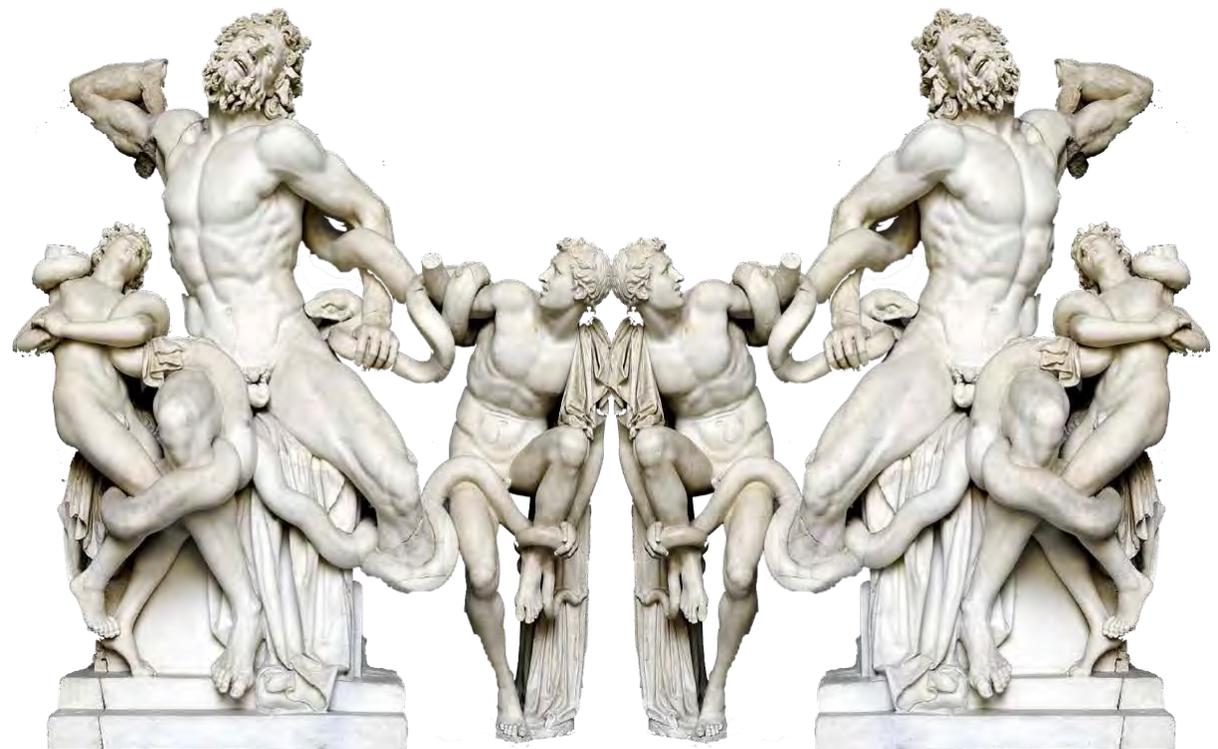


# CARPETA DE PRODUCCIÓN



*Diseño gráfico y editorial elaborado por*  
**WSOYB**

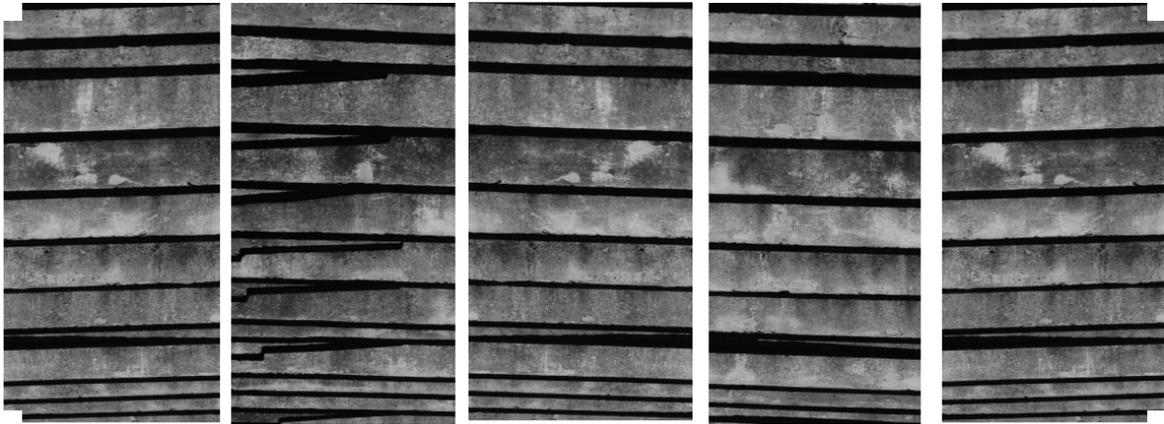
# TARTAROS

## ÍNDICE



- 3. *Sinopsis Corta*
- 4. *Sinopsis Larga*
- 8. *Texto Elaborado*
- 9. *Texto del Director*
- 11. *Propuesta de Fotografía*
- 16. *Propuesta de Diseño de Producción*
- 20. *Propuesta de Sonido*
- 22. *Propuesta de Diseño de Vestuario y Maquillaje*
- 26. *Personajes*
- 27. *Carta de No Actores*
- 42. *Locaciones*
- 52. *Banda Sonora*
- 55. *Marketing*
- 59. *Demo Reel*

# SINOPSIS CORTA



*Gabriel García Ruíz.*

Eris prometió regresar con flores de Asfodelos pero nunca volvió, Jacek, su hijo adolescente, sale en busca de su madre preocupado su integridad, adentrándose en un mundo hundido en la ruina y la guerra, donde sólo los vestigios de las virtudes humanas permanecen. Durante su travesía se encontrará con un Capitán del ejército que le mostrará la parte más corrupta y cruel de la condición humana, enfrentándolo con sus ideales y revelándole el amor narcisista del cual Jacek fue objeto a los ojos de su madre.

# SINOPSIS LARGA

- Adaptación por Mariana Balderrama -

*«La depravación desfigura, hace disforme; la corrupción gasta, descompone, disuelve, la depravación da a la cosa una dirección contraria a la que debe tener; la corrupción pugna por destruir las cualidades esenciales que ella debe tener. Lo que se deprava pierde su modo propio de ser y de obrar; lo que se corrompe pierde su virtud y su sustancia. La idea de depravación es contraria a la de lo bello; la idea de corrupción es más bien contraria a la de lo bueno. Un juicio no recto es depravado; un juicio no puro es corrompido.»*

*Nicasio Álvarez de Cienfuegos*

“Prometo de ti cuidar, siempre, pequeño, siempre. En caso de partir, de separarnos, he de esperarte tras los pilares aldaños a casa, Jacek, hijo, mi pequeño”. Tras encontrarla llorando apática, se ha acercado Jacek, ingenuo e indefenso, a Eris. Han conversado y ella ha hecho la promesa de cuidarlo. Él es un niño y confía en el amor de su madre sin resentir el halo de falsedad escondido en su cariño.

Siendo un adolescente, Jacek enferma y Eris promete ir en busca de flores de asfódelos para extraer su miel y curarlo. Ella parte, y después de doce días de espera absurda, Jacek decide ir en busca de su madre temiendo que no regresaría. La búsqueda se extiende por meses, en los cuales Jacek vive afligido por encontrar a su madre.

A lo largo del trayecto, el joven se interna en una travesía por el agua, donde se encuentra con un grupo de soldados cuya postura y misión le son extraños. Éstos le lanzan un fusil pesado y ajeno a él. Jacek se ve forzado a decidir entre seguir al ejército o seguir un camino alternativo revestido de telas que parecen invitarlo. A pesar de desconocer el fusil, se decide a levantarlo y caminar hasta que, inevitablemente, es derrumbado por la fuerza del agua por la cual pretende desplazarse.

Al caer Jacek, surgen recuerdos de su infancia, su madre, la casita que comparían cerca de la playa; él siempre envuelto en Eris y sus motivos. Recuerda haber enfermado cuando niño; su madre partió, lo que la llevó a encontrar su más grande anhelo que curaría el sufrimiento que tanto la atormentó desde antes de la existencia de su hijo. Cobarde, Eris se rindió y murió a mano de los soldados.



Jacek se sumerge en un mar de alucinaciones anhelando el regreso de su madre, lo que lo conduce a una escena en la que divisa los restos de lo que parece una matanza. Los cadáveres invaden cada rincón de su mente y ve en todas las mujeres a su madre, le es inevitable y resulta insoportable. Jacek retrocede intentando negar las proyecciones que observa, detrás de él se encuentra la figura de lo que parece ser el capitán de un ejército. El hombre se acerca a Jacek y cuestiona sus motivos, el joven asegura ser un soldado pero el capitán sabe que miente, prosigue su cuestionamiento hostil hasta lograr la confesión del pseudo soldado. Jacek admite encontrarse en busca de su madre y a su vez reclama al capitán lo que sus ojos no han logrado concebir. “¡Los cadáveres tendidos lo acusan!”, reclama Jacek, atónito y enfermo aún con la viva imagen de la destrucción. “Bajo mi mando han perecido, mas no he sido yo quien los ha privado, ellos mismos se han desgarrado”, confiesa el Capitán, satisfecho, mientras ordena a sus soldados buscar sobrevivientes.

Escondidos entre los cadáveres, se encuentran un pequeño y su nana. Los soldados se aproximan y la nana se decide a enfrentarlos. Fiel a la fe en el ser humano, en su esencia de bondad incluso en el ser más perverso, se dirige al Capitán, “déjenos ir”, suplica la nana, mientras él se percató del infante que se esconde entre las faldas de la mujer. “¿Cómo te atreves?” pregunta el hombre rígido y después ordena a sus hombres atajar a la criatura. La nana se aferra a defender al niño, pero sus intentos son vanos y tan ridículos que el Capitán dispara hiriendo el tobillo de la mujer. Al escuchar el disparo, el niño detiene su huída y regresa en un intento por defender a su nana. El estallido de otro disparo aturde al niño mientras su nana, herida en el pecho, cae sobre un espejo que revienta en una batahola. El niño corre hacia ella intentando librarse de los soldados que lo atajan, al encontrar a su nana inmóvil, él intenta reanimarla desesperadamente pero ella ha muerto. El niño llora desconsolado sobre el cuerpo inerte de su nana mientras que el Capitán se entretiene con la escena; al perder el interés en el sufrimiento del niño, el hombre le dispara en el cuello, el pequeño pierde la vida instantáneamente y su cuerpo cae tendido sobre el de su nana. Los dos yacen miserablemente muertos. Jacek hace un intento por acercarse a los cadáveres pero cae frente al grupo de soldados que lo rodean.

El Capitán continúa observando a su alrededor la muerte, la libertad de aquellas almas. Los ojos de este hombre se muestran súbitamente atormentados mientras se observa a sí mismo, viejo, demacrado, sentado a la mesa en el centro de una capilla en ruinas, observa sus manos decrepitas, y cae sobre la arena de rodillas llorando, suplicando piedad. Se encuentra ahora frente la imagen de sí mismo, viejo, por igual, acunado en los brazos de una mujer cuyos ojos se muestran en blanco mientras dice, “has cumplido mi petición”; a sus pies se encuentran millares de almas en sufrimiento, cuerpos perturbados que se retuercen dentro de telas blancas que los atrapan, sus rostros se ocultan detrás de una máscara impúdica de dolor y llanto agonizante.

Jacek, enfermo de observar al Capitán actuar con tan inexplicable naturaleza, lo acusa y cuestiona con coraje, “¿Cómo puede, sobre todo y todos caminar con tal poder y autoridad?!” “Aquellos que débiles se sostengan, deberán, bajo mis pies, rendirse y perecer”, contesta honesto el Capitán.



Desde el firmamento, un vestido blanco, que resplandece, desciende sutilmente. Jacek escucha a su madre llamar su nombre mientras cae destellando sobre la arena de una capilla en ruinas que se encuentra cercana. Él corre desesperado a encontrarse con el cuerpo inerte de su madre que yace tendida en la arena. Los ojos de Eris se encierran tras una jaula mientras Jacek llora impotente ante su cuerpo inmóvil. De la arena comienzan a surgir cristales que el agua inmediatamente inunda y Eris se reincorpora pidiendo el apoyo de su hijo pero a Jacek le es imposible ayudarla pues los soldados se encargan de separarlos. Jacek no hace más que suplicar al Capitán piedad con su madre. El hombre apático se planta frente a Eris y un prisma de cristal oscuro los cubre a ambos. “Tus principios no son más que aquellos que algún otro te ha impuesto”, acusa Eris y el Capitán calla acercándose cautelosamente a ella. Eris extiende su mano para tocar el rostro del hombre, exhortándolo a cambiar. El Capitán se acerca a su oído y bisbisea inaudible, ella se desploma sobre la arena y éste se dirige posteriormente a Jacek, una vez a su lado, susurra en su oído, “un objeto mero has sido para ella, amarte no pudo”.

