

MUJGA



*Hay monstruos con los que nunca soñamos.
Y son los reales.*



BOOMER FILMS



Quexito
FILMS

Título MUGA

Formato Largometraje de ficción

Productor Miguel González

Guión Álvaro González

David Tejedor

Producción ejecutiva Elena Moreno

Uxue Peña

Producción Quexito Films

Boomer Films

Géneros Aventuras / Acción histórica /

Western Europeo / Survival

Duración 115 min.

Rodaje 2024 / 2025

Idioma Español

Algunos diálogos en euskera y francés





Quexito
FILMS

La guerra está acabando.
Cuando aparece tendido en su puerta, Mariana no sabe nada de aquel hombre.
Apenas cuatro cosas: capitán, francés, malherido y desertor.
Suficiente.

Tras hacerle una primera cura junto a su padre, un viejo doctor,
decide coger un caballo y ayudarle a alcanzar la frontera: la muga.
Aunque Mariana conoce bien la montaña, es un viaje arriesgado.
Hay soldados en desbandada, partidas de guerrilleros, caos.

Pero en el bosque encontrarán un peligro mayor.
Algo que no podían imaginar.
Un grupo de fanáticos primitivos, salvajes y violentos
les perseguirá sin descanso para acabar con ellos.

Son como animales.
No saben qué les mueve, ni cómo detenerlos.
Tendrán que resistir, huir, intentar luchar.
La muga está cerca, pueden conseguirlo.
Sólo hay que sobrevivir.
Corre el año 1813.

SINOPSIS

31 de agosto de 1813. Cerca de San Sebastián, el ejército español lucha con sus aliados por expulsar a los franceses de la Península. Es la batalla de San Marcial, la última de la Guerra de Independencia contra Napoleón. Con una bala en el pecho, el veterano capitán Arnaud Brussot abandona el combate. Débil y aturdido, su instinto de supervivencia le empuja hacia el bosque. Todo está borroso. Ve cómo un ciervo negro le observa impasible. Cae, reúne fuerzas y vuelve a incorporarse. Tras una penosa caminata, finalmente se desploma junto a la puerta de una casa.



Ha tenido suerte. En un territorio marcado por el odio al francés, ha dado con los únicos dispuestos a ayudarlo. Don Félix de Tejada, un viejo médico y Mariana, una joven mulata que vive con él. Tras curar sus heridas, Brussot pasa un par de días en cama. Algo le resulta extraño. ¿Qué hace allí a alguien de la raza de Mariana? Además, la joven habla algo de francés y tiene hacia él una actitud esquiva y hostil.

Cuando vuelve a ponerse de pie, Félix le explica todo tomando un coñac. Mariana no es su criada: es su hija. Ambos escaparon de Haití cuando el país ardió. Él era cirujano de la Armada y, al llegar a la isla, se enamoró de una mujer negra, libre y cultivada. Cuando estalló la revolución, su esposa colaboró activamente, pero, pese a rehuir la violencia, fue ejecutada por los franceses. Después, los antiguos esclavos se volvieron locos y comenzaron a exterminar a todos los blancos. Luego fue el turno de los mulatos. Mariana tenía sólo ocho años.

Al día siguiente, Mariana despierta a Brussot y a su padre. Un tal Ochoa, un mezquino terrateniente de la comarca, se acerca a la casa con dos braceros y un hombre herido. Brussot se oculta en el desván, donde reposa el retrato de una mujer criolla: Marie Chabert de Tejada. Ochoa mira a Mariana con desprecio. Los braceros con miedo. No han visto nunca a alguien de otra raza. Pero lo importante es curar al hombre. Un caballo le ha saltado un ojo y hay que extirpar. Cuando Félix y Mariana envían a Ochoa a buscar láudano en las habitaciones, el tipo curiosa, e incluso está a punto de subir al desván. Todo lo que ve le produce asco y suspicacia, las camas desechas, un resto de sangre en las sábanas...

El hombre se ha salvado. Antes de partir, uno de los braceros aprovecha un instante para advertir a Mariana y su padre: Ochoa va a volver al día siguiente con la chusma del pueblo. No les espera nada bueno. Es evidente que Brussot ha de irse. Los pone en peligro a todos. Están rodeados de lugareños hostiles. Y los caminos son aún más peligrosos: franceses en desbandada, militares y guerrilleros. El capitán puede morir por gabacho o por desertor.



