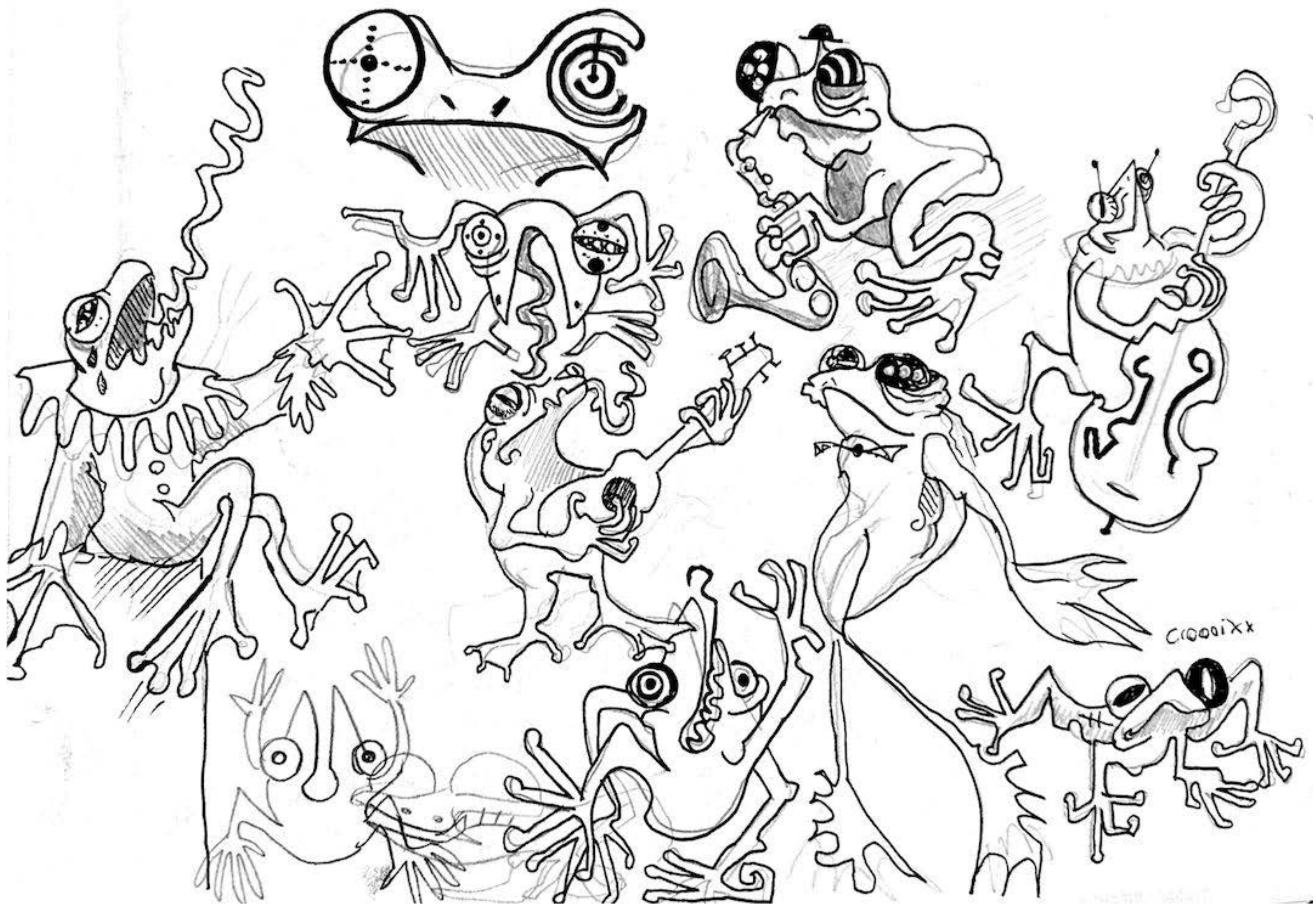


ORFEO Y EURÍDICE

En el Inframundo

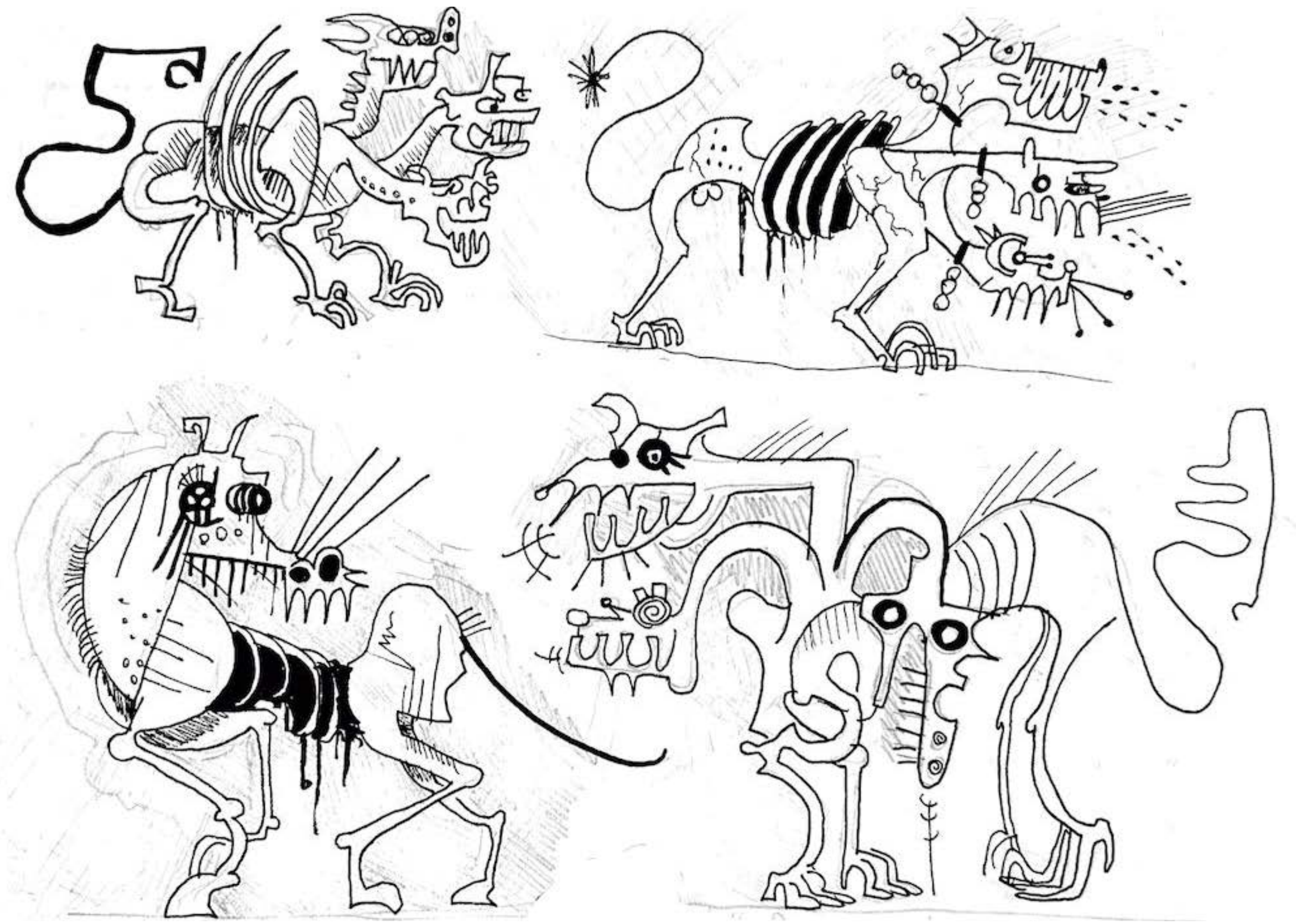






ORFEO Y EURÍDICE

En el Inframundo



CONTENIDOS

Introducción.....	9
Capítulo I: Protagonistas.....	10
Capítulo II: Supporting Cast.....	21
Capítulo III: Villanos.....	41
Capítulo IV: Escenarios.....	55