Eris llora tendida en la arena; Jacek se fractura por dentro, le resulta insoportable saber la verdad de su madre, aquello que ha temido y ahora enfrenta. “Frente a ti tu madre sufrirá y libre serás”, el Capitán cree firmemente en sus palabras y pretende torturar a Eris frente al joven. Jacek lucha por liberarse de los soldados y estos lo permiten guiados por las órdenes del Capitán, corre hacia su madre y la abraza negándose a aceptar las palabras que le han sido susurradas. “Ese hombre no perjura, hijo, discúlpame por no ser la madre que mereces”, Eris se incorpora y alcanza los ojos de su hijo para cubrirlos, “has sufrido ya suficiente, hijo mío, no veas más”. Jacek cae sobre la arena junto a los pies de su madre mientras los soldados la rodean y vierten sobre ella un líquido denso y negro; Eris sufre, se desgarró cayendo nuevamente, ahora vencida.

“La condena de los otros se ha acabado. No hay más a quién perturbar en sufrimiento. Estoy vacío”. El Capitán se encuentra en medio de ruinas cubiertas de rocas ígneas, todo es sólo la fachada de un espacio vacío. Al percatarse, el hombre camina hacia el centro, en donde encuentra un charco cristalino en el que sumerge sus manos, acuna un poco de agua y la lleva hacia su rostro donde la deja caer despacio. Su semblante es el de un hombre envejecido y perturbado. Se tira sobre las piedras de rodillas dirigiendo su mirada al firmamento. Nota sus manos y al mirarlas confirma son las mismas que ha visto antes, carcomidas por los años. Jacek se reúne con su madre en el abismo al centro de la capilla, se acerca frenético con la esperanza de ayudarla, ella susurra y le indica haber perdido los asfódelos a lo largo del camino abismal. El joven, llorando, se tiente los bolsillos y saca de ahí las flores y las extiende hacia Eris, “no te preocupes, madre, yo me he curado, ahora he de curarte a ti”, dice Jacek sollozando. La apariencia de Eris es deplorable, su vestido desgarrado que hace poco resplandecía, se sombrea en suciedad y su piel muestra quemaduras lamentables. Jacek toma los brazos de su madre y comienza a frotar las flores sobre sus heridas, parecen no surtir efecto y él se percata de que no son suficientes para curarla. “¿Dónde están aquellos asfódelos por los que partiste de mi lado, madre?”, Jacek, angustiado por reanimar a su madre va en busca de las flores que ella asegura haber tirado sobre el camino. El joven camina acunando cada flor que encuentra a su paso, una ráfaga de viento sopla, seguido de una tela blanca que hace desaparecer los asfódelos en el aire. Jacek no hace más que



regresar con su madre y llora sobre su pecho, se siente abatido, ella acaricia su cabello. En la calle resuena un himno de victoria y Jacek contempla desde lejos, los pasos de un soldado en particular, envuelto en un ropaje adornado por guirnaldas que emana heroísmo resuenan insoportables en la cabeza del joven y esto hace su esperanza engrandecer, “he de cuidarte como de mí has cuidado, madre”, dice a Eris y corre hacia afuera de la capilla. En el exterior encuentra a este soldado radiante al que acude pidiendo ayuda, Jacek tropieza sobre un charco de lodo y agudiza sus súplicas mientras se reincorpora para llegar al hombre e hincarse sobre sus ropajes deprecando ayuda. El soldado dirige su mirada hacia el joven que se planta frente a él y lo observa indiferente. Jacek no puede evitar notar que el rostro del hombre está viejo y decaído, en completo desacuerdo con la vestimenta que porta y la apariencia que expone, sin embargo no deja de rogar por ayuda para salvar a su madre. El hombre, imperturbable, no hace otra cosa más que contemplarlo con una profunda mirada de desesperanza. “Piedad”, suplica Jacek. “El hombre sufre de ignorancia. Este, naturalmente, ha de destruir y destruirse”, las palabras del hombre suenan frías y Jacek lo ignora jalando de sus ropajes desesperado. El hombre extiende su brazo y toma a Jacek del cuello, lo levanta sin esfuerzo y empina una botella sobre su boca, el joven escupe y este lo deja caer fracturando su rodilla al impactar el suelo mientras Jacek grita herido.

Al dolerse en el piso, Jacek gira su cabeza y observa como dos mujeres cubiertas con mantos blancos son rodeadas por un grupo de soldados. El joven permanece pasmado viendo a las dos mujeres ser despojadas de sus ropajes por los soldados, ellas se abrazan tíritando temerosas y una clava la mirada en Jacek, este observa a la mujer frágil y paupérrima ante los soldados, ella, luego de verlo baja la mirada y deja caer su cabeza, desolada. La otra mujer se posa frente a los soldados en un débil intento de detenerlos, uno de las soldados la toma de los hombros y empujándola al piso la obliga a hincarse frente a él, ella lo observa desafiante y el soldado golpea su cara dejando sus manos impresas en lodo y cae trastabillando entre las piernas de los soldados resignada. Jacek arrastra su pierna herida gritando, intentando alcanzar a las mujeres, pero el dolor lo imposibilita y cae de nuevo mientras sus ojos se llenan de lágrimas. Los soldados se aproximan a la mujer que permanece en pie y ella solloza con miedo.

Jacek se desgarrá en un grito desahuciado al perder de vista a las mujeres cubiertas cada vez más por los soldados. No puede más, cae derrotado, envuelto en lágrimas dirige su mirada al cielo y se coloca en posición fetal. Flores de asfódelos pululan desde las alturas y lo cubren rodeándolo. “Mamá...”, bisbisea Jacek mientras observa la figura lánguida de su madre formarse entre dos árboles lejanos. “Hijo, Jacek”.



TEXTO  
ELABORADO



# TEXTO DEL DIRECTOR

*Nota: Contenido equivalente a una cuartilla.*

T'ARTARO'S es la primera parte de una trilogía sobre las conductas humanas y su carácter psicológico, T'ARTARO'S, ASFODELAS y EROS EROS EROS. La trilogía haya su fundamento en los conceptos del infierno, el purgatorio y el cielo de la mitología griega vinculados directamente con los estados anímicos y espirituales del ser humano.

T'ARTARO'S es una película que tiene como premisa la corrupción del ánimo, vínculo entre la consciencia del yo y el inconsciente colectivo, un retrato de la condición humana, los abismos perturbadores de la estructura psíquica y la consciencia, la incoherencia de los anhelos internos del individuo dirigidos a la trivialidad de lo anímico como resultado de un rotundo abandono espiritual. Una historia que evoca las conductas y posturas humanas en un panorama de destrucción absoluta, donde la inocencia y la depravación coexisten y se revelan a sí mismas, donde las virtudes del ser humano se oponen a la perversión que habita en este mundo en degeneración, un reflejo trágico de nuestra realidad social y moral. La película expone a través de fuerte impacto visual y una narrativa épica que reside entre los límites del realismo y el subgénero literario de la epopeya, la hipótesis de la búsqueda existencial del ser humano asentada en la trivialidad alcanza proporciones inverosímiles y que tienen por consecuencia la devastación de su entorno, aniquilado la voluntad del hombre y se contraponen a las virtudes del ser haciéndolas perecer.

El planteamiento estético del film obedece a una plástica oscura que busca envolver a la narrativa en un mundo decadente, en el cual todas las virtudes del ser humano se han perdido o han sido abandonadas, cualidades épicas que se evocan por medio de la estética donde todo se encuentra bifurcado entre estos dos mundos: el de la realidad física y la del espacio onírico.

Es por esta razón que las reglas tiempo y espacio también respeta esta cualidad, convirtiendo el film en una historia épica y atemporal.

Los personajes son seres humanos hundidos en la corrupción de este mundo en ruinas, llenos de anhelos triviales, que resultan como respuesta de su vacío interior, de la depravación en la cual se encuentra y en su alienación a ideales ajenos, hombres y mujeres que sufren las



consecuencias de un contexto que los absorbe y los desecha con la misma facilidad. Jacek, el protagonista será el único con la virtud ver entre los ciegos y su tragedia se haya en la pureza y virtud que lo caracterizan ya que enfrentarse a un mundo de tales características se volverá su calvario.

La construcción formal del film persigue como fin último lo que Andrey Tarkovsky llamó en su libro *Esculpiendo el tiempo*, “la poesía en la imagen cinematográfica”. La finalidad del largometraje está en establecer un panorama sobre el rumbo que toma el ser humano para darle un sentido a su vida y en dónde coloca sus anhelos, sus ideales, el cuestionamiento sobre la condición humana, que nos permite armar una encrucijada e interrogación que aliente al espectador a generar una reflexión sobre sí y sobre aquello que anhela. Sin embargo, dicho objetivo está conexo sólo a la libre interpretación del receptor, dando al papel de la poesía su relevancia. Como bien lo explica Tarkovsky, la poesía logra elevar la imagen cinematográfica hasta la abstracción llevándola al infinito, al mundo de la emociones complejas donde el individuo puede interpretar sólo de manera inconsciente lo que frente a sus ojos se manifiesta, dejando su rastro únicamente en las huellas mnémicas de las que el inconsciente se conforma, esto nos brinda la posibilidad de exponer de manera idónea lo que en la narrativa se plantea, la reflexión sobre nuestros deseos y nuestra sociedad encaminada a la trivialidad.

La película ha tenido una sólida preparación técnica ya que trabajamos bajo un firme propósito, el largometraje tiene que proyectar y contar con las condiciones propias que el guión exige, a razón de esto, se han tomado una serie de decisiones e implementaciones que garantizan el correcto desempeño de la labor cinematográfica y un producto final con calidad técnica y narrativa.

*Flor de Asfódelo*





*Templo de Apolo, Dídima Turquía.*

# PROPUESTA DE FOTOGRAFÍA

*- Propuesta elaborada  
por Gerardo R. Valencia -*

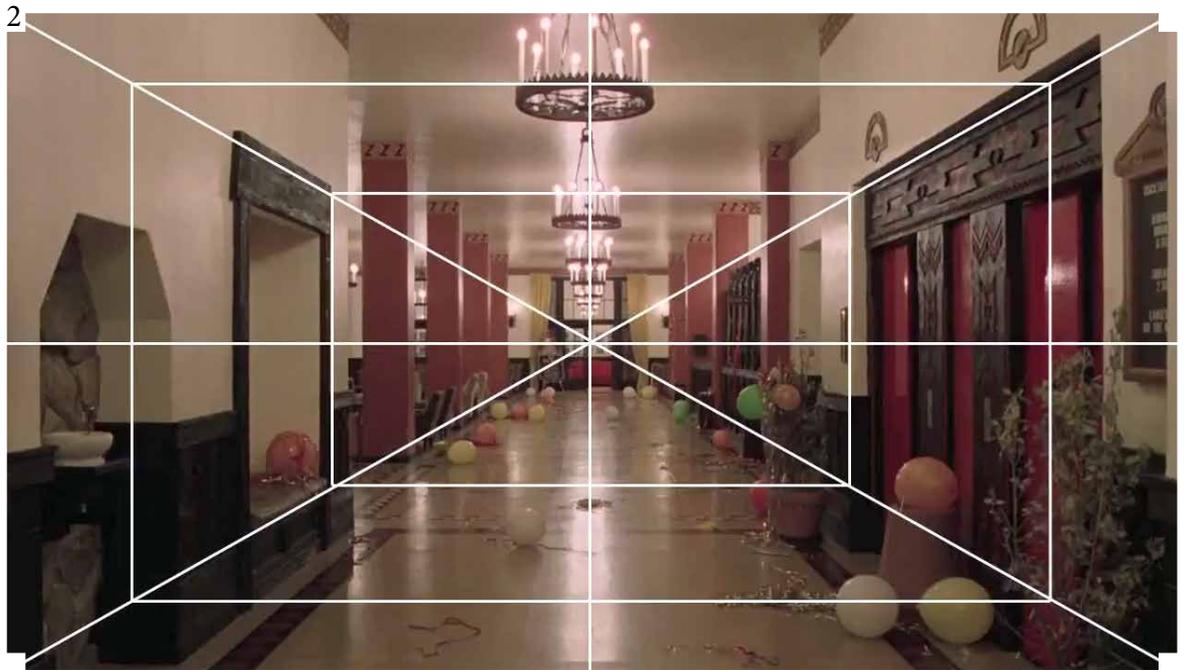
*Nota: Contenido equivalente a una cuartilla.*

El planteamiento estético de la película apela a un universo que coexiste entre los límites del realismo y la epopeya, razón por la cual, se decidió como punto fundamental que los personajes y todos los elementos de montaje interno converjan dentro de una distancia hiperfocal análoga, esto con la finalidad de generar una imagen más dura y texturizada, un aporte visual para el realismo y la narrativa, que propiamente tiene la función de introducir en lo vehemente de la ficción al espectador, haciendo énfasis en el espacio y los elementos de diseño de producción que están ligados directamente con el estado psicológico de los personajes.