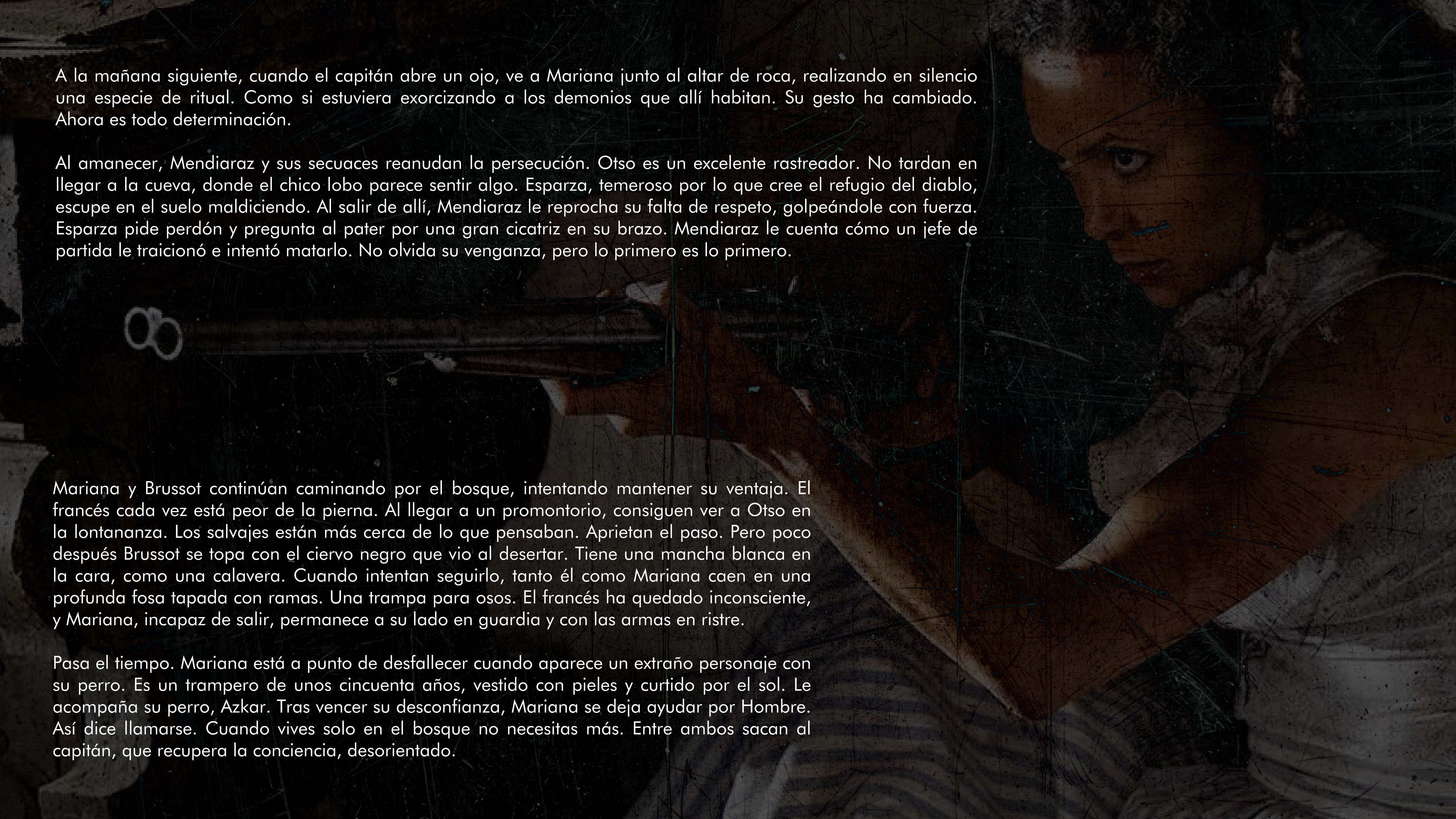
Pese al rechazo de Mariana a lo que representa Brussot, su padre le pide que le guíe hasta la muga: la frontera. Ella conoce bien las montañas y podrá ayudarle a sortear encuentros no deseados. Además, el capitán aún no está recuperado del todo. Félix no les acompaña. Se queda para hacer frente a Ochoa. Con un caballo para Brussot y algunas provisiones, Mariana y el francés salen antes del amanecer. Poco después, Ochoa se acerca al frente de una turba con antorchas. Sentado en su porche, Felix de Tejada sonríe, bebe láudano y con un bisturí acaba con su vida.