INTRODUCCIÓN

Orfeo y Eurídice, es un proyecto gráfico que, tomando como punto de partida el antiquísimo mito de Orfeo, el poeta tracio que desciende a los infiernos en busca de su amada Eurídice, establece un lenguaje visual único y coherente para adaptar el mito al audiovisual.

Para desarrollar los muchos y exuberantes personajes, se ha partido tanto del mito de Orfeo y Eurídice descrito por autores clásicos como Apolonio de Rodas, Virgilio y Ovidio; como de otras fuentes literarias tales como la comedia de Aristófanes, Las Ranas y El Apocalipsis de San Juan. El resultado es una amalgama, en la que confluyen personajes de la mitología griega con seres de otras mitologías, y otros seres.

El inframundo al que Orfeo debe descender para encontrarse con su amada Eurídice es, una dimensión espiritual y metafísica del cosmos, habitada por las almas de toda clase de seres vivos, y repleta de peligros, a los que los protagonistas deberán enfrentarse. A estas amenazas hay que sumarles la incertidumbre y las dudas que perseguirán a los protagonistas.

Las propuestas aquí recogidas no son más que los avances de un incipiente proyecto, que pretende desembocar en un producto audiovisual (Bien sea un cortometraje o largometraje animado o un videojuego).



Capítulo I

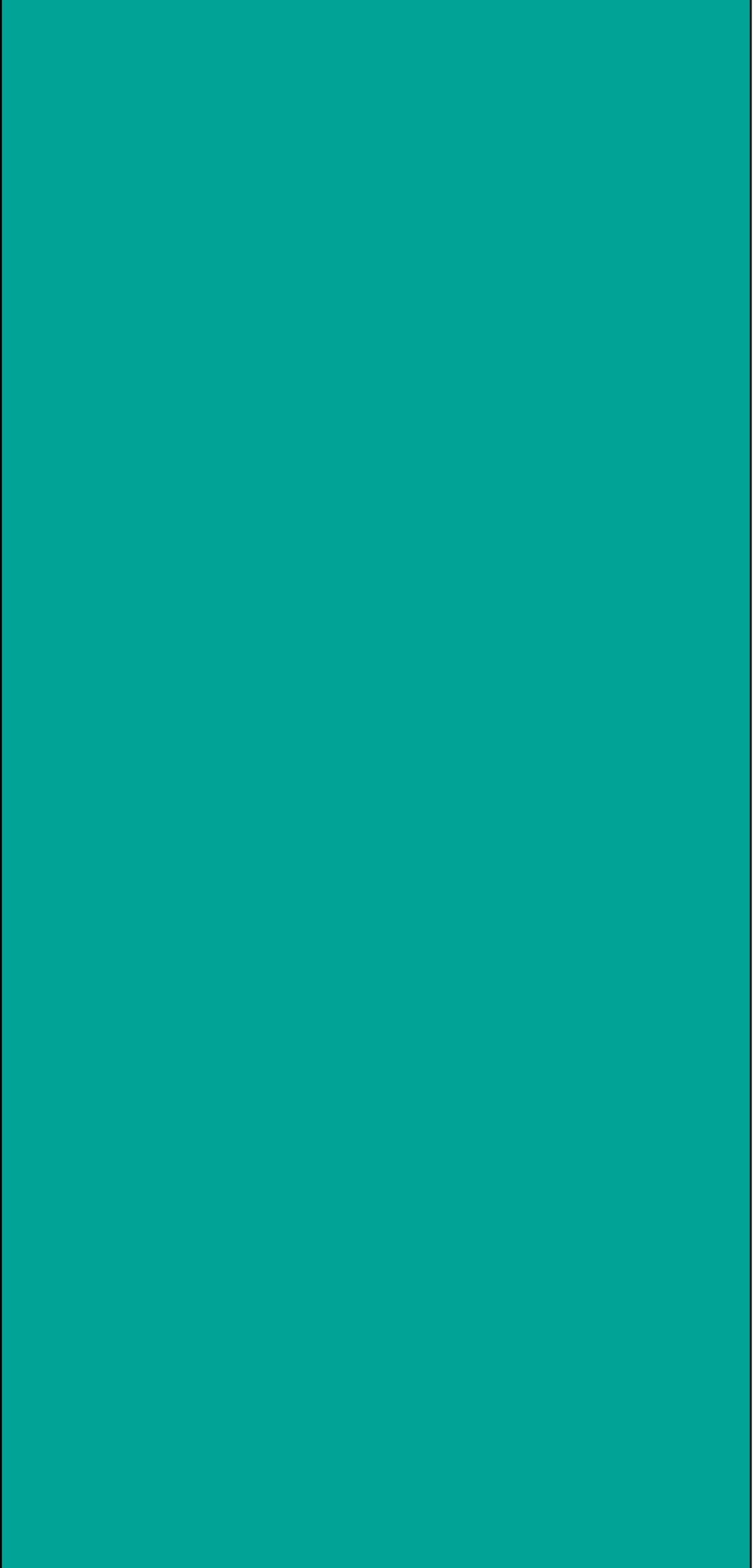
PROTAGONISTAS

Los protagonistas de esta historia, Orfeo y Eurídice, deberán superar una serie de pruebas. Estos desafíos se presentan tanto como amenazantes criaturas fantasmales y monstruos deformes; como dudas e incertidumbres personales. Ambos protagonistas, además de enfrentarse a peligros, deberán someterse a duras pruebas que pondrán a prueba su cordura. Ambos personajes demostrarán que, el Amor, la belleza y el Arte son capaces de superar las barreras del tiempo y el espacio, incluso de la propia muerte.

