



# MANTÍCORA

DIRIGIDA POR CARLOS VERMUT

## Sinopsis

Julián es un exitoso diseñador de videojuegos que vive atormentado por un oscuro secreto. Cuando Diana aparece en su vida, Julián sentirá cercana la oportunidad de ser feliz.

## La prensa ha dicho

*"Una película provocadora e inteligente que explora el impacto del aislamiento y la distancia social en un alma problemática"*

**Screendaily**

*"Hipnótica (...) una propuesta tan brillante como incómoda"*

**El Mundo**

*"Es la película de Carlos Vermut más depurada y atrevida hasta la fecha"*

**Cinemanía**

*"Estamos ante la mejor obra del director (...) una película tratada con enorme delicadeza"*

**El Correo**

## Entrevista con Carlos Vermut, por Fernando Bernal

**¿Qué le interesaba de la imagen del monstruo?**

Es algo que no aparece en la primera idea, que era algo más conceptual a nivel de la propia trama. Los elementos más simbólicos, como el monstruo, van surgiendo mientras escribo la película. Al principio era una chica con un aspecto aniñado y un chico que se enamora de ella o al menos busca aquello de lo que está enamorado y no puede consumir. A partir de ahí, aparecen elementos que complementan, como que él se dedica a los videojuegos o la figura de los monstruos, que van encontrando significado a través de su trabajo, tanto gráficamente como de ese adjetivo para definir al protagonista.

**Pero se define como en un elemento esencial.**

Tengo varias historias y las voy trabajando paralelamente, y la que cobra más fuerza —porque es la que más que más me gusta como narrador y como espectador— es la que acabo desarrollando. Y aquí el monstruo me sirvió para hacer crecer la película.

**Y esas otras historias en las que trabaja previamente, ¿acaban integradas de algún modo?**

Algunas veces, tres películas han terminado siendo una... No es algo que yo consiga porque lo fuerce, sino que de una manera natural y orgánica las historias se van comunicando contigo, con lo que vas viendo y con lo que te va pasando. Y de repente cobran un significado y ellas solas, a través de un piloto automático que uno tiene, se van uniendo. Antes de Mantícora, lo que tenía en mente era algo tipo Conan. Una fantasía medieval donde aparecía una mantícora como monstruo final al que tenía que enfrentarse el héroe. Supongo que esto viene por el placer de escribir historias.



## Reparto

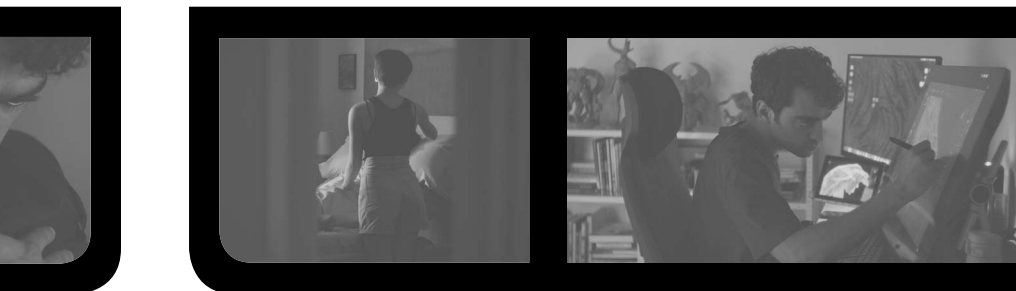
Julián	NACHO SÁNCHEZ
Diana	ZOE STEIN
	CATALINA SOPELANA
	JAVIER LAGO
	PATRICK MARTINO
	ÁNGELA BOIX
Cristian	ÁLVARO SANZ RODRÍGUEZ
	VICENTA N'DONGO
	JOAN AMARGÓS
Raül	ALBERT AUSELLÉ
Sandra	AITZIBER GARMENDIA

## Equipo Técnico

Dirección y guion	CARLOS VERMUT
Fotografía	ALANA MEJÍA GONZÁLEZ
Montaje	EMMA TUSELL
Sonido	ANTONIO MEJÍAS
Dirección de arte	LAIA ATECA
Decoración	VERÓNICA DÍEZ
Diseño de producción	LAIA ATECA
Vestuario	VINYET ESCOBAR
Producida por	ROBERTO BUTRAGUEÑO, AMADEO HERNÁNDEZ BUENO, PEDRO HERNÁNDEZ SANTOS, ALEX LAFUENTE, ÁLVARO PORTANET HERNÁNDEZ