Tras un sobresalto al comienzo de la marcha, a punto de ser descubiertos por una compañía francesa en retirada, Mariana y Brussot abandonan definitivamente los caminos más transitados y se internan en el bosque. El viaje parece encarrilado. Sin embargo, el capitán tiene una extraña sensación. No falta más de media jornada hasta la frontera. Pero la noche se acerca.

Dos disparos casi simultáneos. El primero roza a Mariana haciéndola caer. El segundo derriba el caballo de Brussot, que se desploma sobre su pierna. Dos individuos les atacan. Uno es Mendiaraz. Vestido como una mezcla de sacerdote y guerrillero, él ha disparado sus dos armas. El otro responde al nombre de Otso. Aún adolescente, sólo vestido con un pantalón raído, su cuerpo nervudo y su mirada feroz recuerdan a un lobo. Y como tal, corre hacia la pareja para rematar la faena de su amo. Gracias a un certero disparo del capitán, que sólo logra frenar momentáneamente a la bestia, ambos consiguen escapar en el último momento.

Mientras tanto, a la pareja del salvaje y el iluminado se une Esparza, un tipo brutal que sólo respeta dos cosas: a Dios y a Mendiaraz, el pater. Esa noche, el terrible trío acampa y devora los restos del caballo. Mendiaraz cauteriza la herida de Otso y jura que atrapará a esos hijos de perra. Mientras, Brussot –que cojea ostensiblemente– y Mariana toman distancia en la oscuridad del bosque. Ella está conmocionada por lo vivido, en un estado casi de delirio. El capitán decide que han de descansar. Eligen para hacerlo una pequeña cueva. Al entrar, descubren una especie de santuario, consagrado a dioses ya desaparecidos. Agotado, Brussot se tumba y Mariana, aún desubicada, se ofrece a limpiarle las heridas. Al quitarle la camisa, descubre que su cuerpo es un mapa de cicatrices. Mariana las va repasando, preguntando al capitán el origen de cada una: Austria, Smolensk, Milán... La situación comienza a subir de intensidad. Cuando llega a una herida junto al labio, Brussot corta por lo sano, casi violentamente. Como si hubiese recordado algo. O a alguien. Mariana parece volver en sí y se enfada, reprochándole lo que hombres como él han hecho con su vida.





A la mañana siguiente, cuando el capitán abre un ojo, ve a Mariana junto al altar de roca, realizando en silencio una especie de ritual. Como si estuviera exorcizando a los demonios que allí habitan. Su gesto ha cambiado. Ahora es todo determinación.

Al amanecer, Mendaraz y sus secuaces reanudan la persecución. Otso es un excelente rastreador. No tardan en llegar a la cueva, donde el chico lobo parece sentir algo. Esparza, temeroso por lo que cree el refugio del diablo, escupe en el suelo maldiciendo. Al salir de allí, Mendaraz le reprocha su falta de respeto, golpeándole con fuerza. Esparza pide perdón y pregunta al pater por una gran cicatriz en su brazo. Mendaraz le cuenta cómo un jefe de partida le traicionó e intentó matarlo. No olvida su venganza, pero lo primero es lo primero.

Mariana y Brussot continúan caminando por el bosque, intentando mantener su ventaja. El francés cada vez está peor de la pierna. Al llegar a un promontorio, consiguen ver a Otso en la lejanía. Los salvajes están más cerca de lo que pensaban. Aprietan el paso. Pero poco después Brussot se topa con el ciervo negro que vio al desertar. Tiene una mancha blanca en la cara, como una calavera. Cuando intentan seguirlo, tanto él como Mariana caen en una profunda fosa tapada con ramas. Una trampa para osos. El francés ha quedado inconsciente, y Mariana, incapaz de salir, permanece a su lado en guardia y con las armas en ristre.