La construcción formal de la imagen y su aportación a la narrativa radica en la manipulación geométrica de la composición; que alude como influencia principal al cubismo, como referente principal, la pieza de Pablo Picasso Guernica, por consiguiente el juego entre las líneas rectas que generan proporción y que se vinculan con una estricta geometría, aparecen en contraste con los elementos surrealistas de diseño de producción en el punto más álgido de la historia, las líneas diagonales que apoyan el conflicto aparecen en relación con la esencia barroca en la mitad del film, donde se acuña el ebozo de la crueldad del hombre; ambas líneas son el concepto base de la composición y se manifiestan en los momentos idóneos de la narrativa.



1



2

1. *Guernica*, Pablo Picasso 1937.  
 2. *Geometría*, Stanley Kubrick *The Shining* 1980.





5

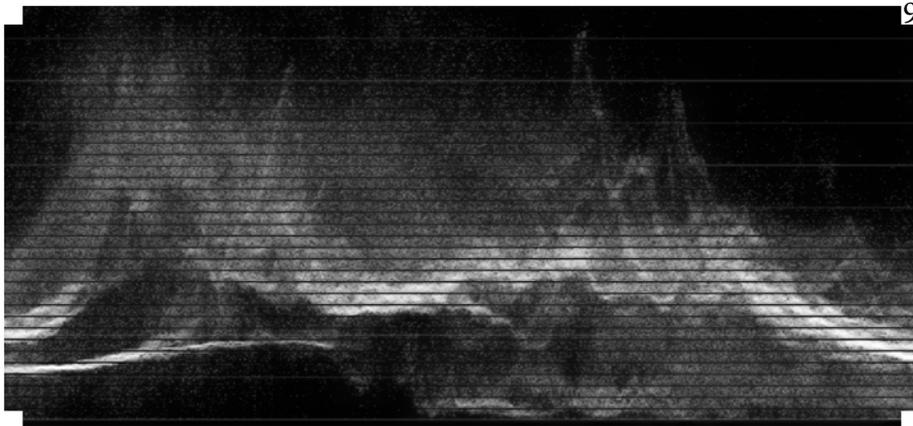
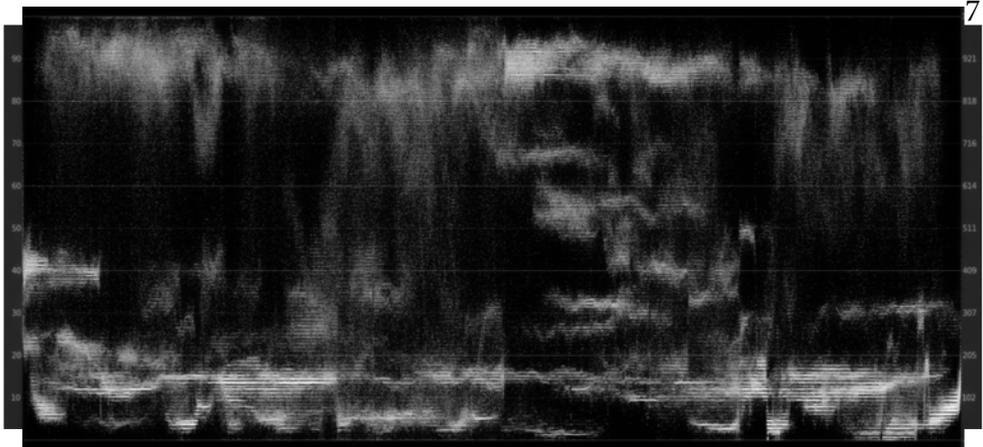


6

El concreto posicionamiento de cámara y el empleo de escalas de plano específicas, asistidas de los objetivos previamente seleccionados y clasificados por sus distintas cualidades técnicas, (Cooke para objetivos angulares ya que la nitidez y suavidad propias de estas marca, favorecen las características estéticas de la locaciones y los elementos dentro del cuadro; objetivos Leica Vario Elmar para lentes telefoto ya que el contraste y la estilización de las líneas orientadas en dirección vertical al punto de fuga, cooperan en la inmersión de los personajes en planos cerrados) contribuyen al soporte teórico de la propuesta de fotografía, sustentada en la obra de Andrey Tarkovsky “Esculpir el Tiempo” referente a la poesía dentro de la imagen cinematográfica, por lo tanto todo lo relativo a la construcción de las

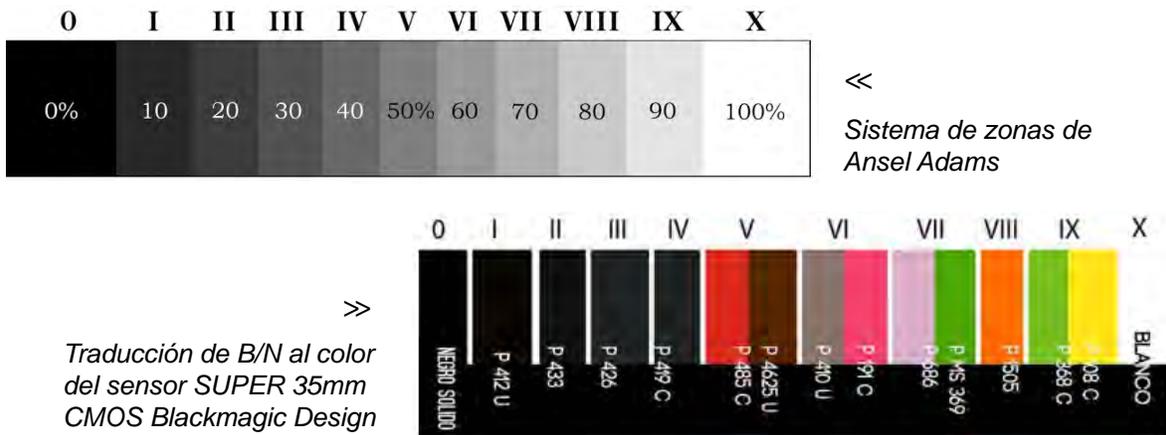
imágenes y su relación directa con la narrativa están construidas para generar un estado de reflexión que evoque un juicio crítico sobre el profundo tema de la película y la hipótesis del director. El otro punto clave de la propuesta apunta a los movimientos de cámara, que están estrictamente relacionados con el tono de la narrativa; los movimientos álgidos resaltan los momentos de la historia donde el tono se eleva y los personajes se encuentran al tope de sus emociones, la cualidad de estos movimientos radica en el cambio brusco entre la posición de cámara y las escalas de plano en relación con el blocking de los actores; en contraste, los movimientos sutiles secundan los momentos de introspección por parte de los personajes acentuando la construcción de los mismos.

- 3. Leica Vario El mar, 35-70mm f3.5. Test
- 4. Blackmagic Design URSA Mini 4.6K.
- 5. Leica Vario El mar, 35-70mm f3.5.
- 7. Waveform, de Guernica.
- 8. Thunderclouds, Peter Essick.



En el caso de la iluminación era claro que para lograr una congruencia entre el fuerte tema de la premisa y la imagen, el universo de T'ARTARO 'S tenia que ser uno en blanco y negro, uno que nos permitiera apostar a la parte mas épica de la ficción y enfatizar el impacto visual que se necesita. Nuestra principal herramienta para esto fue el sistema de zonas de Ansel Adams, la piedra angular de la iluminación del film, la teoría de Adams nos permitió aterrizar en términos técnicos, la inspiración en el movimiento cubista, a través de dicha teoría pudimos evocar lo que con maestría Picasso plasma en Guernica, esa gama de tonos que habitan entre un negro profundo y un blanco puro, lo que a través de una a minuciosa toma de decisiones resulta en un completo sistema de zonas no solo de las sombras o las luces si no también de todos los elementos de montaje interno, logrando así el efecto deseado.





Sven Nykvist, *Persona* 1966.



Las ventajas del rango dinámico que nos ofrece el trabajar con el sistema de zonas, nos permite manejar un alto contraste en la imagen, la cualidad del uso del contraste en el largometraje radica en la utilización de luces sumamente difusas para generar sombra pronunciadas, lo que tiene por consecuencia un juego entre la suavidad de las zonas sobreexpuestas y unas sombras marcadas en el área subexpuesta, una dualidad que apoya la narrativa del film donde se encuentran dos fuerzas que coexisten y se enfrentan en unanimidad, la inocencia y la corrupción del ser humano.



# PROPUESTA DE DISEÑO DE PRODUCCIÓN

- Propuesta e Ilustraciones elaboradas por Sergio Sánchez -

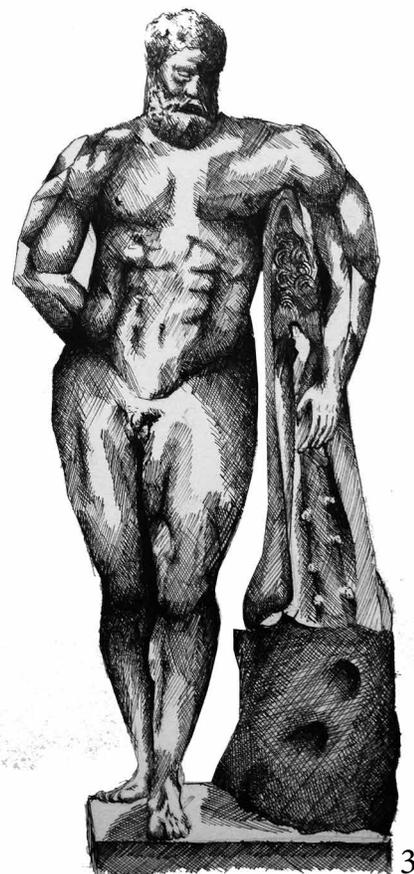


*Nota: Contenido equivalente a una cuartilla.*

La línea guía del concepto de Diseño de Producción está basado en la imagen semisubjetiva (propuesta por Pier Paolo Pasolini), en donde el espacio funge como la representación abstracta de la psique de los personajes. La narrativa de la película se encuentra entre los límites del realismo y la epopeya, por ende, los elementos de diseño de producción apoyan a la construcción de un espacio épico, aludiendo al patentado estético que la narrativa requiere, para transmitir el impacto visual establecido por el director.

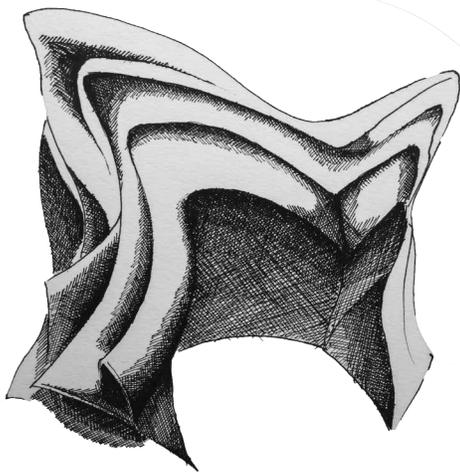
La premisa de la película expone la corrupción del alma humana en contraste con la inocencia del protagonista, por lo tanto, los espacios y elementos toman un lugar crucial en lograr esta representación. Cada lugar se ve delimitado y estructurado a través de la misma psique de los personajes, la cual los presenta al espectador y los refuerza inconscientemente mediante estímulos visuales.

Para desarrollar y apoyar visualmente la estética de la narrativa se emplearán distintas corrientes artísticas como: Barroco, Helenístico, Clasicismo, Surrealismo y Greco-romano; que influyen directamente en los elementos de la narrativa y lo que se pretende proyectar con cada uno mediante símbolos y lo que evocan en el espectador.