Año: 2022 / Duración: 115' / País: España / Idiomas: español, catalán

EUROPA CINEMAS  
CREATIVE EUROPE - MEDIA SUB-PROGRAMME



**golem** Martín de los Heros, 14  
Tel. 915 59 38 36

www.golem.es  
 www.facebook.com/golem.madrid  
 @GolemMadrid

## Entrevista con Carlos Vermut, por Fernando Bernal (Caimán. Cuadernos de Cine)

Justo antes había firmado el guion de **LA ABUELA**, de Paco Plaza, una película de terror y un género por el que en buena parte transita MANTÍCORA.

Tiene elementos inquietantes y tensos, incluso fórmulas a nivel narrativo de este género. La entiendo como una película de terror psicológico, que es el que me interesa y me parece más personal. No se trata de un terror gráfico. Creo que el espectador sí siente terror cuando ve la película, sobre todo en su tramo final.

**Con respecto a ese guion y al resto de su filmografía se mantiene el interés por el análisis de la identidad y de su posible suplantación.**

Tengo una tendencia a hacerlo. Es verdad, pero no sabría decirte por qué. No es algo que me preocupe especialmente a nivel personal, no me preocupa quién soy, qué represento, cómo me ven o cómo nos vemos. En QUIÉN TE CANTARÁ (2018) aparece quizá un poco más, porque se trata de saber qué queda de nosotros cuando imitamos a alguien.

**A nivel visual hay una apuesta por el fuera de campo, por no mostrar ciertos momentos de manera explícita.**

Cuando apareció el tema de los videojuegos, también aparecieron las gafas de realidad virtual que utiliza el

protagonista para modelar sus creaciones. En realidad no se suelen usar mucho, se utilizan otros programas, pero es un elemento que me permite mostrar eso que no vemos. La omisión de ciertas imágenes aparece cuando lo hacen estas gafas, de otro modo alguna secuencia ni siquiera estaría.

**¿Planteó previamente alguna variación formal respecto a sus anteriores trabajos?**

Había algo relativo a la estilización de la película. No utilizar música y que la dirección fuera muy sobria. Lo tenía muy claro, quizá es una cuestión de pudor. Me interesaba la historia por su narrativa, sabía que subyace un tema desagradable y no quería estilizarlo. Era importante que hubiera un distanciamiento y cierto respeto. Como siempre, me preocupa la puesta en escena. Yo dibujo pero no hago storyboards, porque hasta que no llego al espacio no sé cómo voy a poner la cámara, cómo la voy a mover o cómo voy a optimizar su movimiento para contar la secuencia. Lo que sí que tengo claro es que no me gusta la cámara en mano, a mí me gusta que la cámara esté sobre el trípode y quieta.

**Fue director de fotografía de su primera película, DIAMOND FLASH (2011), y luego ha contado con Santiago Racaj y**

**Eduard Grau. Ahora colabora con Alana Mejía González.**

Partimos de la oscuridad, y fue por una cuestión plástica. A mí no me gustan las películas muy saturadas ni muy iluminadas. Alana viene de estudiar en Londres, del mundo anglosajón. Ella prefiere más una estética tipo Sundance y yo algo más francés, más naturalista. Y en un término medio es donde nos acabamos encontrando.

**¿Y qué referencias previas contemplaban?**

Me gusta recuperar y encontrar directoras y directores a los que no había prestado atención, porque vas cambiando y de repente alguien te interesa y lo incorporas de una manera más o menos consciente. También te vas librando de cosas. Antes me preocupaba más por cómo iba a hacer las cosas, pero vas encontrando una manera de expresarte. Simplemente porque es más cómodo. Yo prefiero, por ejemplo, tener más tiempo con los actores, porque me gusta trabajar con ellos, y utilizar un solo plano. Al final es una cuestión práctica. Un rodaje es una pequeña batalla contra el reloj, cada departamento demanda tiempo y hay que buscar un equilibrio. Las películas están determinadas por una cuestión estética, pero también por cómo se producen.