Pasa el tiempo. Mariana está a punto de desfallecer cuando aparece un extraño personaje con su perro. Es un trampero de unos cincuenta años, vestido con pieles y curtido por el sol. Le acompaña su perro, Azkar. Tras vencer su desconfianza, Mariana se deja ayudar por Hombre. Así dice llamarse. Cuando vives solo en el bosque no necesitas más. Entre ambos sacan al capitán, que recupera la conciencia, desorientado.



El trío se encamina a la casa de Hombre. En el trayecto, Mariana y Brusot tienen un momento de calma y son por primera vez conscientes de la belleza de lo que les rodea. Además, Hombre les muestra cómo recolectar un opiáceo silvestre que permite al capitán seguir la marcha. Ya en la cabaña, protegida por trampas que Hombre ha dispuesto alrededor, Mariana y el francés recuperan fuerzas y comen. En un aparte, el capitán examina su pierna bajo el pantalón. Su gesto no augura nada bueno. Más tarde, mientras él mismo y Hombre cantan junto al fuego, Mariana toma un baño en una tina tras una cortina. Cuando el trampero va a darle algo para secarse, Brusot la contempla desnuda. Lejos de cubrirse, Mariana le deja recrearse. Es lo más cerca que van a estar de hacer el amor.

Noche cerrada. Todos duermen en la choza. De la profundidad del bosque surge una antorcha que impacta en el techo haciéndolo arder. Tras la antorcha, Mendaraz, Esparza y Otso, que evitan la trampa frente a la casa. Los que duermen dentro, despiertan alarmados. Mariana y Brusot salen por la puerta de atrás, mientras Hombre se apuesta tras la puerta. Esparza se dirige a la entrada principal, mientras Otso cubre la salida del claro y Mendaraz se acerca por detrás. Al intentar entrar, Esparza pierde la mano, víctima de una cuchilla oculta sobre la puerta. La casa arde por los cuatro costados. En el interior, Mendaraz ataca a Mariana, que ha vuelto para recuperar el arma del capitán. La lucha acaba con la chica golpeando al pater con un madero ardiendo. Fuera, Esparza está fuera de combate mientras Otso y Hombre se enfrentan. Dos hombres del bosque que luchan con sus reglas. Hasta que Mendaraz vuelve a aparecer con medio rostro quemado y ejecuta al trampero por la espalda. Protegidos por una columna de fuego, Brusot y Mariana consiguen escapar in extremis. Para el pater ahora es un asunto personal. A la mañana siguiente, tras restañar sus heridas y disciplinar a su tropa, reanuda implacable la persecución.

Una vez más, Mariana y el capitán han conseguido cierta ventaja, pero la van dilapidando rápidamente. Brusot ralentiza su marcha. Por su parte, el odio ha dado nuevos bríos a sus perseguidores. Y están a menos de una legua cuando tienen un encuentro inesperado. Un joven teniente de caballería y su comitiva les dan el alto. Mientras tanto, Mariana y el capitán encuentran un cadáver abandonado en el bosque.

Acompaña al teniente Cardona un grupo de cinco hombres en el que destaca Anchía, un veterano guerrillero. Pese a los intentos de Mendaraz para parecer cordial –afirma que él y los suyos son sólo una pequeña partida– su cara quemada y el aspecto de Otso despiertan recelos.

El cadáver está desnudo y medio descompuesto. Mariana y Brusot registran su zurrón y encuentran un documento y una biblia. El muerto era un sacerdote que iba a tomar posesión de su parroquia. Todo encaja. Fue Mendaraz quien le mató y le despojó de su sotana.

Cuando están a punto de irse, Anchía, suspicaz, hace una última petición. Pide a Mendaraz que le muestre su brazo. Cuando ve la cicatriz, sus dudas se disipan. Él era su jefe, el que casi le mata por violar a esa niña. La violencia estalla. En apenas unos minutos, Otso, Esparza y el pater aniquilan a los militares. Anchía muere con el esternón partido por Esparza. “Te habías olvidado de mí... Cuando el diablo te pregunte, recordarás quién es Mendaraz”. Ahora, el grupo tiene un caballo.

El eco de los disparos ha llegado a Marina y el capitán, que han acelerado la marcha lo que pueden. Sin embargo, ya divisan a sus perseguidores a unos cientos de metros. Mendaraz monta el caballo del teniente muerto. Mariana tiene una idea. Hay un lugar donde pueden ocultarse. Mientras, Azkar, el perro que les acompaña desde que ardió la cabaña, sale corriendo. Se sitúa delante del caballo de Mendaraz, que le sigue desviándose.