De la estética Greco-romana se retoman elementos que a través de la poesía en la imagen cinematográfica, planteada por Andrei Tarkovsky, pretenden diluir la

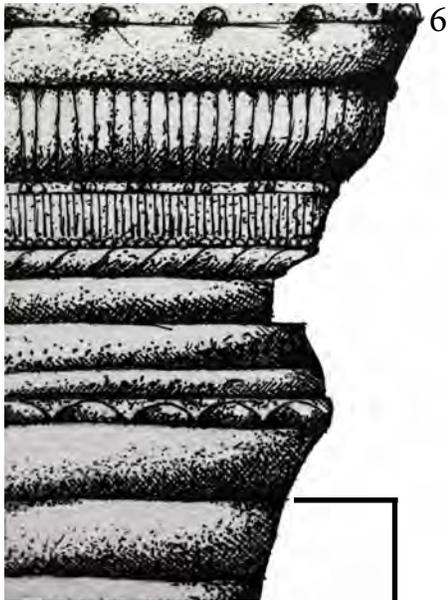
idea del hundimiento de la civilización humana y sus logros, estableciendo que este universo es la zozobra del mundo; fundamentos del Clasicismo que atañen a la añoranza del protagonista y al hogar que perdió; la esencia del Barroco que enfatiza la destrucción del entorno y refuerza la idea de la depravación; iconos representativos del periodo Helenístico construidos para validar la belleza del ser humano que en este universo se encuentran destruidos, solo los vestigios de éstas permanecen, lo que establece que en la historia, la belleza como elemento, se halla sumergida en la ruina; y el Surrealismo como manifestación del inconsciente desde una perspectiva fatalista.



4

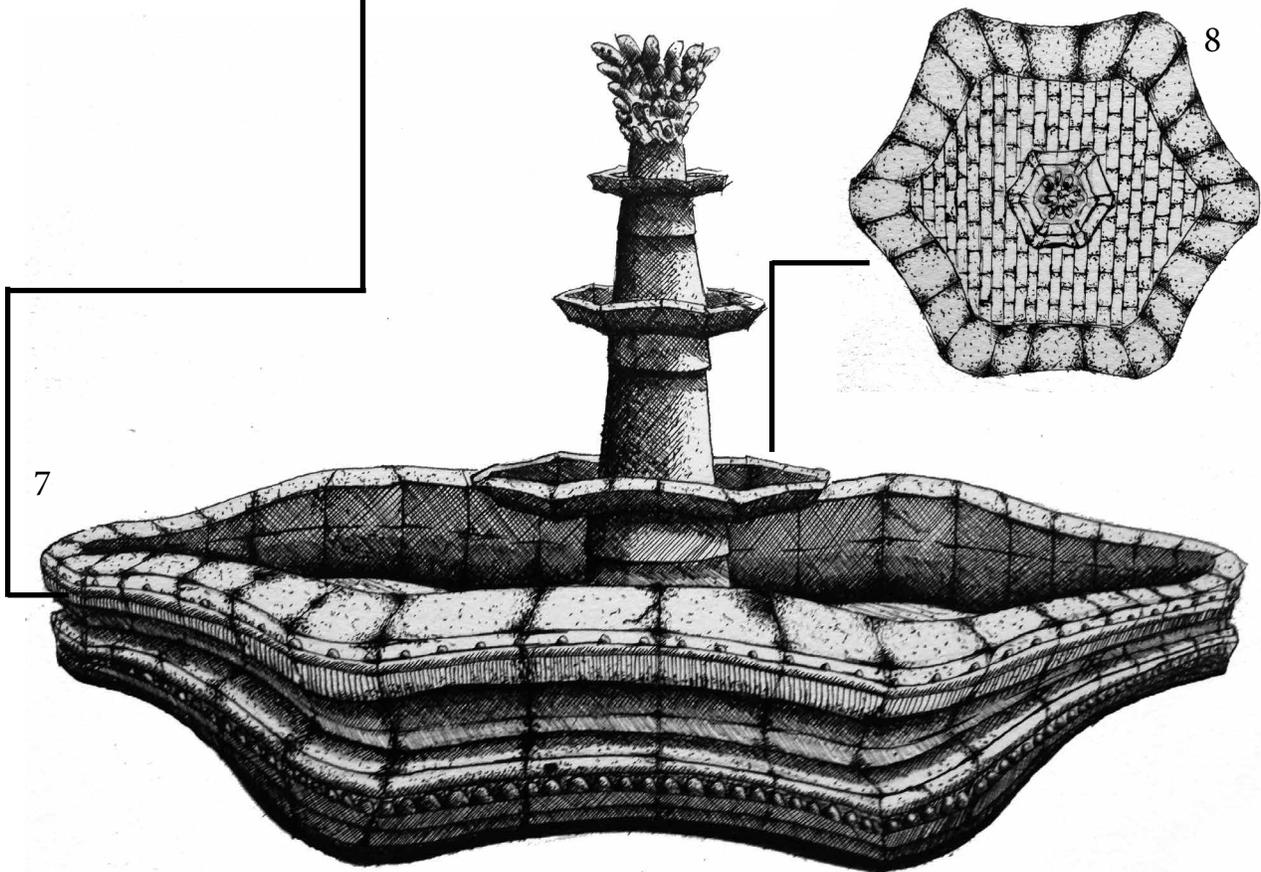


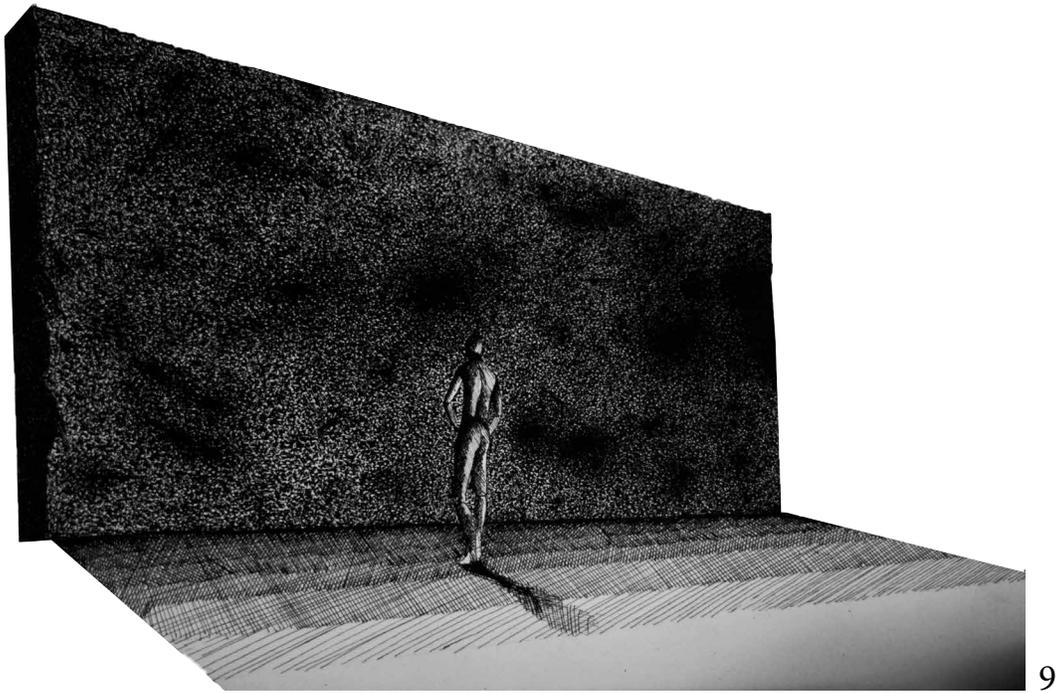
5



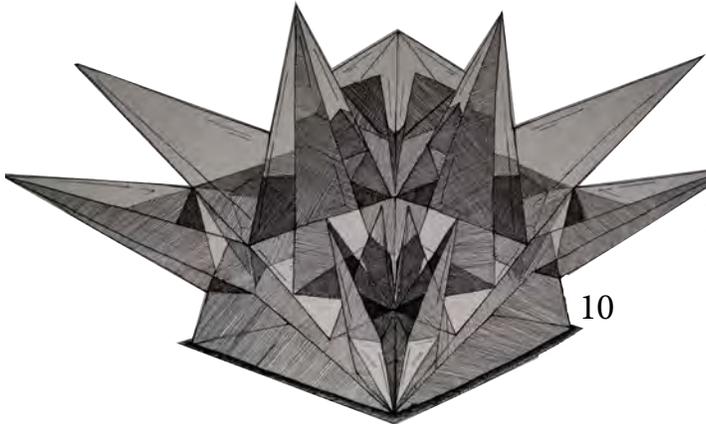
6 Además de una serie de elementos ligados a los personajes y algunos otros que generan cierto contraste dentro de la narrativa, aportan una referencia visual y estética para generar la esencia dentro del montaje interno "Leitmotiv"

La creación y aplicación de procesos de manufactura a través del Diseño Industrial, combinado con el desarrollo del concepto así como la extracción del mismo que definen a un objeto como tal, aportan las herramientas y conocimientos esenciales para el desarrollo y construcción de los elementos de Diseño de producción. La manufactura con el apoyo de las herramientas como: cortadoras de control numérico para materiales compuestos, termoformadoras para termoplásticos, sierras para madera, soldadora de microalambre, como también procesos artesanales, entre otros; así como una técnica especializada, facilitará los procesos a implementar para la materialización de los elementos que reflejará la visión del Director.

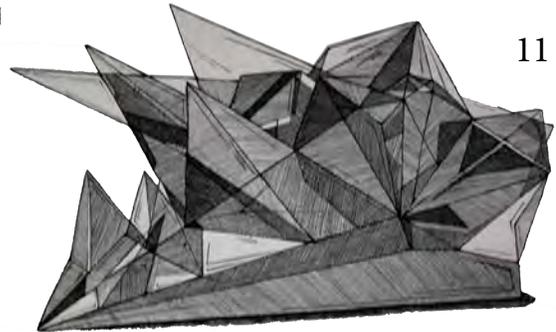




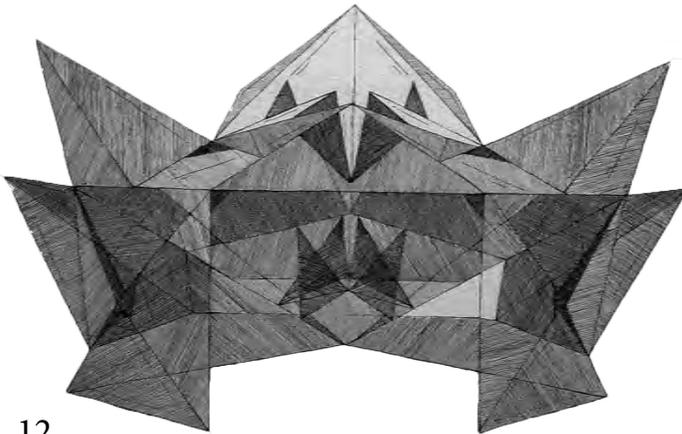
9



10



11



12

1. y 2. Máscara para Preso; técnica, achurado. 3. Escultura Hércules Farnesio; técnica, achurado. 4. Sombrero para Presos; técnica, achurado. 5. Friso de Tritón localizado en el Templo de Pérgamo, Alemania; técnica, achurado y puntillismo 6., 7. y 8. Fuente para templo de Baalbek; técnica achurado y puntillismo. 9. Mampara de Piedra; técnica, achurado y puntillismo 10., 11. y 12. Polígono; técnica achurado

# PROPUESTA DE SONIDO

- *Propuesta elaborada*  
*por Gerardo R.Valencia* -

*Nota: Contenido equivalente a una  
cuartilla.*

El diseño sonoro de la película apoya la atmósfera de la narrativa épica, fundamentada en los siguientes puntos a tratar:

## LA APLICACIÓN DEL SILENCIO

La función del sonido y su aporte en el largometraje es la base de unión que se crea entre la acción de los actores y el espectador, en otras palabras es la conexión que recrea el sentido de un estado físico dentro de la imagen cinematográfica, por consecuencia la omisión de esta conexión, nos aleja de la realidad física y nos introduce por completo en la acción de los personajes. Por lo tanto, la decisión de prescindir del sonido en los momentos cruciales de la actuación donde el tono converge entre lo esperpéntico y lo patético ocasionará un contrapunto para apoyar la narrativa y el momento dramático.

