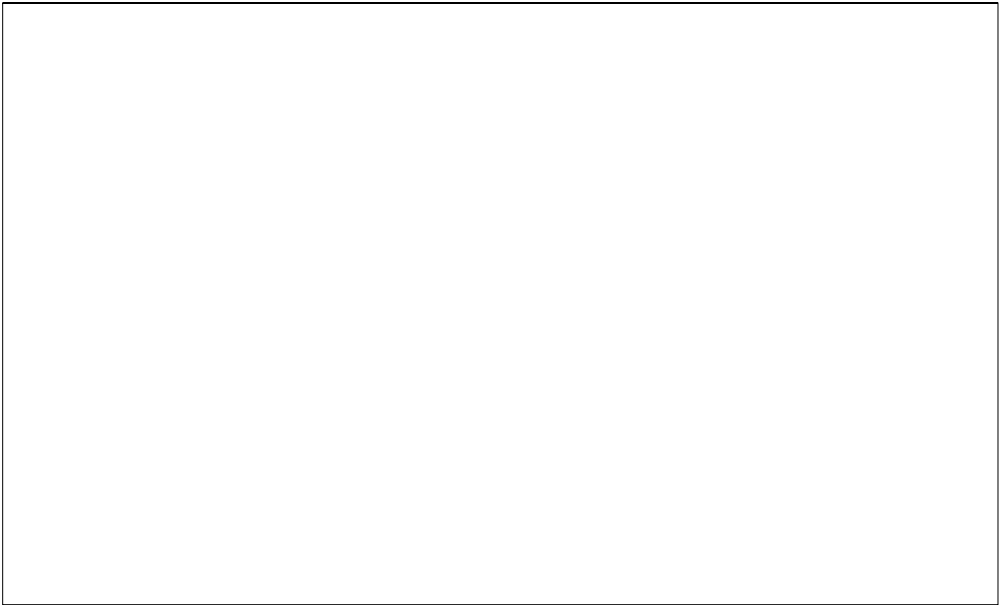
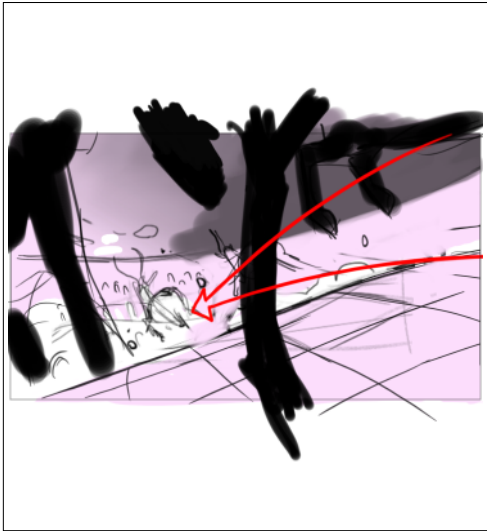