Brusot y Mariana entran en una ermita abandonada. Apostados junto a la puerta, pronto ven cómo el olfato de Otso le lleva hasta allí. Tras un momento de tensión, cuando está a punto de descubrirles, Mendaraz le llama. La pareja resopla. Ahora tienen a los salvajes delante. Pero la muga está al otro lado. Atardece. Frustrado, Mendaraz se ha hecho una cura en la pierna, herida en su última refriega. Otso está agotado. Ambos han decidido parar junto a Esparza, que aún tiene fuerzas para salir a cazar. Persiguiendo a un jabalí, se distrae y se aleja demasiado. Y se topa con la boca del arma de Brusot, emboscado en la espesura.

A la mañana siguiente, Esparza amanece atado a un árbol. Mariana y Azkar le guardan. El capitán por su parte ha marchado a vigilar a Otso y Mendaraz, que amanece muerto de hambre y maldiciendo. Sin que Mariana se percate, Esparza se libera de sus ligaduras. Atrae a Mariana con un engaño, y cuando ésta se acerca la golpea. Mariana grita. Desde su escondite, Brussot la escucha. Pero también sus enemigos. Mariana resiste. Consigue clavar un cuchillo en el pie a Esparza, que se revuelve dispuesto a matarla. El perro se lanza sobre él, para morir reventado contra un árbol. Cuando Esparza se dispone a asestar el último golpe, una voz le llama. Es el capitán, que sin dudar le dispara en el vientre.

Cuando Otso y Mendaraz encuentran a Esparza agonizando, la pareja ya ha desaparecido. Mendaraz maldice al moribundo y sigue su camino. El capitán y Mariana descienden ahora por una garganta, hacia el cauce de un río que baja con fuerza. No es demasiado profundo y podrán pasar caminando. Mientras ambos luchan con la corriente, un disparo pasa junto a sus cabezas.

Junto a Otso, Mendaraz les dispara desde arriba, en lo alto del cortante. De repente, Brussot pierde pie. Han calculado mal. Mendaraz recarga y vuelve a disparar. Mariana decide que si quieren sobrevivir lo mejor es dejarse arrastrar río abajo. Ambos desaparecen río abajo.

Ya en la orilla, Mendaraz patea a Otso como a un perro. Ha perdido el rastro de la pareja. Cuando está a punto de matarle, el chico lobo ve algo. Un jirón del vestido de Mariana cuelga de una zarza al otro lado. Mendaraz sonrío y se olvida de liquidarle.

La gangrena ha empezado a devorar a Brussot, que está con Mariana sobre unas rocas que rodean una poza. Mariana le sonrío: "Creo que tus pecados están perdonados, capitán. Por fin te miro y consigo ver lo que buscaba. Tan sólo un hombre. Y necesito que sigas conmigo". El opiáceo se ha acabado. Sin dudar, la chica deja al francés en busca de alguna planta para intentar aliviarle.

Cortando algunas hierbas, Mariana se despista. Mendaraz la coge por la espalda. Ella esconde sus tijeras sin que él lo advierta. Va a matarla, por supuesto. Pero antes quiere entregársela a Otso como regalo. Desde las rocas, Brussot grita a Mariana que huya. Demasiado tarde. Mendaraz llega hasta la poza arrastrando a Mariana. Arriba, en las rocas, el capitán resiste como puede la acometida de Otso. Con sus últimas fuerzas consigue sacar la daga de su bota y clavársela. Ambos caen rodando a la poza. Aprovechando que Mendaraz se ha distraído con la pelea, Mariana saca sus tijeras y las hunde en su espalda. Rabioso, el pater aúlla y la golpea noqueándola. Otso ha desaparecido, pero Brussot sale del agua arrastrándose y cargando su pistola. Mendaraz se vuelve hacia él riéndose pese a las tijeras clavadas en su espalda. La pólvora está mojada. Asesta un tremendo hachazo a Brussot, que pierde la pistola y cae al suelo malherido. Tras despedirse de él con malevolencia –"el infierno es la última muga"– el pater se dispone a acabar. Una voz le llama a su espalda. Es Mariana. Y tiene la pistola. Mendaraz sonrío y camina hacia ella. Se escucha un disparo. "La pólvora se ha secado, hijo de perra".