## SONIDO NATURALISTA DEFASADO

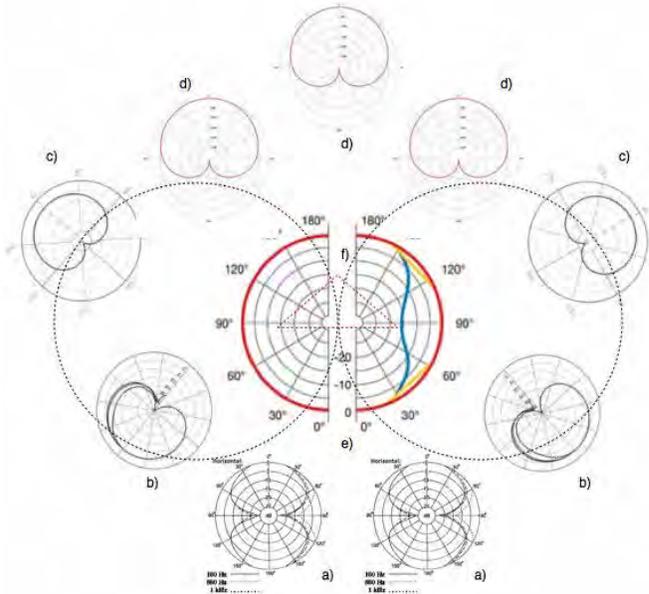
Los sonidos puntuales, que son resultado de las acciones y movimiento de los personajes, representan la parte del sonido más íntima, ya que nos introducen en lo relativo de su identidad. La selección de estos sonidos está directamente relacionada con el personaje y los elementos que lo secundan, así como los que lo apoyan para la construcción del mismo. La cualidad de estos sonidos es el desfase que existirá en relación con las acciones que los originan, lo que producirá la sensación de suavidad en los movimientos, los remitirá a la sutileza y apoyará a la narrativa en los momentos precisos.

## DIÁLOGOS EN POLACO

Podemos conocer un idioma a nivel racional y usarlo para la misma función que otro, para expresar una idea análoga, sin embargo la herencia cultural de cada lenguaje radica en la esencia de sus memorias, de su historia, el testimonio de la misma genera una impresión diferente en el contenido de sus palabras. Es por eso que la lengua idónea para vivificar la narrativa es el polaco, ya que sus cualidades fonéticas, desde el punto de vista de dirección, son las más adecuadas para transmitir correctamente la esencia del largometraje.



*Propuesta de Microfonía para Audio Binaural.*

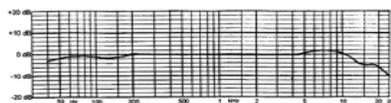


*Para escuchar el efecto de la microfona Binaural dar click en el link posterior.*

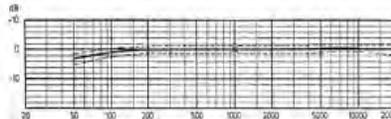
<https://www.youtube.com/watch?v=IUDTlvagjJA>

*Nota:*

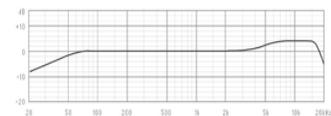
*El audio binaural se puede apreciar de mejor manera con audifonos.*



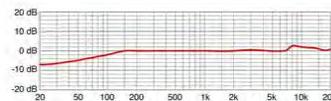
a)



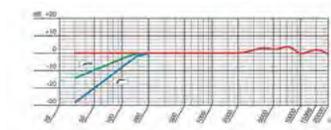
b)



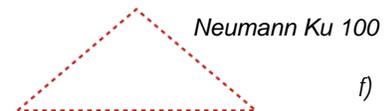
c)



d)



e)



f)

**EFFECTOS FUERA DE CUADRO**

La facultad de los efectos sonoros en el largometraje, es la aportación al rompimiento cinematográfico propuesto por la “Nueva Ola Francesa”, donde el sonido y la imagen no tienen congruencia en relación con la acción viva dentro de la imagen, esto provoca una confusión entre ambos elementos y es justo la aportación a la narrativa, ya que en momentos específicos de la historia donde se pretende una fractura entre la acción dentro de un plano y la siguiente, provocando que el tono de la imagen se eleve y se vuelque a la abstracción, dejando espacio para la libre interpretación de las acciones dentro de la imagen cinematográfica, por ejemplo: el sonido de los disparos durante la tortura de Eris en relación con el líquido negro que la cubre.

**ATMOSFERA SONORA**

La narrativa apela a un espacio lírico donde los personajes viven al límite de la exaltación y el desasosiego, por ende la atmósfera que genera el sonido respeta este planteamiento. Conviven elementos que apelan al vigor de la narrativa con sonidos naturalistas como el viento y el crujir del polvo, en contraste con elementos que apoyan la armonía de los personajes como el sonido de la ropa agitada por el aire y el agua, ambas atmósferas apoyan al tono que la narrativa requiere.

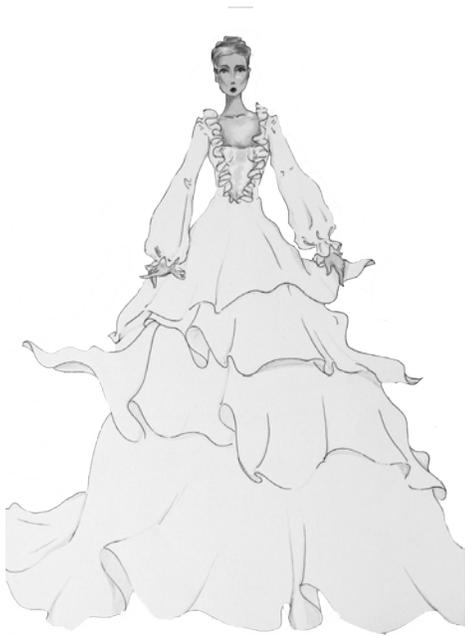


# PROPUESTA DE VESTUARIO Y MAQUILLAJE

- Propuesta elaborada  
por Fernanda Montoya -

*Nota: Contenido equivalente a una  
cuartilla.*

La visión de Diseño de Maquillaje y Vestuario se vio envuelta en la realidad atemporal que constituye T'ARTARO'S; contextualizada a partir del concepto de la destrucción material y espiritual. Durante este recorrido realizado por Jacek en búsqueda de su madre, se presentan ante nosotros diferentes personajes, representando virtudes violentadas, perversiones heredadas y voluntades quebrantadas; las cuales se verán reflejadas en la manufacturación de cada una de las prendas que conforman el diseño de vestuario.



ERIS POSTUMA



ERIS



ERIS PRESA



Cada uno de los personajes es visualmente igual de importante para el diseño de vestuario sin importar su complejidad o simplicidad dentro de la trama, puesto que cada uno de ellos representa un concepto específico y así mismo secundan la estética del largometraje que primordialmente busca generar un violento impacto visual. Cada personaje se encuentra al borde de su psique por lo cual el vestuario es una extensión y traducción visual de su interior.

A razón de lo anterior la construcción de la propuesta de vestuario no se encuentra en función de la cosificación que caracteriza a la vestimenta puesto que no es un elemento externo del personaje, es por ello que el diseño y elaboración de cada prenda no corresponden a los estándares estilísticos en textiles, cortes, medidas, colores o simbología determinados por un periodo, generación, acontecimiento, tendencia, estilo o cánones establecidos. Creándose de esta manera atemporales.



NANA



LA CORRUPCIÓN



CADÁVER



4



5



6

Se ha tomado la determinación de emplear ciertos elementos del vestuario a manera de símbolos y analogías materializadas, empleando textiles vaporesos, estampados, traslucidos, botones grabados, estoperoles, cadenas, bisutería y encaje entre otros materiales para poder generar prendas tales como maxi vestidos asimétricos, abrigos geométricos, faldas lisas, mascaradas, botas de charol, medias de nylon, cascos, sombreros, gorras, gargantillas, anillos, pulseras, collares, túnicas, capas, blazers, guantes y lencería las cuales son algunas de las prendas que conforman el vestuario de T'ARTARO'S.



JACEK



CAPITÁN



PRESOS



SOLDADO HERÓICO



Respecto a la propuesta de Maquillaje, se propone una fusión total con la propuesta del departamento de Diseño de Producción, reflejando armonía, similitud y contraste entre los espacios en los que se desenvuelve la trama y el vestuario de los personajes. Es importante mencionar que la propuesta de maquillaje se encuentra en función de la misma paleta de colores empleada en el vestuario. Se trabajó a partir de dos conceptos; simplicidad, para crear looks naturales para los personajes que representan pureza y fragilidad y por el otro lado, rigidez, para representar a los personajes melancólicos y violentos. Se trabajará bajo una saturación de sombras degradadas aplicadas al rostro, fungiendo este mismo como un lienzo que evoca la fuerza de la corriente cubista. Se ha elegido una diversa gama de elementos para estilizar y recrear el cabello de los personajes tales como pelucas, tintes rubios y platinados, mascaradas para el cabello o inclusive medias de nylon que cubren por completo el rostro de esta manera alterando parcial o en su totalidad la fisionomía de los actores y así reforzar la estética de su psique.



VÍRGENES



PAWEL



1. Gargantilla de cristal. 2. Tocado metálico con aplicaciones de bisutería. 3. Body chain con aplicaciones de bisutería. 4. Aplicación facial de encaje. 5. Mascada para cabello. 6. Mascada para cabello. 7. Chongo bajo. 8. Aplicación de sombra. 9. Maquillaje natural. 10. Maquillaje Cubista.

# PERSONAJES



# CARTA DE NO ACTORES

El desarrollo guionístico y la construcción de los personajes se ha llevado a cabo con la ayuda del respaldo psicológico desde el punto de vista del psicoanálisis, que ha conformado el estudio formal de cada acción, diálogo y personaje. De esta forma, se ahondó en las estructuras psíquicas que constituyen a cada personaje en particular para el mayor entendimiento de sus acciones, lo que nos lleva a conocer especialmente sus síntomas para la efectiva expresión actoral logrando la conexión entre las tareas estéticas y el nivel tonal con el perfil psicológico de su personaje. Se ha buscado esta conexión con el fin de lograr una actuación menos teatral y más naturalista, desenvolviéndose alrededor de las acciones esenciales del ser humano y no en la técnica dramática.

Debido a la complejidad de la premisa, nos vimos en la necesidad de construir personajes bidimensionales que nos permitan conocerlos desde diferentes ángulos con el fin de comprender sus pasiones, debilidades y motivos; es así como se logra esclarecer efectivamente la premisa e invitar así a la reflexión a partir de la búsqueda de cada personaje.

Es de esta forma que se toma, a nivel Dirección, la decisión de trabajar con “no actores”, respaldados por la teoría de Michelangelo Antonioni que habla acerca de la autodirección que de una u otra forma adaptan los actores. Lo que logrará que cada personaje sea presente libre de la adaptación propia que genera un actor con formación académica. Para lograr el efectivo desempeño de cada uno de los “no actores” se ha profundizado en el método Stanislavski, lo que nos permite trabajar con el “no actor” para lograr un control emocional y corporal con el fin de ser guiados a través de Dirección logrando la efectiva expresión tonal en momentos específicos durante la narrativa. Igualmente, esto significa un reto, pues el método nos exige primeramente el control total emocional del “no actor”, lo cual es esencialmente difícil para cualquier humano, por lo tanto recurrimos a la terapia psicodinámica de contención que nos ayuda de dos maneras

El “no actor” requiere olvidarse de su cotidianidad con el fin de exponer escénicamente las emociones del personaje y no las propias, posteriormente, se recopila información acerca de la vida del actor que apoye propiamente la actuación de este mismo, todo esto con previa autorización y cumpliendo con el compromiso ético que conforman los terapeutas como al Director.

La selección del cast se encuentra ligada directamente a la apariencia física del actor con relación al canon del perfil psicológico del personaje al que interpreta, esto basándonos en el estudio realizado por Cesare Lombroso. Finalmente, con el producto este estudio de campo y el trabajo realizado se busca lograr la expresión más honesta y el correcto desempeño de la labor actoral en concordancia con aquello que exige el guión y la premisa.





# JACEK BRZEZIŃSKI

CAST CONFIRMADO

## DATOS PERSONALES

Jacek Brzeziński es un joven de 17 años de estatura media, complexión delgada y tez blanca, facciones finas como su madre, ojos azules y cabello rubio. A lo largo de su vida ha vivido únicamente con su madre en una casa cercana a la playa rodeada de abedules alejada del mundo exterior, sin tener contacto o interacción con otro ser humano, lo que ha provocado que el vínculo de él y Eris se solidifique hasta el punto de tener una relación simbiótica con altos índices de co-dependencia. Jacek ha crecido débil físicamente y ha sido muy difícil para el individualizarse de su madre, ya que el constante cariño de Eris esconde una agresividad intensa pero encubierta de amor, sin embargo esto provocó indirectamente que en Jacek naciera una fuerte fuerza de voluntad y una lógica moral sumamente sólida. Un día Jacek cae enfermo, presa de la fiebre su madre decide ir en busca de asfodelos para hacerle miel y que él joven mejore, sin embargo Eris no regresa. Al pasar el tiempo Jacek mejora y preocupado por la integridad de su madre decide salir en su búsqueda, sin conocer el mundo que lo rodea.