Seq	Scene	Panel
5	82	1

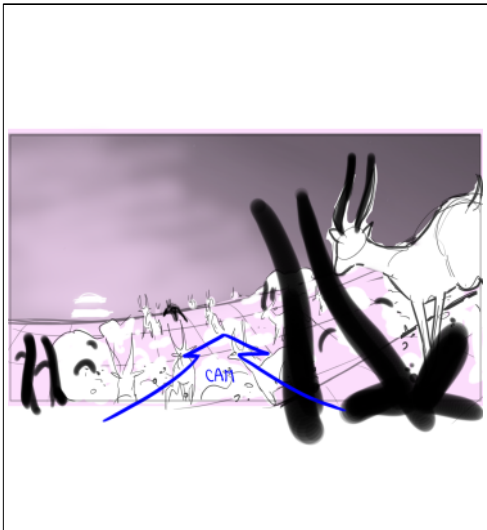


**Action Notes**  
planos varios de la manada corriendo y saltando por el desierto

Seq	Scene	Panel
5	82	2

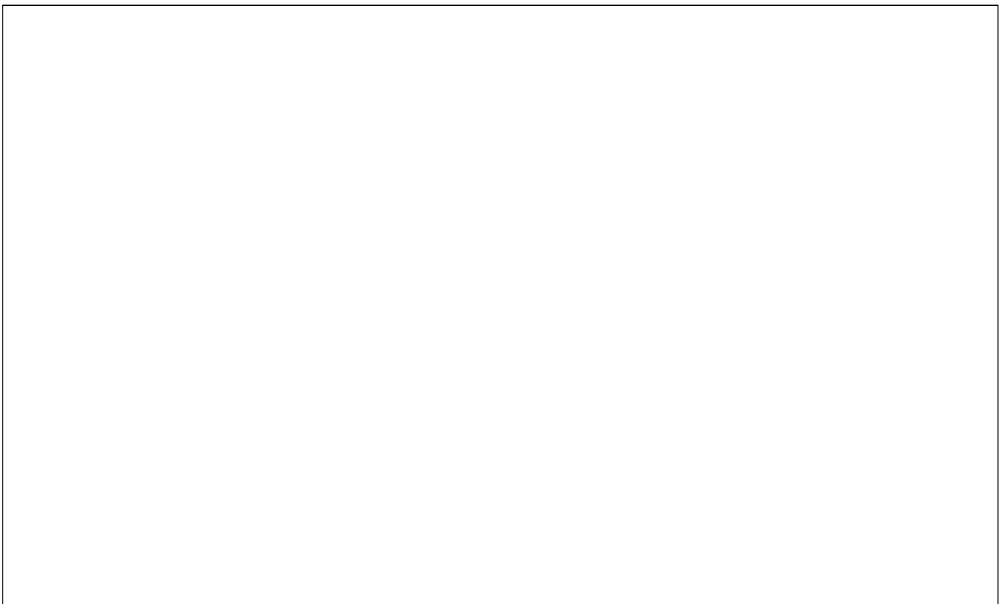
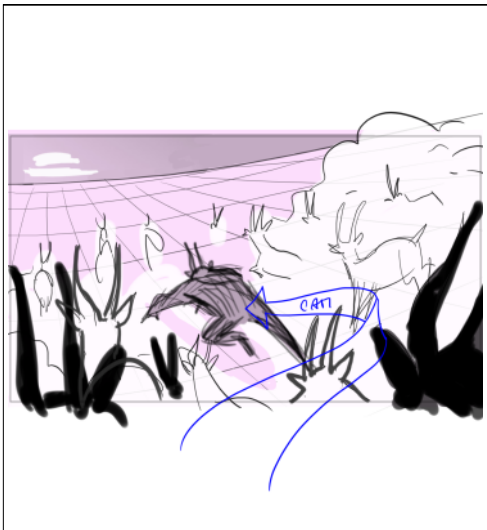


Seq	Scene	Panel
5	82	3



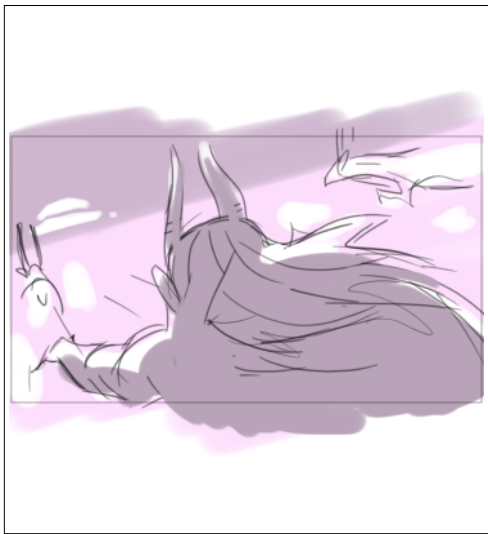
**Action Notes**  
La camara se mete entre la manada, corre junto a ellos, esquivo obstaculos, se mete entre los animales