ORFEO

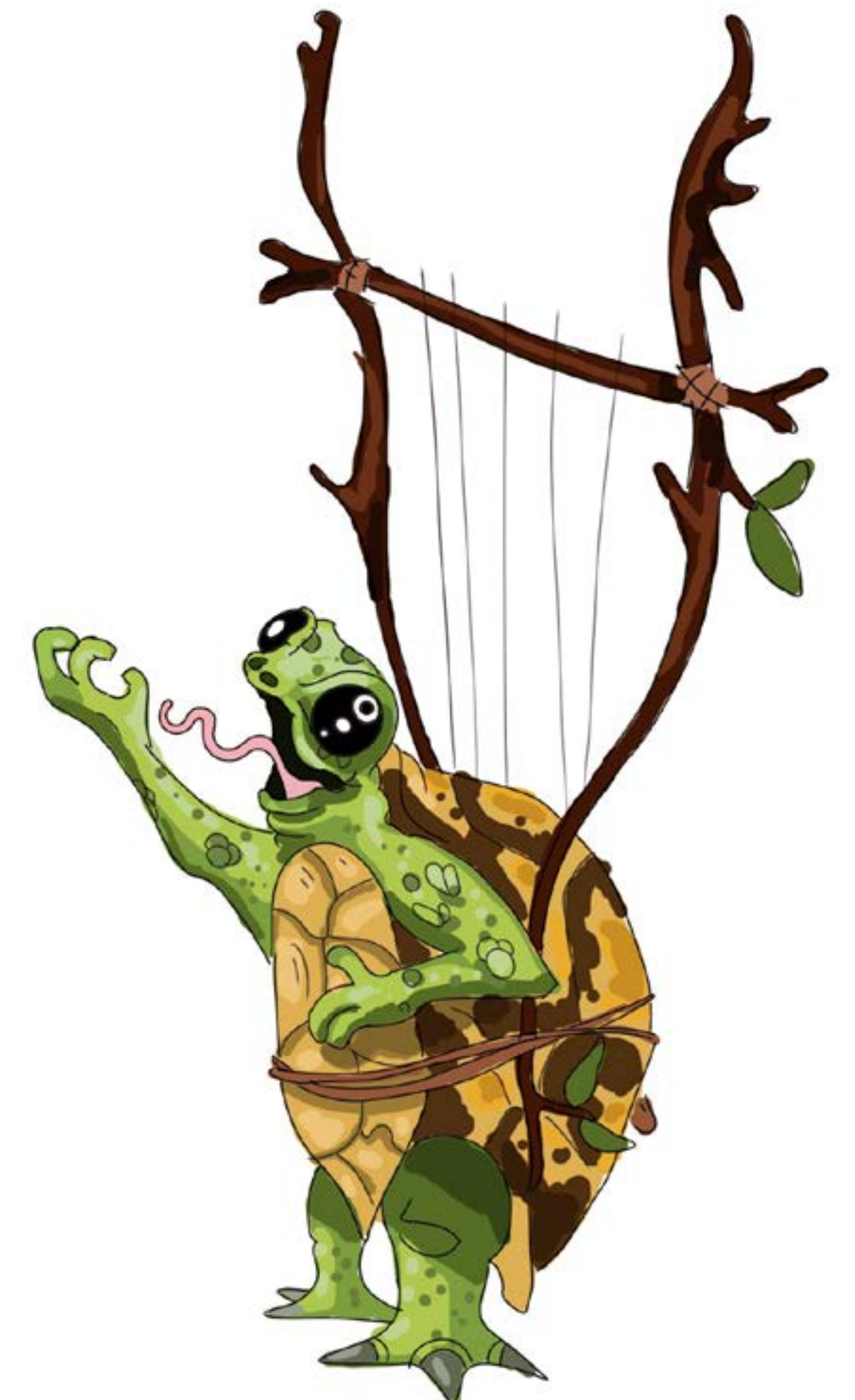
El protagonista de esta historia es Orfeo, el mítico cantor tracio, capaz de apaciguar a las fuerzas de la naturaleza únicamente con la suave melodía de su lira. Se trata de un personaje mítico antiquísimo, al que incluso se le atribuyeron una serie de textos que inspiraron un movimiento religioso, el Orfismo. Devastado por la muerte súbita e inesperada de su esposa Eurídice, Orfeo cae en la desesperación, y decide viajar al mismísimo infierno para buscarla. El dolor que ha supuesto perder a Eurídice a afectado profundamente a Orfeo, tanto psicológica como físicamente: Se ha alejado de la comunidad en su afán por encontrar maneras para establecer contacto con el mundo de ultratumba. Estas practicas esotéricas y ocultistas realizadas por quien en antaño fue un ilustre y respetado miembro de la tripulación del Argos le han hecho descuidar su apariencia física: Su pelo y barba han crecido sin control, y un ave cantora se ha instalado a vivir en su cabeza, creando un nido en su pelo con ramas de ciprés.