18

*Años*

*Nombre:*

***Andrey Romanov***

## FORMULACIÓN PSICODINÁMICA

En Jacek prevalece un paradigma subjetivo, instaurado en una lógica interna que obra por equilibrar los conceptos del bien y el mal, mas allá de lo correcto o incorrecto, basándose en la lógica de lo primitivo de los estímulos, aquello que genera placer y aquello que genera displacer, exteriorizando esta lógica con empatía para el mundo que lo rodea. Todo esto es consecuencia de la relación simbiótica que ha sostenido con su madre a lo largo de su vida, lo que lo instauro dentro de la estructura Borderline. Jacek es incapaz de reformular y adquirir posturas nuevas a partir de los estímulos que se le presentan como nuevas experiencias.



Jacek presenta características de afectos depresivos con tendencia al aferramiento del tipo infantil que de la mano de la ansiedad lo sitúa en estrecho parentesco con las características narcisistas; en su infancia Jacek es querido por Eris por motivos narcisistas propios de ella. Jacek necesita aceptar el fracaso de Eris, fracaso en el simple sentido humano de no haber sabido dar y recibir amor, consuelo y comprensión. Necesita, además, renunciar a las fantasías idealizadas e irreales con las que busca proteger la perfecta relación del pasado con su madre. Para Jacek separarse verdaderamente de su madre es una experiencia mucho más difícil y atemorizante que para un joven con una infancia regular.

Nacionalidad :   
 Ruso



*Idiomas*



Ruso



Inglés



Español



Polaco

## CONFLICTO BÁSICO

Jacek es el resultado de la sensación de abandono causada por el cese de suministro por parte de Eris en el momento en que él intenta separarse e individualizarse. La necesidad de este último de defenderse contra los sentimientos de abandono produce el detrimiento en el desarrollo. Desde una perspectiva social Jacek puede ser calificado como un joven excesivamente noble e inocente, preocupado por validar cualquier acto desde su carácter ecuánime e igualitario y categorizando cada emoción ajena con la empatía lícita de su lógica, su facultad de justicia es igual de formidable que su fuerza de voluntad ya que no responde a ningún requisito social. En Jacek no existen los vicios de personalidad provocados por juicios a posteriori de las relaciones humanas. Sin embargo la falta de experiencia en el entorno social provoca que Jacek sea un joven con debilidades físicas, e inconsciente de las atrocidades del ser humano. Ahí nace entonces la incomprensión y frustración de Jacek al enfrentarse cara a cara con la sociedad y sus atrocidades.

# ERIS BRZEZÍNSKI

PROPUESTA DE CAST

41  
Años



*Nombre de la Actriz:*  
**Diana Lein**



*Idiomas*



*Español , Inglés*

## DATOS PERSONALES

Melka Brzezińsk es una mujer de 41 años de edad. Su complexión es delgada y de estatura media, facciones finas, manos delgadas que portan siempre dos anillos, cabello castaño claro que siempre luce detenido por un bucle sobre la nuca, gustosa de vestir siempre de negro con vestidos largos que arrastran hasta el piso cubriendo sus pies y un sutil escote en el que siempre muestra un collar de grafito con piedras negras incrustadas. Vivió toda su vida en una casa de madera cercana a la playa rodeada de abedules dedicándose siempre a la recolección de semillas y frutos al igual que la cosecha de plantas medicinales o comestibles. A sus 25 años nace Jacek, su hijo, y desde entonces dedica su vida a cuidarlo y protegerlo.



## CONFLICTO BÁSICO

Si en los comienzos de nuestra vida, quien debe “sostener” el depósito de confianza falla reiteradamente, nuestro desarrollo será deficitario y es justo el caso de Eris. Matka, su nombre real, vivió en un núcleo familiar que no pudo ofrecerle la mínima seguridad y confianza básica. Las primeras relaciones con su padre se caracterizaron por una intensa ansiedad, resultado de su fuerte dolor por la muerte de su madre. Matka introyecta, pero también distorsiona y magnífica en gran parte los sentimientos y actitudes que su padre tenía hacia ella, lo que alberga serias dudas acerca de su persona, significado y valía, para salvaguardar el derecho a existir, sola, sin temor de perderse, de hundirse en la depresión o disolverse en la angustia, creó un edificio psíquico, construido por la magia infantil, megalomaniaca e impotente: medios de niño para hacer frente a una vida de adulto, una tentativa de reconstruir la realidad perdida y la idealización.

En consecuencia, Matka tiene que interpretar el mundo, la vida y a ella misma con sus inmaduros procesos cognitivos, imágenes, símbolos y modalidades arcaicas, enfrentándose con una serie de sensaciones displacenteras la mayor parte del tiempo como la soledad, el rechazo de su padre y la indiferencia. Ella intentó construir alguna clase de imagen superficial en su ser, sin embargo sin el apoyo debido no puede llegar a lo que Lacan llama el estadio del espejo, lo que atenta completamente contra su propia identificación y que, por otra parte, propicia un conflicto edípico para Matka tener que asumir una función paterna.

## FORMULACIÓN PSICODINÁMICA

Eris cumple los síntomas y cualidades de un cuadro del trastorno melancólico y una estructura instaurada en la psicosis. La psicosis según Lacan se instaura desde una etapa Pre-Edípica, que se constituye en los primeros años de la infancia a consecuencia de la continua ausencia del padre (fosclusión) justo el caso de Matka que era abandonada y desatendida por su padre durante largo periodos de su niñez; el trastorno melancólico se produce como resultado de su abandono en la playa, por parte de su Padre, lo que la instaura en definitiva en la estructura psicótica y define aspectos muy específicos de su psiquismo como los constantes brotes alucinatorios, la manera delirante en la que se expresa y sus movimiento estereotipados entre muchos otros.



*Nacionalidad :*  
Española - Mexicana



# CAPITÁN

CAST CONFIRMADO

43  
Años



## DATOS PERSONALES

El Capitán es un hombre de 49 años de edad. Su complexión es delgada y de estatura alta constitucional, facciones agresivas y una mirada perturbadora, porta siempre su uniforme del ejército; un abrigo negro que le cubre del cuello hasta las botas y sus manos siempre cubiertas con unos guantes negros de piel adornados con insignias. El Capitán es la máxima autoridad del régimen social, ha mantenido siempre aquellos que se le oponen bajo el yugo de su poder y su autoridad, ahora se encamina al claustro donde se desarrolló un genocidio, del cual el fue orquestador y pretende asegurarse de que no queden sobrevivientes.



*Nombre:*  
**Hernán Cortez**



*Idiomas*



*Español , Inglés*



**FORMULACIÓN  
PSICODINÁMICA**

El Capitán se encuentra instaurado dentro de la estructura perversa. Esta es la razón por lo cual transita en la vida sin culpa o remordimiento en torno a las atrocidades que realiza, la vida humana es insignificante para él, no tiene empatía por lo demás seres humanos y esto le permite mantenerse indiferente frente a los ruegos o peticiones de los seres humanos. Su perversión también se manifiesta en su posición voyerista, ya que disfruta de observar antes de actuar con premeditación hacia sus víctimas, así mismo tiene la cualidad de tener un discurso sumamente seductor y manipulador.



*Nacionalidad :*

**Mexicano** 



# NANA

PROPUESTA DE CAST

*Nombre de la Actriz:*  
**Diana Lein**



## DATOS PERSONALES

La Nana es un mujer de 41 años de edad, con el trastorno genético del albinismo, la falta de pigmentación en su piel y cabello le han dado una aurora blanquecina, que contrasta con su vestido largo vestido negro que llega hasta sus tobillos. Porta en el cuello una gargantilla de plata que hace juego con su brazalete con piedras negras incrustadas. Es la mayor de ocho hermanos, a los cuales tuvo que cuidar desde muy temprana edad, olvidando su vida infantil. En consecuencia a la falta de su madre y a la indisposición de su padre, tomo el rol de protectora y responsable de sus hermanos, esto la llevo a introyectar esta tarea como SU deber y profesión de ahí en adelante. La responsabilidad que adquirió desde muy pequeña la orillaron a tener poco tiempo para si, sin embargo su capacidad de contemplar el mundo la formo como un mujer sabia y analítica de su entorno. La Nana junto con el niño a su cuidado, son los últimos sobrevivientes de la matanza, la mujer esta dispuesta a proteger al niño pese a lo que sea, sin embargo esta segura que saldrán con vida del claustro ya que su fe en la conciencia del ser humano es sumamente solida.

# JACEK ADULTO

CAST CONFIRMADO

*31*  
*años*

*Idiomas:*



*Español , Inglés , Polaco.*



*Nacionalidad :*

**Polcaco - Mexicano**



*Nombre:*

***Alexander Kubak***



## DATOS PERSONALES

Jacek a sus 36 años de edad por fin logra terminar en lo inconsciente, el vinculo simbiótico con su madre, la dificultad de esto radica en su posición dentro de la estructura fronteriza y el aferramiento ideológico que tenía hacia su madre, como un concepto idealizado que sobrepasaba a Eris en si, realmente ocupaba el lugar del significante para su cuestionamiento existencial. Jacek ahora entiende y agradece los acontecimientos que vivió en la infancia con su madre, ya que fueron estos los que indirectamente lo formaron y le dieron la cualidad de ser un individuo lucido, que se sabe conexo a la sociedad corruptora, a sus términos y métodos, pero con la capacidad de transitar en la vida juicioso, con los ojos abiertos, consciente del origen de sus necesidades y anhelos, desligado del ansia de aquello que es mundano y jovial en la salud de su espíritu.

# SOLDADO HERÓICO



*Nombre:*

***José Odilón Hurtado***



*Nacionalidad :*  
Mexicano



*64*  
*años*



*Idiomas :*

*Español Inglés*



CAST CONFIRMADO

## DATOS PERSONALES

El Soldado Heroico representa aquella fuerza predominante del ser que obra en oposición al Leviatán, que lucha con vitalidad en contra de la depravación del ser humano, pero que sin embargo se ve ahora vencido. El hombre ha perdido ya su ideal, vive siendo una víctima de la desesperanza, camina por el mundo como un testigo de su propia tragedia, un vestigio de la desilusión, la desilusión de ver caer un ideal desde lo nuclear; aquellos hombres que lo siguieron y juraron continuar con él en nombre del bien común, se rindieron o cayeron en manos de la corrupción, su motivo se vio abatido frente a sus ojos, solo queda de aquellos sueños de grandeza su ropaje, como las huellas de tal intento de liberación, que solo puede mantener un halo de heroísmo por su osadía. En su discurso solo hay cabida para la fatalidad, para el Soldado Heroico, el hombre es la sal de la tierra y esta condenado a sucumbir víctima de sus anhelos triviales.



**PAWEL**  
CAST CONFIRMADO

7  
años

*Idiomas:*

*Español Polaco*



**DATOS  
PERSONALES**

Pawel representa la inocencia de este mundo en devastación, a sus 6 años de edad se encuentra en medio de un genocidio, sin fuerza, desamparado y con miedo, se cubre tras el manto de su Nana, en espera de su liberación. Su inofensiva figura representa para el Capitán un peligro, ya que en el yacen los preceptos que la Nana le ha depositado; su fe y congruencia con las virtudes del ser, lo formarían eventualmente como una fuerza opositora. Para Jacek, el niño representa un reflejo de si mismo a esa edad, la relación de amor que ve en él y la Nana, amplifica los sentimientos de añoranza de Jacek hacia su madre, lo que una vez muertos, provocara en el joven una crisis. , consiente del origen de sus necesidades y anhelos, desligado de la ansia de aquello que es mundano y jovial en la salud de su espíritu.

*Nombre :*

***Cyryl Daniel Nycz Gutaj***



*Nacionalidad :*  
***Polcao - Mexicano***

# SOLDADO

*Nombre:*

*Felipe Rayuela Maldonado*



CAST CONFIRMADO

*25  
años*

*Idiomas:*



## DATOS PERSONALES

Los Soldados representan una unidad sistemática e uniforme, que funge como el aparato represor del Capitán, “...La fuerza que unifica al Leviatán.” Tomas Hobbes, El Leviatán 1961. Su carácter de autómatas, los mantiene ciegos frente a los actos que realizan, son ajenos a las causas o motivaciones que desencadenan su faena, como si fuera el ritual constante, de una serie de actos repetitivos sin plena consciencia. Actúan solo bajo las ordenes del Capitán sin titubear, han perdido ya lo más lícito del ser humano, su identidad.