Haciendo caso omiso de Mendaraz, que yace agonizante, Mariana se dirige al capitán y le abraza. Está muriéndose también. Mariana le pide que deje de luchar. Y le ayuda a marcharse con un beso. En ese momento, Otso emerge tomando aire. Sale de la poza y, sin mirar siquiera a Mariana, se acerca a Mendaraz. Se arranca la daga clavada y con ella le remata mientras dice su primera palabra: "aita" (padre). Mariana y Otso están tendidos junto a los dos cadáveres. Exhaustos y ensangrentados. Mariana mira a Otso. Parece un animal desvalido. Sus ojos ya no parecen salvajes, sino inocentes. Mariana le llama. Otso se acerca a ella, buscando su regazo. Mariana le acoge. Pero cuando ve la sangre de Brussot diluirse en la poza, su gesto cambia. Sólo hay una solución. Con un rápido movimiento, corta la garganta de Otso de lado a lado. Y le sujeta en sus últimos estertores.

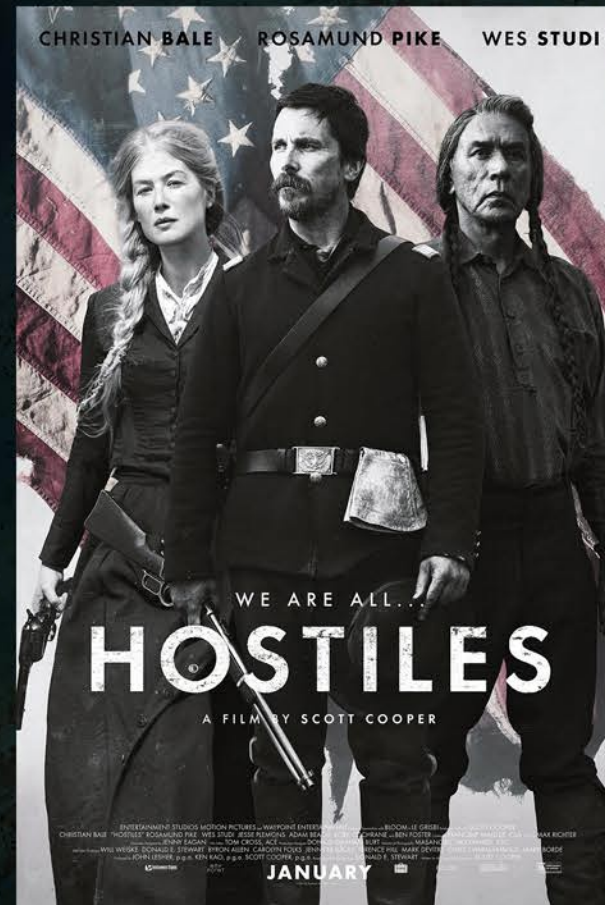
Arriba, en la loma junto a las pozas, el ciervo negro contempla impasible la escena. Clavado en el suelo, el mojón de piedra que señala la frontera. La Muga.

REFERENCIAS



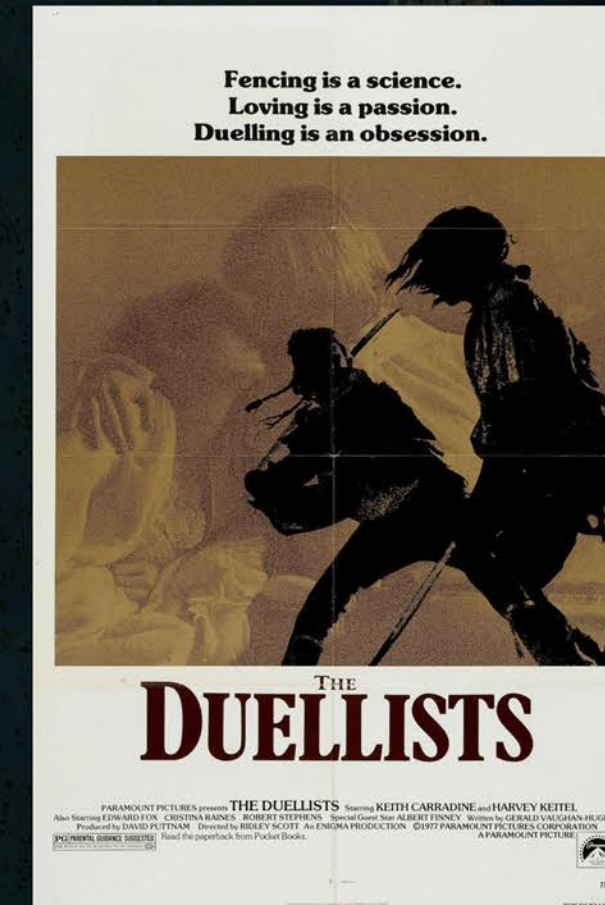
THE NIGHTINGALE (JENNIFER KENT, 2018)