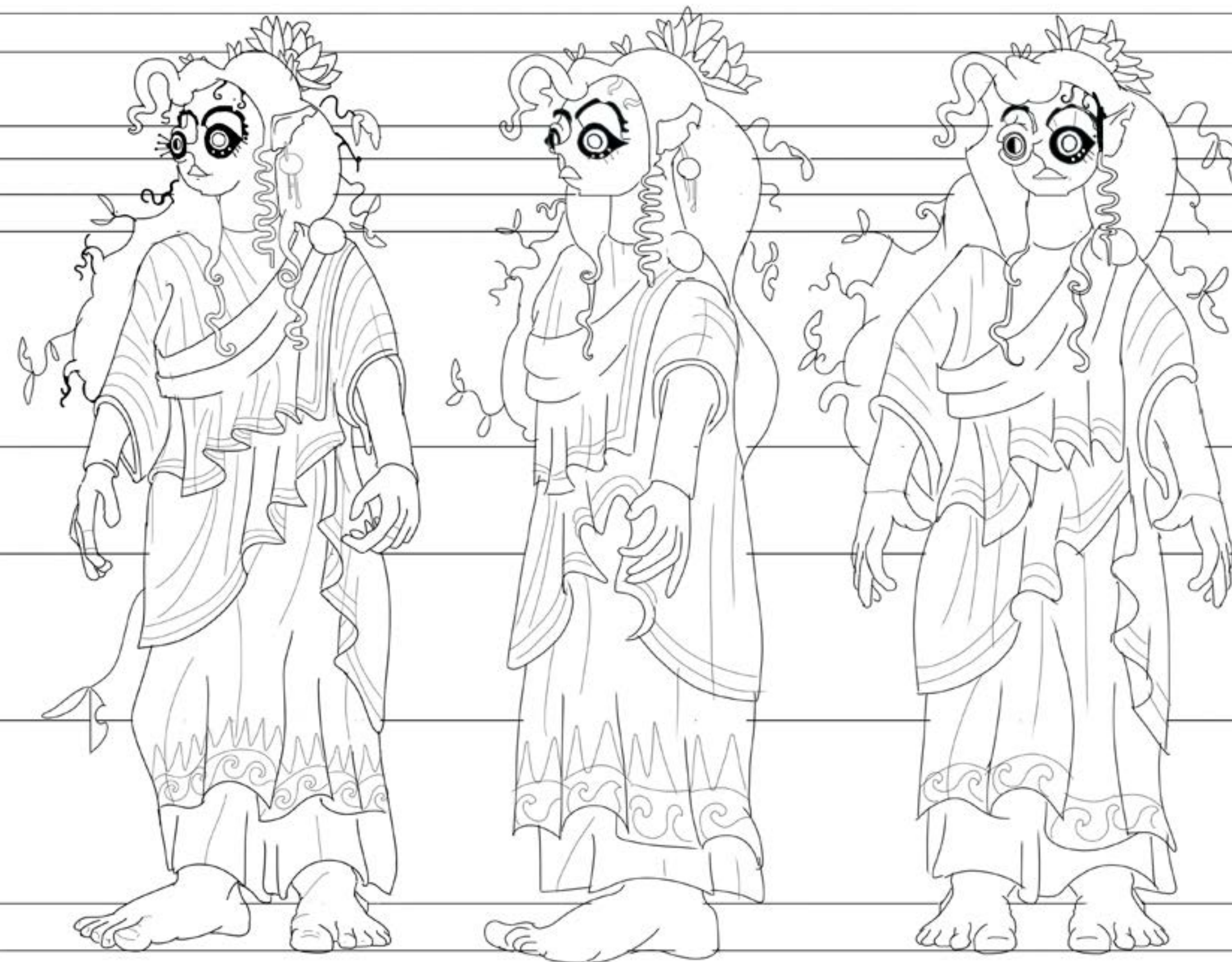


En el Averno, Orfeo se encuentra con una tortuga, legítima dueña del caparazón de tortuga que conforma la caja de resonancia de su lira. La difunta tortuga le recrimina sus acciones. Una vez Orfeo ha regresado al mundo de los vivos, decide cambiar de vida, incorporando los aprendizajes que ha tenido en el Mundo de ultratumba. Orfeo inicia un movimiento espiritual de iniciación, en el cual sus miembros siguen sus enseñanzas para alcanzar la salvación en el más allá (Orfeo y sus seguidores renuncian a los placeres carnales y al consumo de carne para prepararse para la vida tras la muerte). Tras haber conocido a la difunta Tortuga dueña de la caja de resonancia de su lira, Orfeo da sepultura a su instrumento musical y se construye otro, sobre el caparazón de una tortuga viva. La tortuga, una iniciada en los misterios instaurados por Orfeo, firma un contrato con este, para funcionar como instrumento de cuerda. Orfeo a su vez le enseña el arte del canto. Esta tortuga llega a ser un excelente barítono, cuyos cantos se funden con las melodías que Orfeo toca en su lira. Orfeo se convierte en un anciano, alcanzando su plenitud espiritual, pero perdiendo por completo sus facultades físicas: Pierde la vista, por lo que pasa a ser guiado por los cantos de las aves cantoras instaladas en su cabeza, donde ha retoñado un pequeño ciprés. Finalmente Orfeo fallece, al ser descuartizado por las bacantes, seguidoras del dios Dionysos, en uno de sus ritos iniciáticos. La cabeza de Orfeo, al tener propiedades místicas, se mantiene con vida y consciente durante un largo tiempo, continuando con sus predicaciones y enseñanzas.



EURÍDICE

Eurídice ha fallecido repentinamente, y ahora es uno de los espíritus que vagan por el Mundo de ultratumba, un reino de sombras e ilusiones habitado por toda clase de engendros aterradores. Eurídice deberá aceptar el hecho de que ha muerto, al mismo tiempo que se abre camino en el competitivo inframundo, enfrentándose a toda clase de bestias y monstruos.





Capítulo II

SUPPORTING CAST

En el infierno Orfeo se encuentra con toda clase de seres fantasmagóricos o de las penumbras. Muchos de estos espectros desean venganza, muerte y sufrimiento a aquellos humanos perversos y soberbios que se atreven a cuestionar su existencia, de maneras crueles y despiadadas: ahogándolos en el lago, frustrando su sueño o raptando a los niños que no han obedecido a sus padres. Sin embargo, no todos pretender infundir temor, al menos de todos los días. La gran mayoría de estos espíritus, como suele pasar, están hartos de su rutina y de la burocracia típica del más allá, y por eso visitan el mundo. Aprovechan para ponerse al día, contarse chismes y chistes verdes, escuchar Son cubano, temas clásicos y recientes de la salsa, vallenatos y boleros y desde luego, aprovechan para comer un poco de carne asada de res, chicharrón, patacón, morcilla ,arepa, calentado de frijoles y chocolate con queso. Las leyes del espacio y el tiempo que someten al mundo de los vivos no existen en el inframundo.

LAS RANAS

El Hades(Inframundo, Averno o Mundo de Ultratumba) es un ecosistema muy rico y diverso, con abundantes recursos fluviales, contando con una gran variedad de acuíferos, ricos en minerales y con distintas propiedades. Estas aguas están repletas de una fauna muy diversa, que cuenta con seres prehistóricos y criaturas sobrenaturales.

Destacan las ranas, animales anfibios que atormentan a los difuntos que cruzan la laguna estigia. Las ranas se ríen del pánico y la incertidumbre de los miserables fallecidos que llegan al Hades.