Seq	Scene	Panel
5	82	4

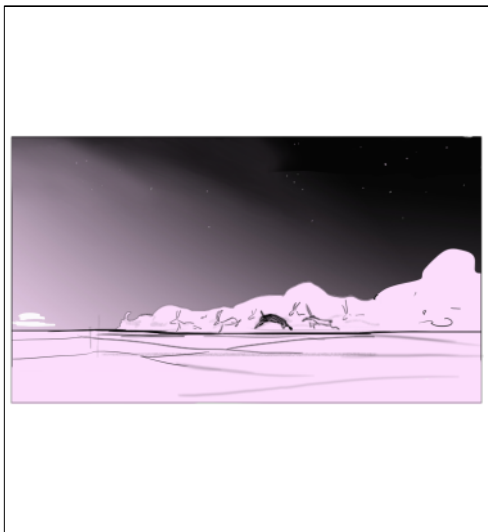




Seq	Scene	Panel
5	82	5

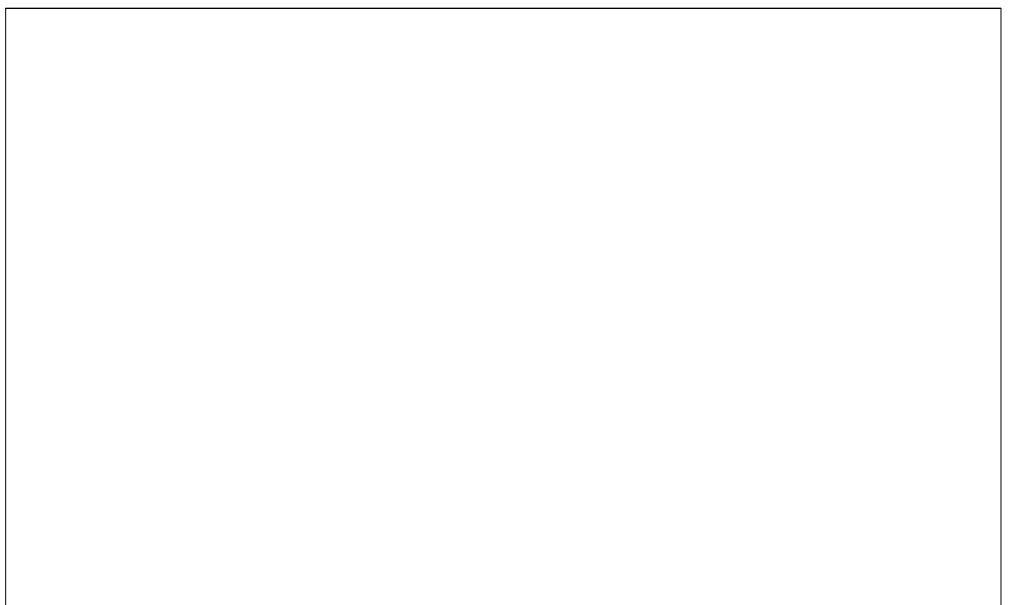
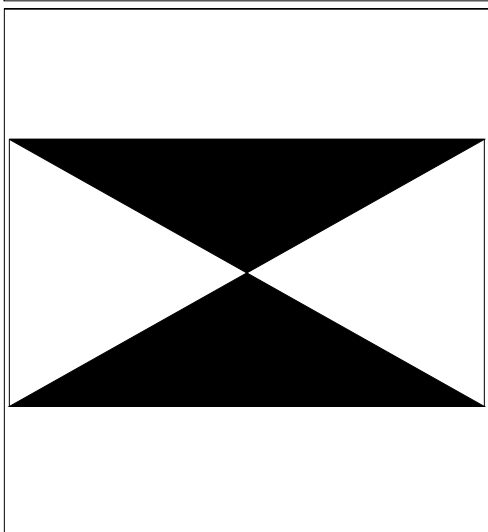


Seq	Scene	Panel
5	83	1



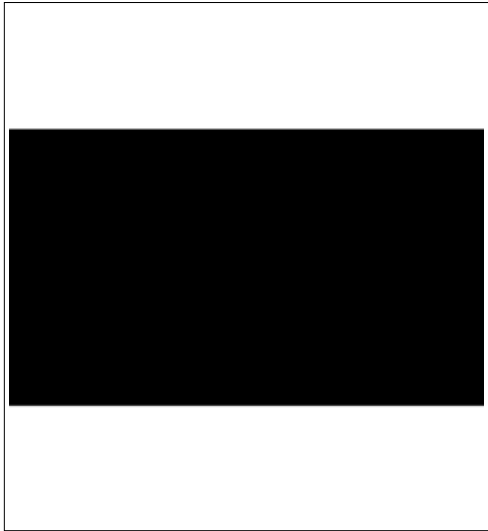
**Action Notes**  
vemos que esta por caer la noche

Dissolve





Seq	Scene	Panel
5	84	1



**Action Notes**  
corte a negro-fin tambores y musica