*Nacionalidad :*  
Mexicano - Español

# DATOS PERSONALES

Las Vírgenes, dos mujeres jóvenes víctimas de los rezagos que la destrucción ha dejado en su entorno, representan aquella postura de los refugiados, los indefensos, que no poseen la fuerza para enfrentarse a la adversidad y que aún después de un largo calvario, se enfrentan al abuso de la fuerza, a la desesperanza y a la innegable resignación del débil frente al tirano.

# VIRGENES



## HERMANA MENOR

CAST CONFIRMADO

*Nombre:*  
**Carolina Reyes  
Aviles**

*Nacionalidad :*  
**Mexicana**

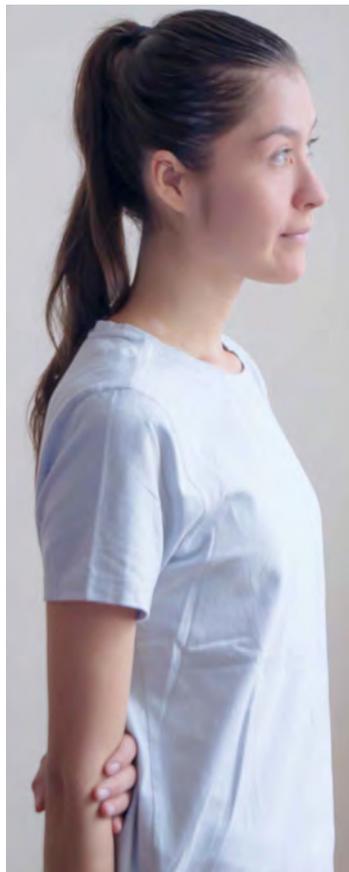


**23**  
*años*

*Idiomas:*



*Español      Inglés.*





**HERMANA MAYOR**

**CAST CONFIRMADO**

*Nombre:*

***Ludmila Ruth Quiroga Ricao***

***25 años***

*Nacionalidad :*

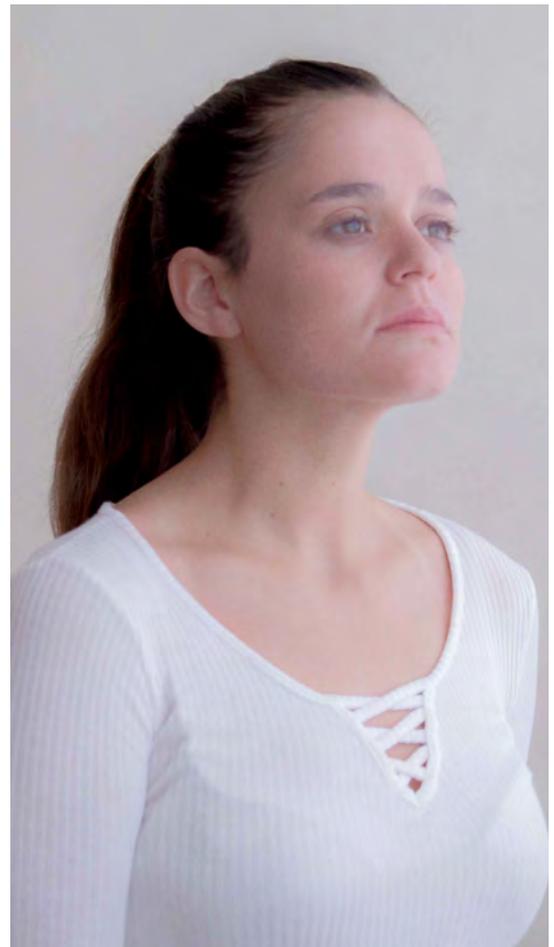
**Argentina**



*Idiomas:*

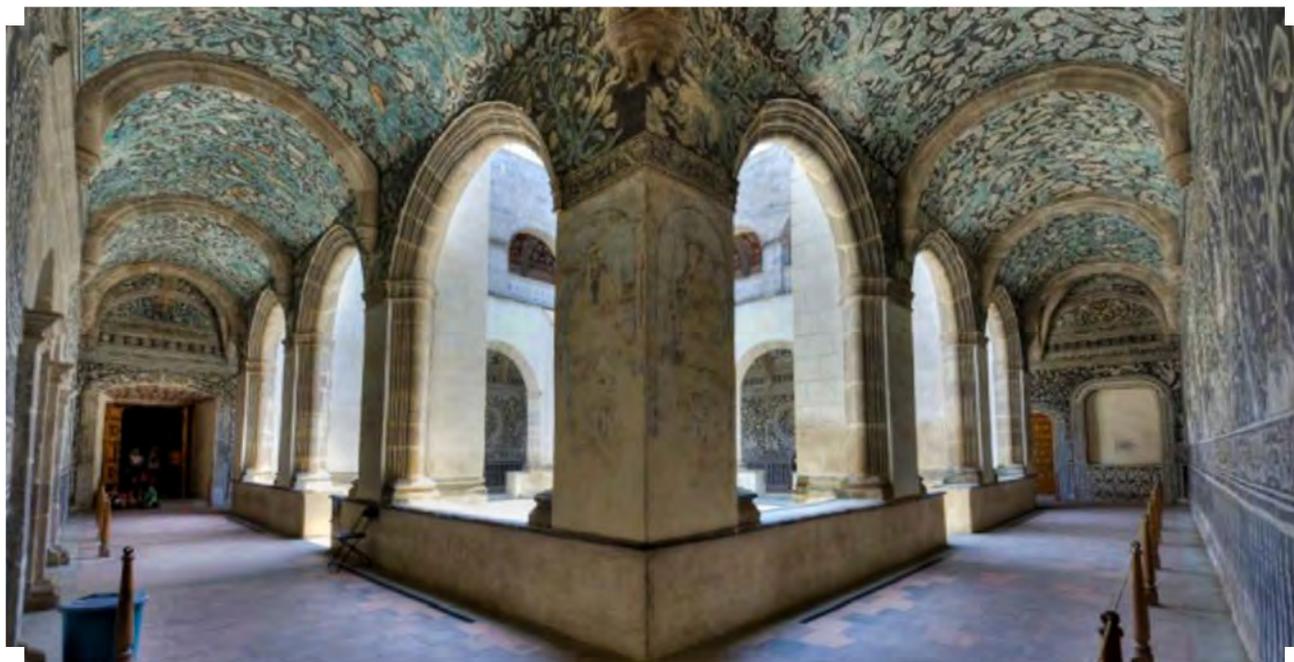
  
**Español**

  
**Inglés.**



# LOCACIONES





**EX CONVENTO  
SAN AGUSTINO  
ESTADO DE MÉXICO**

*25 de Julio 2017*

*21°/13° Nublado*

**H O T E L E S**

Asoleadero  
\$600.00 MN para 2 personas  
\$700.00 MN para 4 personas.

**T R A M I T E S**

Contacto: Gustaquio Devora

Párroco

Tel: 017141470115



# TEMPLO EN RUINAS DEL PARICUTÍN MICHOACÁN

*24 de Julio 2017  
13°/8° Nublado*

## H O T E L E S

Cabañas Angahuan  
01 452 443 03 85  
Seis personas  
\$1,600.00 MN

## T R A M I T E S

Contacto: Ilse Soto  
Directora de promoción turística  
Tel: 443 3178 052 Ext. 129



# EX CONVENTO DE TODOS LOS SANTOS HIDALGO

26 , 27 y 28 de Julio 2017

26 de Julio: 21°/10° Nublado y Lluvia

27 de Julio: 22°/10° Nublado y Lluvia

28 de Julio: 21°/10° Nublado y Lluvia



## H O T E L E S

Hacienda San Miguel Ometusco

\$ 1,198.00 MN para 2 personas

\$ 899.00 MN por persona

## T R A M I T E S

Contacto:Reynaldo Chavarría  
Hernández.

Subdirector de Cinematografía.



# TEMPLO Y EX CONVENTO DE SAN JUAN BAUTISTA

## OAXACA

*29 de Julio al 10 de Agosto  
2017*

### TRAMITES

Contacto: Raúl López Carrizosa  
José María Muñoz ,  
Presidente Municipal de  
San Juan Bautista Coixtlahuaca ,  
Coordinación Nacional de  
Centros INAH  
Tel: 01 2878752525

### HOTELES

Sol Mixteco  
\$800.00 MN  
para 4 personas  
55 35 09 25 38



*29 de Julio: 25°/16°    4 de Agosto: 26°/17°  
30 de Julio: 25°/16°    5 de Agosto: 25°/16°  
31 de Julio: 26°/16°    6 de Agosto: 26°/16°  
1° de Agosto: 25°/16°    7 de Agosto: 26°/16°  
2 de Agosto: 26°/16°    8 de Agosto: 26°/17°  
3 de Agosto: 26°/16°    9 de Agosto: 26°/16°*





# NEVADO DE TOLUCA

## ESTADO DE MÉXICO

*29 de Abril 2017*  
27°/8° Sol parcial, nublado.

### T R A M I T E S

Folio: SMA-CEP-DG-59/2016  
Contacto: Lic. Anna Sofía Manzúr García Maass  
Directora General de la CEPANAF  
Tel: (01 722) 2130375



# LAGO PARQUE SIERRA MORELOS

## ESTADO DE MÉXICO



*18 de Mayo 2017*

25°/ 8° Soleado, nublado parcial.

### T R A M I T E S

Folio: SMA-CEP-DG-460/2016  
Contacto: Lic. Anna Sofía Manzúr  
García Maass  
Directora General de la CEPANAF  
Tel: (01 722) 2130375





# HOTEL BUNGALOWS LOLITA

## ESTADO DE MÉXICO

*del 17 a 122 de Julio 2017*

25°/ 11 ° Soleado con probabilidades de lluvia.

### H O T E L E S

Hotel Bungalows Lolita

\$850.00 MN por noche , 1 persona (Temporada normal)

\$950.00 MN por noche , 1 persona (Temporada alta).

### T R A M I T E S

Contacto: Gerardo Morán ,  
Gerente General de Bungalows Lolita.





# TEMPLO BAALBEK

## LIBANO



### H O T E L E S

West Bekaa Country Club  
Dirección: Western Beqaa,  
Líbano  
Grand Hotel Kadri  
Dirección: Zahle, Líbano  
Teléfono: +961 8 813 920

*15, 16 y 17 de Agosto 2017*

*15 de Agosto: 31°/14°  
16 de Agosto: 30°/14°  
17 de Agosto: 30°/13°*

### T R A M I T E S

Contacto: Hicham Hamdam  
Embajador de Líbano en México  
Tel: 72805614



# TEMPLO APOLO DÍDIMA TURQUÍA



## H O T E L E S

Didyma House Hotel  
Dirección: Altinkum,  
Karakol Cd, 09270  
Didim/Aydın,  
Correo: didymahouse.com  
Teléfono: +90 256 8136000

*Del 19 al 22 de Agosto  
2017*

*19 de Agosto: 33°/22°  
20 de Agosto: 24°/22°  
21 de Agosto: 32°/22°  
22 de Agosto: 33°/22°*

## T R A M I T E S

Contacto: Mustafa Ogus Demiralp  
Embajador de Turquía en México  
Tel: 903122992929