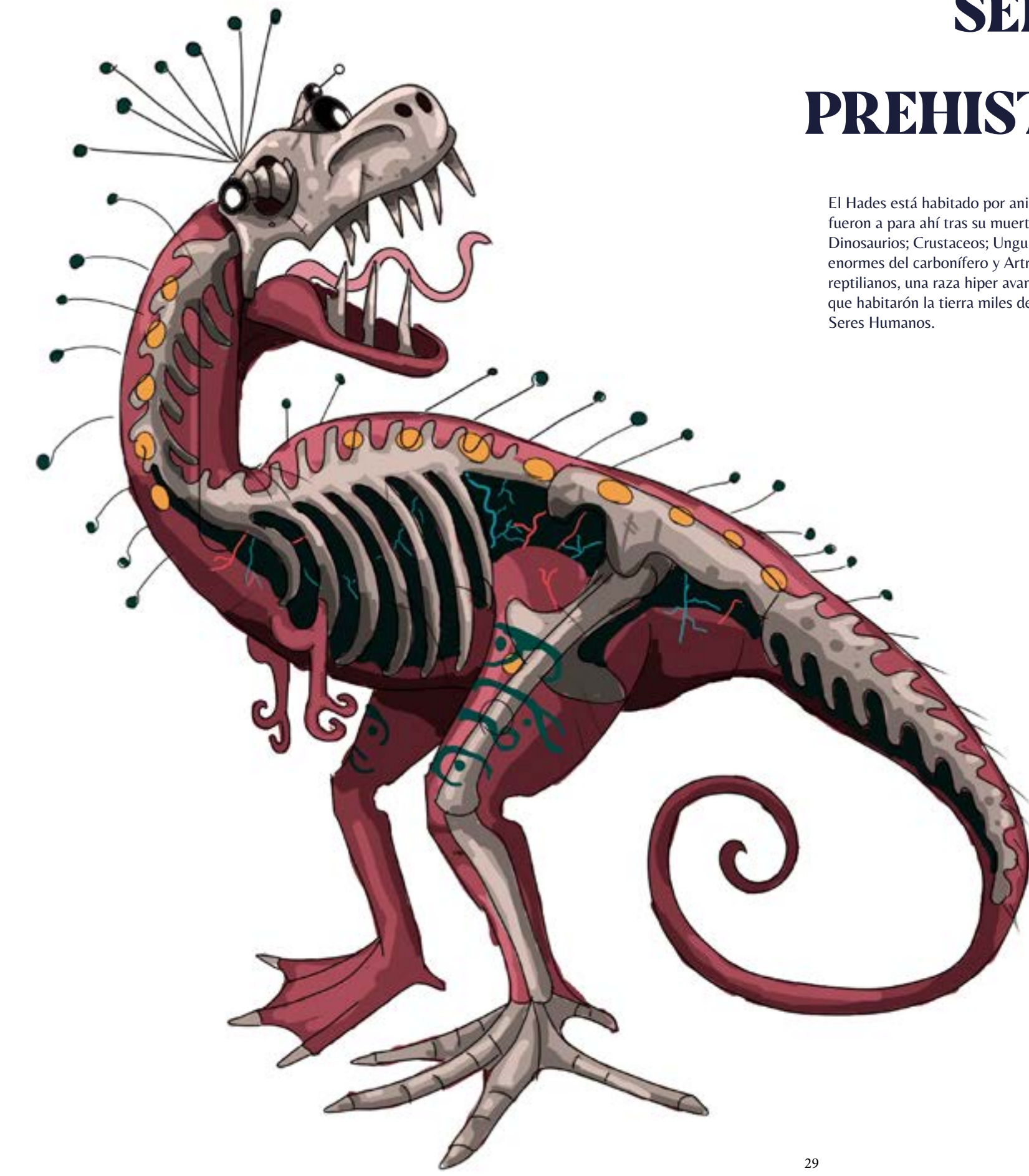






SERES PREHISTÓRICOS

El Hades está habitado por animales prehistóricos, cuyas almas fueron a para ahí tras su muerte. En estos seres prehistóricos hay Dinosaurios; Crustáceos; Ungulados de la edad del hielo; Insectos enormes del carbonífero y Artrópodos Arcáicos. Destacan los reptilianos, una raza hiper avanzada de seres ultra inteligentes que habitaron la tierra miles de millones de años antes que los Seres Humanos.

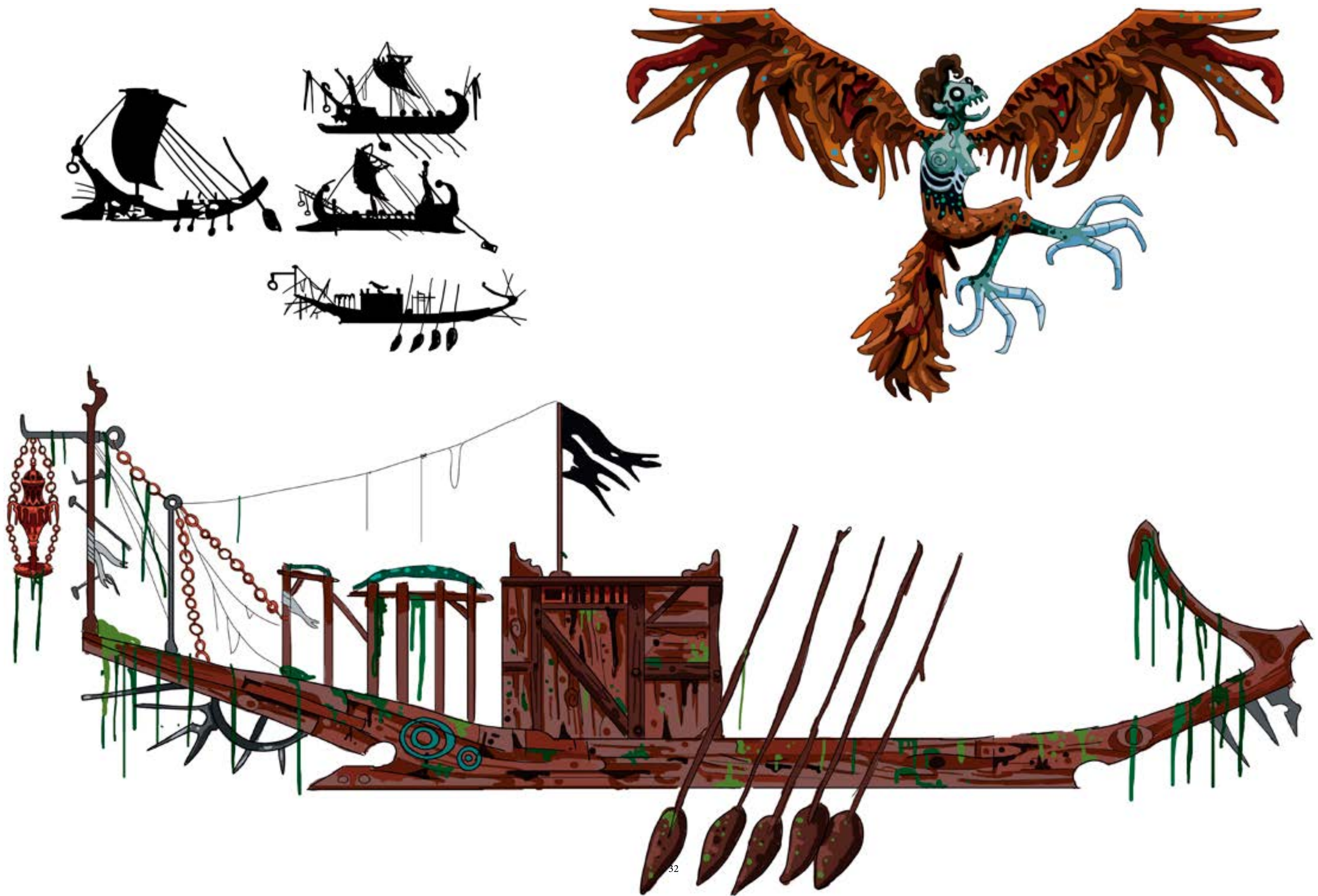




El guardián del reino de Hades es Cerbero, un terrible perro de tres cabezas y cola de serpiente.



El rey Nabucodonosor II, convertido en bestia como reprimenda por su soberbia, habita el inframundo.

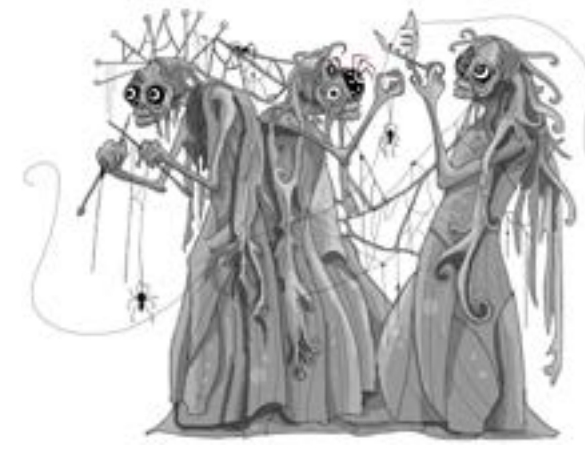


CARONTE

El lugubre barquero, Caronte, es el ser psicopompo encargado de llevar a los difuntos hacia el Hades a través de la laguna estigia. El terrible barquero es un anciano decrepito con poderes sobrenaturales capaz de atraer a los miserables fallecidos hacia él. Colaboró con las sirenas, seres voladores, mitad mujer mitad ave, que también llevan a los hombres hacia su perdición.