Una mujer a la que se le ha arrebatado todo se ve arrastrada a una venganza sin cuartel. Un aborigen convertido en un inesperado aliado. Un mundo nuevo que tiene que romper las viejas ataduras que ha heredado y que no le permiten avanzar.



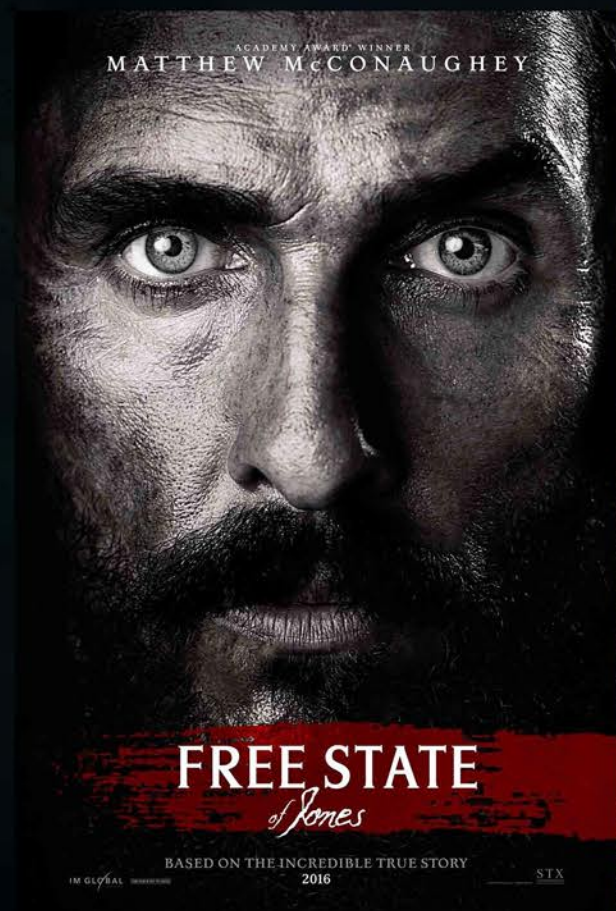
HOSTILES (SCOTT COOPER, 2017)

Una mujer que se convierte en una heroína sin pretenderlo. Un soldado veterano que está sumido en el escepticismo y el desengaño. Una misión, un paisaje y una violencia de la que no pueden escapar.



THE DUELLISTS (RIDLEY SCOTT, 1977)

O como dignificar un momento histórico que, hasta entonces, se plasmaba infectado de cartón piedra y rancio manierismo. Una persecución en la que no hay tregua.



FREE STATE OF JONES (GARY ROSS, 2016)

Una propuesta nueva y original que nos habla de un lugar con reglas inéditas. Un refugio para los que quieren romper con el pasado. Por encima de la raza, la condición social o las ideas está la igualdad entre los seres humanos.



THE REVENANT (ALEJANDRO GONZÁLEZ IÑARRITU, 2015)

Cuando el verdadero enemigo es la naturaleza. Una lucha en solitario en un territorio inhóspito y brutal. Todo depende de uno mismo si se trata de sobrevivir.



ERREMENTARI (PAUL URKIJO ALIJO, 2017)

Film que teje un microcosmos que se alimenta de lo telúrico, lo pagano y lo ancestral. Un telón de fondo que reclama nuestra historia para desenvolverse en el ámbito del misterio.



MARIANA DE TEJADA

“Los hombres como los que nos persiguen me robaron todo. Me da igual porque luchan o a que dioses rezan. La sangre que derraman nunca es la suya. Siempre es la nuestra.”