# BANDA SONORA

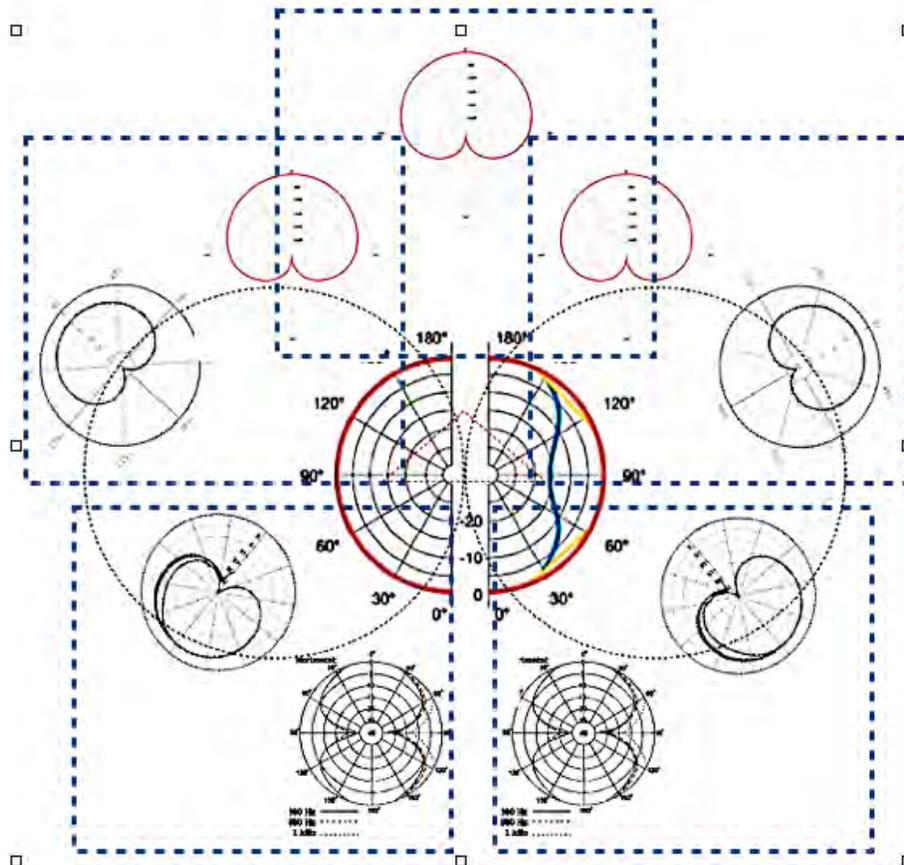


# PROPUESTA DE *BANDA SONORA*

- *Propuesta elaborada por Gerardo R.Valencia* -

*Nota: Contenido equivalente a una cuartilla.*

## Surround System 5.1



Partiendo desde la idea de que la música tiene como función primordial en el cine el apoyo directo a la narrativa, nunca protagonizando el nivel expresivo de la imagen cinematográfica, donde siempre la imagen debe predominar. Nace entonces la intención de que la banda sonora del largometraje funja como apoyo a la creación de una atmósfera envolvente, lográndolo de forma inconsciente, nunca superando el impacto visual y narrativo que la propuesta estética expone con el fin de sumergirnos en el ambiente onírico del largometraje.

El estilo musical del largometraje se inspira principalmente en la corriente barroca del siglo XV, basándose en su mayor exponente Johann Sebastian Bach, específicamente en La misa en Si menor, BWV 232:1, asimismo en el requiem de Wolfgang Amadeus Mozart y en el primer movimiento del requiem de Giuseppe Verdi.

Específicamente cada pieza refleja esencialmente su propósito, derivando de la adoración teológica y la separación propia del cuerpo y alma. Es esta misma esencia que se intenta sustraer para la realización de la banda sonora del largometraje ya que su carácter espiritual permitirá envolver al espectador encaminándolo a la reflexión de la premisa.

La composición de las piezas que conformarán el soundtrack del largometraje será igualmente realizada por el Director, que cuenta con formación musical desde temprana edad especializándose, posteriormente, en el área de orquestación, composición e ingeniería musical, apoyándose y dirigiendo a su vez de la mano de los músicos especializados de la Orquesta Filarmónica del Estado de México.

Con el fin de lograr el efecto envolvente en la sala de cine, se ha buscado la preparación precisa de las técnicas de microfónica en el estudio de grabación para lograr la reproducción en sistema surround 7.1 y 5.1 generando un espectro que propicie la sumersión dentro del ambiente onírico del film.



Theater with 5.1 Surround Sound



Theater with Dolby Surround 7.1

Requiem y Kyrie - Verdi

Para escuchar el track dar click en el link posterior.

<https://soundcloud.com/loira-films/requiem-l-verdi>



Requiem, Lacrimosa Dies Illa - Mozart

Para escuchar el track dar click en el link posterior.

<https://soundcloud.com/loira-films/requiem-de-mozart-lacrimosa-interpretada-por-karl-bohm-filarmonica-de-viena>



19 Mass In B Minor, BWV 232 I. Kyrie Eleison - Bach

Para escuchar el track dar click en el link posterior.

<https://soundcloud.com/loira-films/19-mass-in-b-minor-bwv-232-i-kyrie-eleison>



# MARKETING



# PROPUESTA DE PUBLICIDAD

- Propuesta elaborada por Fernanda Montoya -

A causa de la carencia de material para el desarrollo y construcción de la propuesta de Publicidad para el largometraje T'ARTARO'S, se tiene la determinación de comenzar con la campaña digital, la cual consistirá en al creación de posters y pop ups promocionales con intención de ser difundidos mediante Redes Sociales y Web. Posteriormente generaremos el contenido fotográfico el cual incluirá locaciones, personajes y algunos objetos de diseño de producción tales como esculturas y escenografía para la creación del material para la publicidad impresa.

La propuesta para la campaña publicitaria está basada en un concepto, el cual se abordará mediante dos técnicas diferentes dependiendo de su distribución: digital o impresa. Dicho concepto se retoma a partir del libro PHOTOVITZ: Visualizing Information Through Photography de Nicholas Felton. Simplificando a grandes rasgos la temática que el autor presenta en su libro, hablamos de síntesis o bien sintetizar la manera en la que captamos, visualizamos y analizamos información, ya sea mediante una infografía, una imagen o un instructivo. El autor lo representa por medio de una curaduría fotográfica en la cual incluye el trabajo de diversos fotógrafos.

Retomando el trabajo específicamente de dos de ellos, se construyó la propuesta para la publicidad impresa y fotográfica para los carteles que incluyen locaciones, esculturas y personajes. Richard Sliver y Alejandro Almaráz recurren a la yuxtaposición de imágenes (montaje) para sintetizar diferentes estados, perspectivas o fenómenos que ocurren en lugares y personas, de esta manera generando un concepto por medio de esta síntesis y así mismo proponiendo una estética que genera movimiento y tridimensionalidad. Fotógrafos como Man Ray y Dora Maar nos muestran por medio del montaje una estética similar a la cual se pretende plasmar. Alejandro Almaráz también propone, fotográficamente, un estilo diferente de conocer la arquitectura interior de un lugar permitiéndonos visualizar y asimismo experimentar como si entráramos, nos detuviéramos y recorriéramos con nuestra vista a lo largo del techo y nuestra mirada continuara hasta llegar al otro extremo del espacio físico de dicho lugar, todo mediante una fotografía panorámica.

Retomando el mismo concepto de síntesis de información que maneja el autor decidimos aplicarlo de manera diferente a la Publicidad Digital.

Se propone la creación de dos tipos de posters. Uno de ellos tiene el propósito de invitar al espectador a imaginar los procesos que se llevaron a cabo para la realización del largometraje por medio de GIFS elaborados con imágenes e información tal como en una infografía. Dichas imágenes pueden consistir en mostrar de manera contable y enlista las diferentes herramientas, utensilios u objetos que ayudaron o que constituyen la construcción de un personaje, locación, escultura o fotografía que generaron el filme. El uso de los colores empleados para la elaboración de dichos GIFS consiste en la paleta de colores resultante de la



traducción del Sistema de Zonas de Ansel Adams. El otro estilo de cartel consiste en renders que simulen ser un pop up de las locaciones únicamente con tres vistas diferentes: plano cenital, contrapicado y aéreo para que el espectador pueda percibir dichos espacios de una manera no convencional.

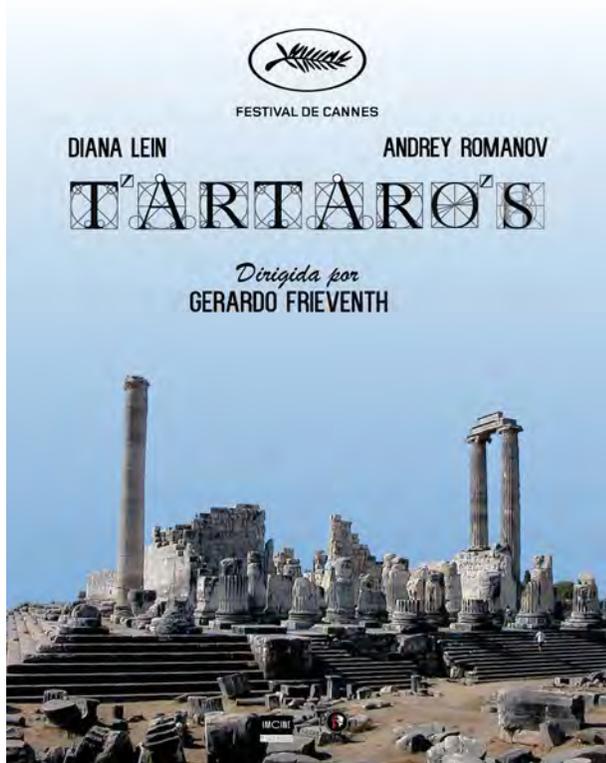
La selección de dicha temática para la propuesta de Marketing se encuentra en función a la manera en la que una persona promedio consume información diariamente, la inmediatez con la que tenemos acceso a grandes cantidades de datos e información al mismo tiempo por medio de diversos canales ha modificado la manera en la que visualizamos y sintetizamos conceptos. Ya no nos conformamos con datos superficiales o imágenes estáticas, estamos en una constante búsqueda de experiencias, de saber más allá de lo habitual y de intimidar de manera personal como si fuéramos parte fundamental en la construcción de las “cosas” que vemos, escuchamos, leemos y percibimos.

Es por ello que tanto para la propuesta de marketing digital e impreso se propuso generar experiencias y sugerir por medio de fotografías un poco de la construcción interna de los personajes, asimismo brindar información visual sobre la construcción del filme a partir de la publicidad digital.

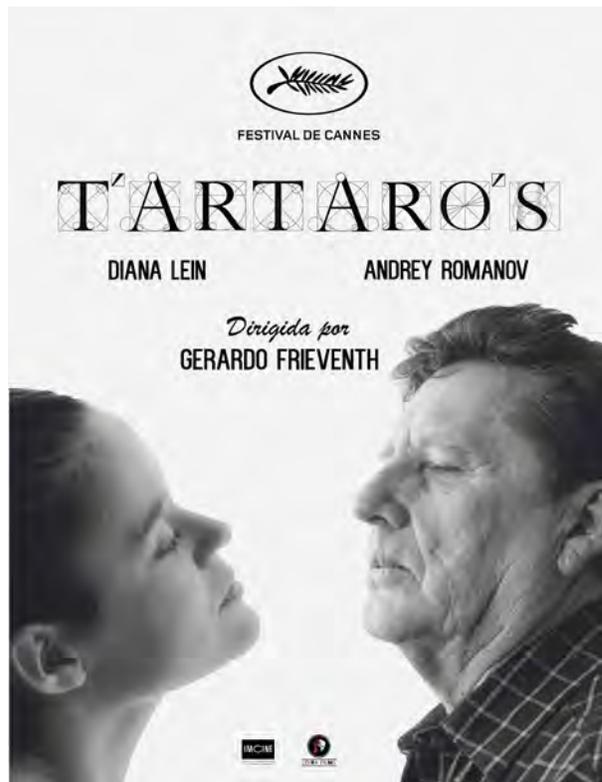


Para una mejor apreciación vease el gif en el link posterior. 1

[https://67.media.tumblr.com/74ef005074b8ecacb306d8ca95a152c1/tumblr\\_oa1bakPhdi1va0xb2o1\\_540.gif](https://67.media.tumblr.com/74ef005074b8ecacb306d8ca95a152c1/tumblr_oa1bakPhdi1va0xb2o1_540.gif)



2



3

Para una mejor apreciación vease el gif en el link posterior.

[https://67.media.tumblr.com/8f27a82332a3b59865ee435daa51b80c/tumblr\\_inline\\_0a4tcdaFVw1uqxhv3\\_540.gif](https://67.media.tumblr.com/8f27a82332a3b59865ee435daa51b80c/tumblr_inline_0a4tcdaFVw1uqxhv3_540.gif)



4

Para una mejor apreciación vease el gif en el link posterior.

[https://66.media.tumblr.com/bbc00a362cb6f2e3e0c4a5bb10b7866/tumblr\\_0a1bh0cNP51va0xb2o1\\_540.gif](https://66.media.tumblr.com/bbc00a362cb6f2e3e0c4a5bb10b7866/tumblr_0a1bh0cNP51va0xb2o1_540.gif)

1. Gif promocional para redes sociales.
2. Cartel promocional para vitrina en cines.
3. Cartel promocional para difusión en Medios de comunicación impresos.
4. Gif promocional para redes sociales.



DEMO  
REFEL



# DEMO REEL DIRECTOR



*Para visualizar el Demo Reel dar click en el link posterior.*

<https://vimeo.com/174768120>

**Nota:**

*El Demo Reel se ha publicado restringido al público, por lo cual al abrir el link solicitará la siguiente contraseña:*

**EROS12**