Tántalo, es un miserable criminal, castigado por su crimen: Pretendió alimentar a los dioses en su banquete celestial con su propio hijo, cocido a fuego lento y servido a las finas hierbas. Los dioses lo han castigado sometiendo a un castigo eterno. Tántalo, ahora transformado en un jabalí glotón, está condenado a padecer hambre y sed durante toda la eternidad, mientras observa manjares colocados descaradamente frente a sus narices, manjares que él jamás podrá saborear.

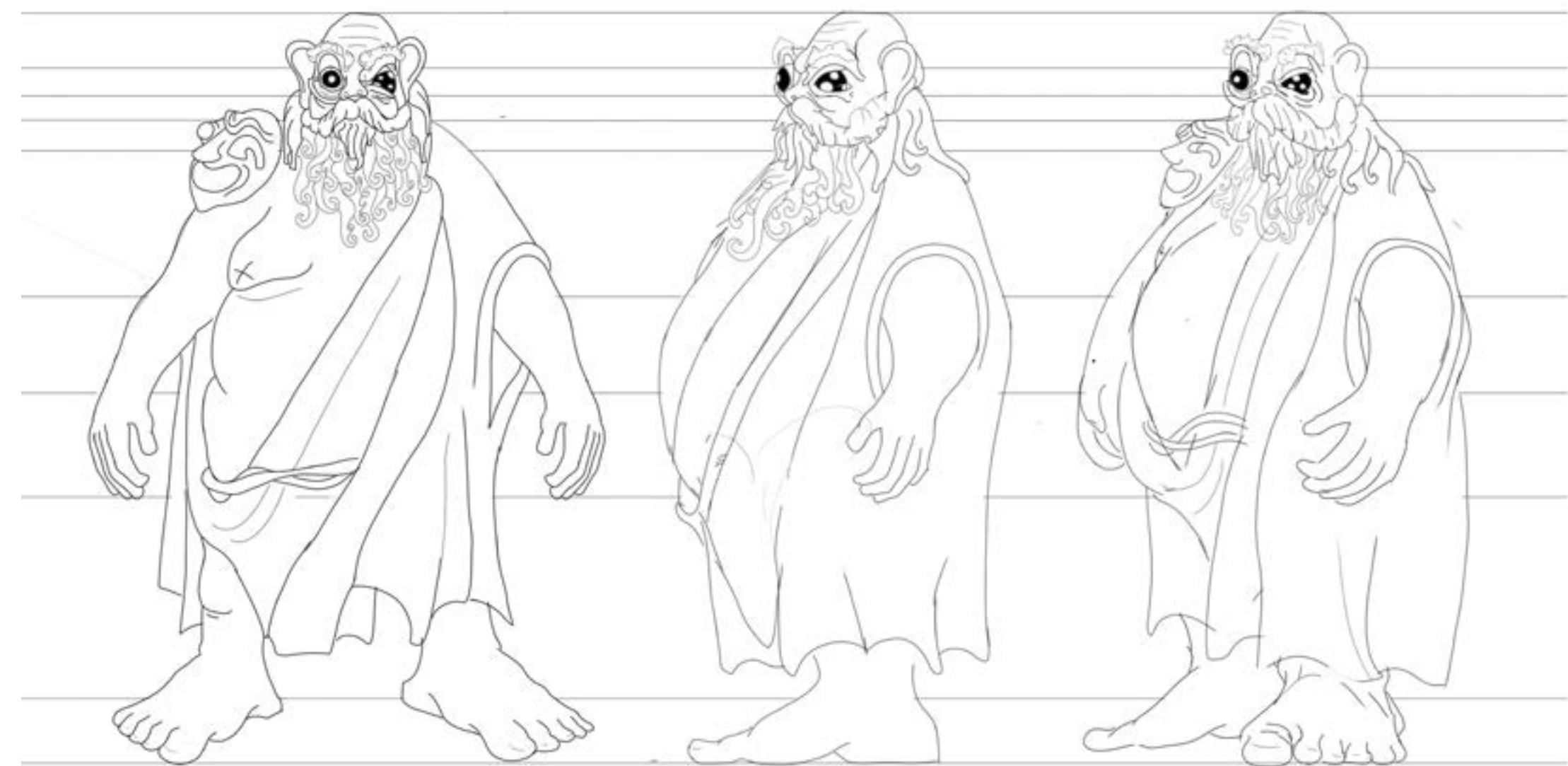
El Inframundo está infestado de todo tipo de seres ignominiosos



Las tres Moiras son tres hermanas, encargadas de delimitar el tiempo que cada ser vivo tiene para vivir. Los hilos que tejen y cortan delicadamente con sus decrepitas manos marcan una vida.

DIONYSOS

Dionysos, el dios del vino, está familiarizado con la muerte y el sufrimiento. Al igual que Orfeo, el mismo descendió a los infiernos para rescatar a un ser querido, a su madre Selene. Dionysos será el responsable de la muerte de Orfeo







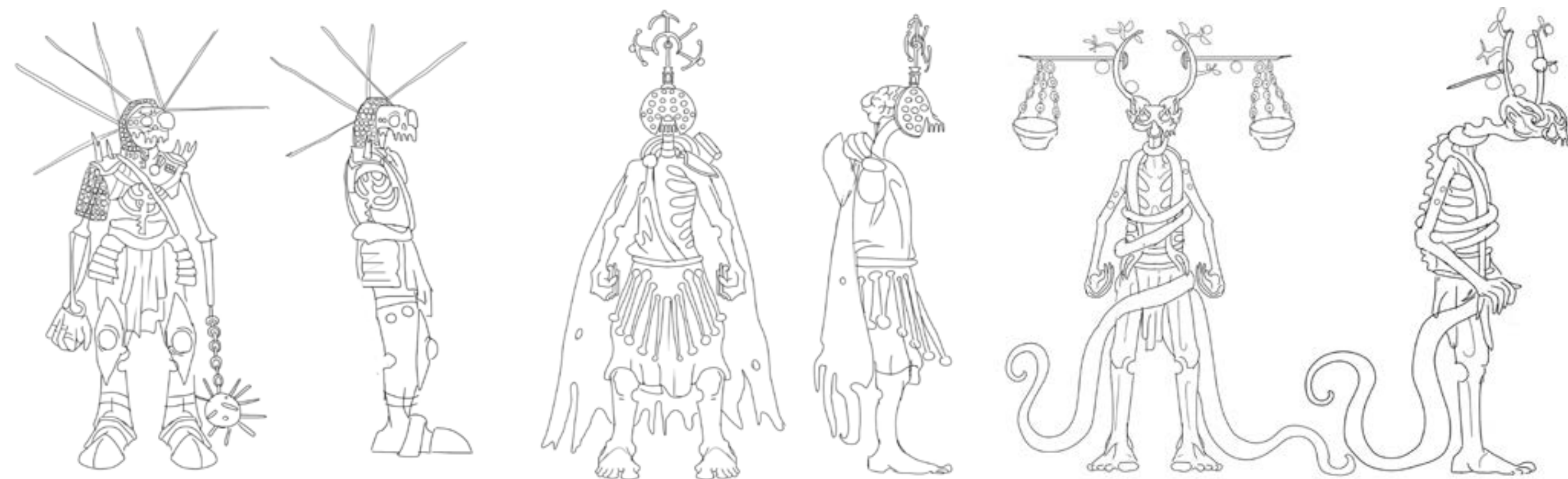
Capítulo III

VILLANOS

El inframundo está regido por seres que se presentan como perversos y crueles. El soberano del Inframundo, Hades, y su séquito personal se dedican a juzgar las almas de los difuntos. Estos personajes harán todo lo posible por frustrar los planes de Orfeo y Eurídice.

LOS TRES JUECES DEL HADES

Las almas de los difuntos son juzgadas por los tres jueces del Inframundo: El rey Minos, su hermano Radamantis y el rey Eaco. Estos tres implacables e intransigentes jueces cuentan con el apoyo de otros seres malignos y aterradores, como lo son las Eri-nias, seres alados con pelo de serpiente que atormentan a los castigados del Tántalo.

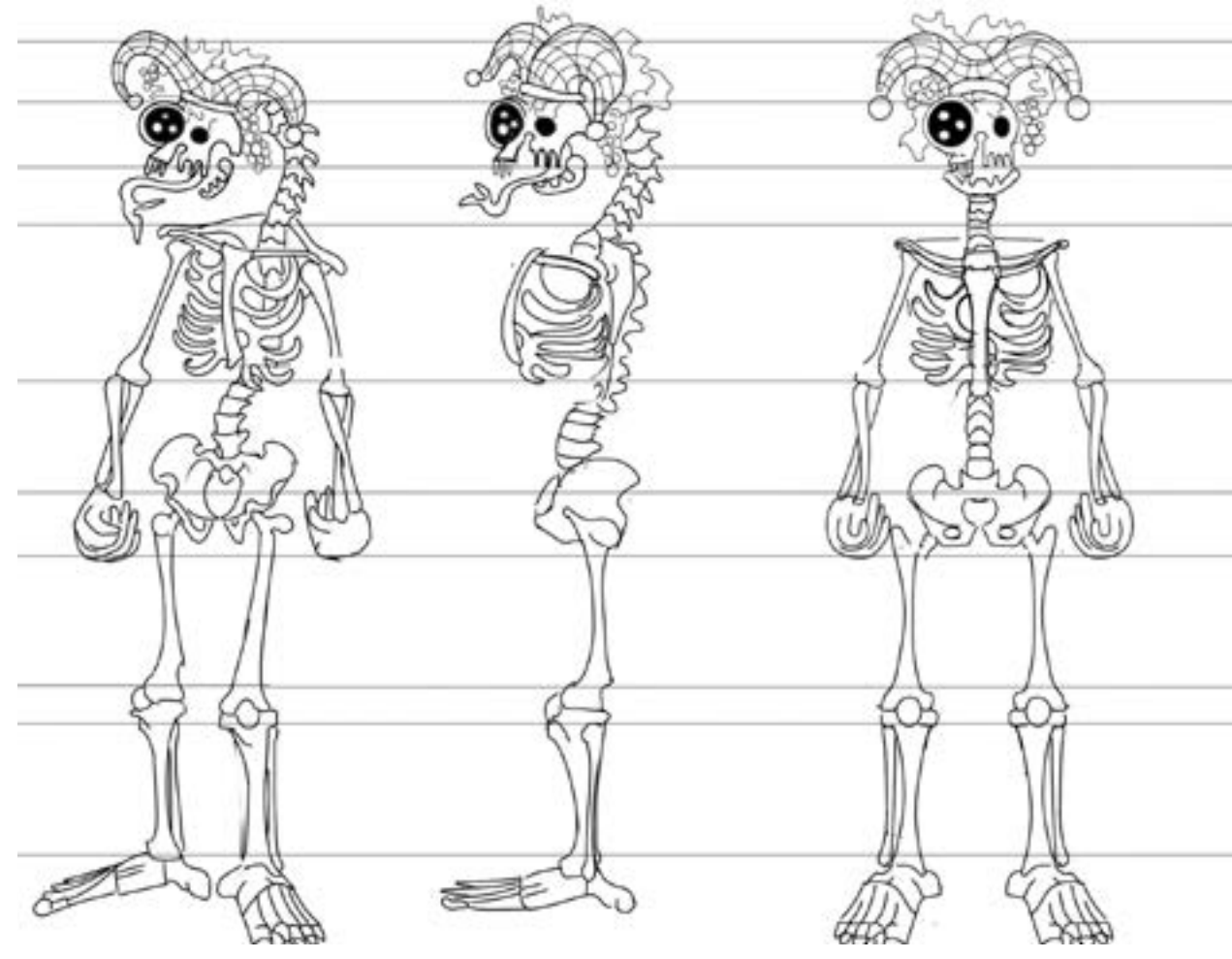




El juez Eaco ejerce como comante de las Erinias.

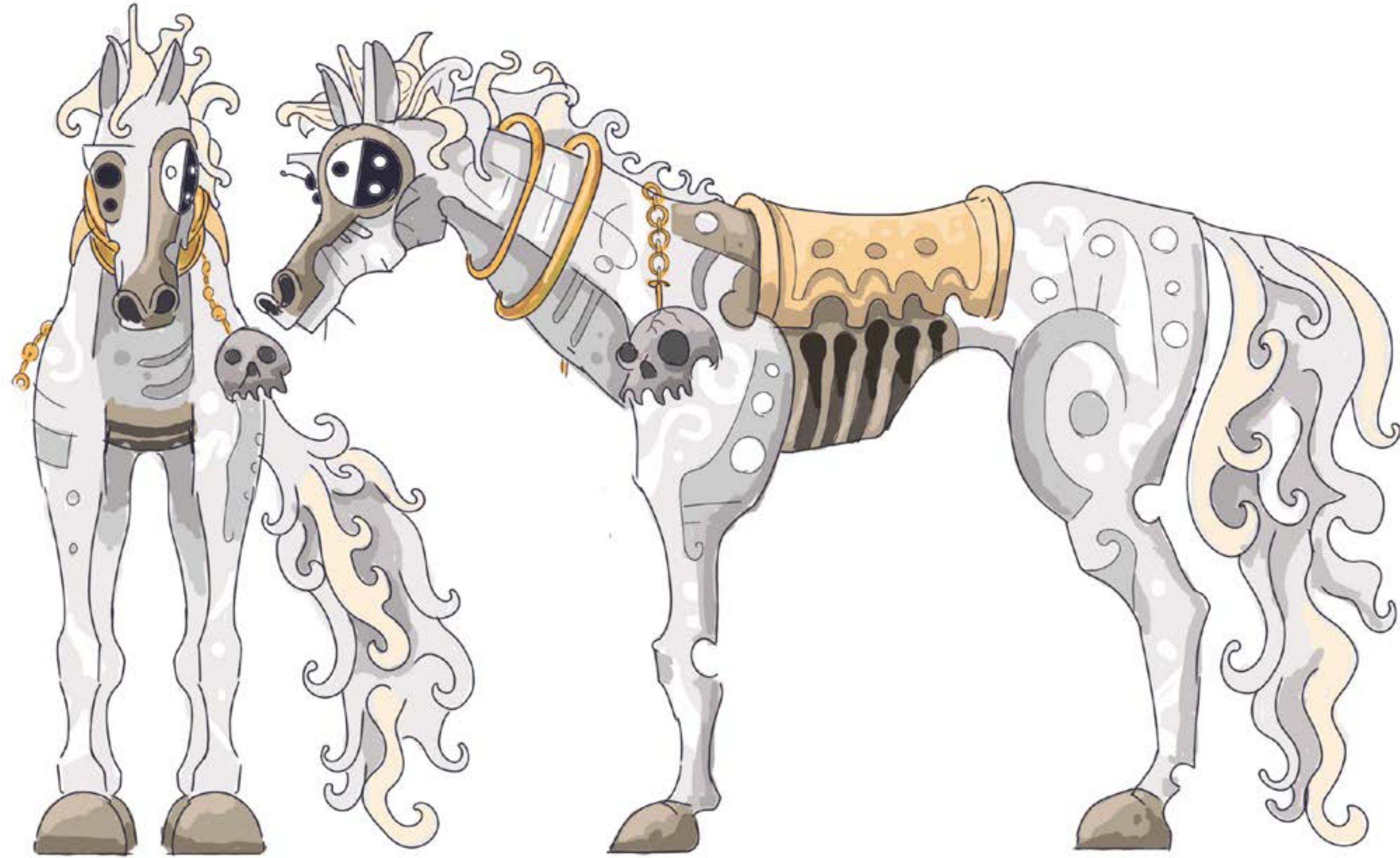
HADES

Hades es el soberano del inframundo. El reino de las tinieblas, habitado por las almas de los difuntos, es su territorio, y sus esbirros malignos se encargan de hacer cumplir sus ordenes. Hará todo lo posible por mantener a Eurídice en su reino, y por frustrar las esperanzas de Orfeo.



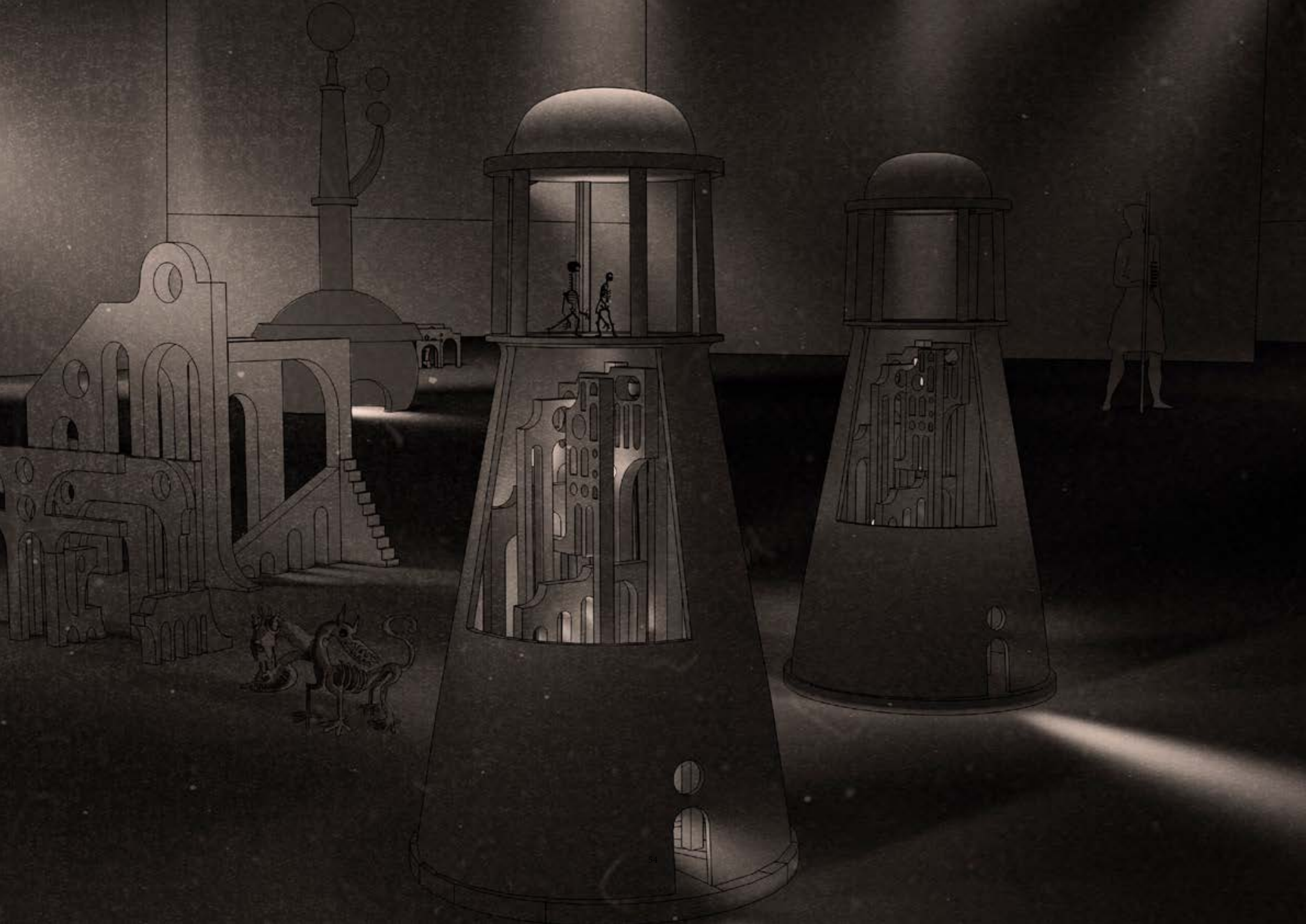
LOS CUATRO JINETES

Los tres jueces del inframundo, Minos, Eaco y Radamantis, Y su jefe, el rey Hades, son a su vez los cuatro jinetes. Jinetes encargados de someter y justiciar a los difuntos. Cada uno de ellos tiene un fiel caballo, que los acompaña en sus campañas de conquista.









Capítulo IV

ESCENARIOS

Inspirados en escenografías del cine clásico y del teatro y la ópera, estos escenarios pretenden plasmar como se vería el Hades. Siendo el mundo de ultratumba una dimensión espiritual, se ha tenido que recurrir a la materia para representar aquello que no es material, utilizando para ello el símbolo. Esta otra dimensión se asemeja al mundo de las ideas descrito por el filósofo Platón. Es una dimensión del cosmos habitada por las almas de todos los seres vivos que han existido.