Diez años atrás, el día que salió de Haití con su padre a bordo de una goleta, Mariana decidió tres cosas: renegar de la violencia, olvidar sus orígenes y no volver a confiar en nadie, especialmente si era francés. Pero ahora, si quiere sobrevivir, debe elegir el camino opuesto al que tomó de niña: confiar en un francés, volver a sus orígenes y abrazar la violencia. Para así sellar su destino: convertirse en la heroína que nunca quiso ser.

Mariana es la fuerza motriz de la historia. Una mujer cuyo heroísmo no es una mera traslación de virtudes masculinas. Su fuerza nace de su propia naturaleza, y su coraje de poder enfrentarse a la atrocidad sin asumirla, adaptándose para sobrevivir y proteger lo que le importa. Mariana tiene 21 años. Es una mujer joven y hermosa, educada e inteligente. Sus días pasan cuidando de lo único que puede llamar suyo: una modesta casa en el bosque, un pequeño huerto y algunos animales para sobrevivir.



CASTING POR CONFIRMAR

Y está su padre, claro. Un viejo médico liberal, lisiado y con las ilusiones amortizadas. Ella es todo lo que le queda. Y está decidida a protegerle. Trabajando duro y en silencio. Empujando para avanzar cada día. Porque parar significaría recordar lo que han perdido. Cuando Arnaud Brussot se desploma herido ante su puerta, al principio Mariana siente que ha de resistirse por lo que trae consigo. Lo que carga a sus espaldas. Todo lo que ella más odia: la intolerancia, la crueldad y la guerra. Pero poco a poco el rechazo cederá. Primero ante la curiosidad, más tarde ante la comprensión y, finalmente, al afecto. Cuando inicien su viaje y tengan que enfrentarse al horror, el capitán ya será uno más a quien proteger. Y Mariana lo hará a toda costa, empleando todas sus fuerzas. Y cuando éstas no sean suficientes, descubrirá la importancia de la violencia.

ARNAUD BRUSSOT

“Han deseado mi muerte en seis o siete idiomas y he acabado con hombres desde el Volga hasta Portugal. Nadie merece morir, pero, si he de serle sincero, algunos están mejor muertos.”

Brussot es un héroe clásico. Tiene densidad moral. Allí donde el héroe postmoderno se refugiaría en la ambigüedad y el relativismo, obligándonos a compadecerle, el capitán asume sus actos, aprieta los dientes y sonrío de medio lado. Aunque esté destruido por fuera y por dentro, no nos pide que llevemos su carga. Aún puede con más.

Arnaud Brussot ha superado ya la treintena y lleva más de media vida matando. Tiene una relación íntima con la muerte desde que se hizo un hombre. Sin embargo, cuando no era más que un burgués adolescente, sentía un impulso vital absolutamente torrencial. Quería leerlo todo, comprenderlo todo, sentirlo todo. Arreglar el mundo entero, erradicar sus injusticias. No poco a poco, sino ahora y para siempre. Cuando estalló la Revolución, Arnaud sintió la llamada. Converso a la nueva fe, se transformó en un fanático. Pero el corazón intervino para apaciguar al cruzado. Olympe de Germain, una joven aristócrata, pero de ideas avanzadas.



HUGO BECKER

LUCAS BRAVO

Ambos se amaron y ella aplacó al ángel exterminador. Pero una tarde de invierno, Brussot tuvo que ver cómo sus antiguos compañeros la empujaban al cadalso. No pudo hacer nada. En ese momento, Arnaud comenzó su penitencia.

Decidió hacerse soldado para impregnarse completamente de la miseria que sentía. Matar con la esperanza de merecer morir. La primera vez que sirvió a Napoleón fue en Lombardía.

Luego, decenas de batallas y miles de millas. Poco a poco, Brussot va construyendo capas que entierran su cinismo amargo en socarronería y su pulsión suicida en una especie de jovial temeridad. Pasan así dieciséis años. Hasta que, un día, junto a San Sebastián, decide abandonar a su general. Un impulso le hace alejarse herido del combate y desertar. Cuando se interna renqueante en el bosque no busca nada, sólo algo de silencio. Y se dará de bruces con lo siniestro. Pero también encontrará a Mariana...
¿Su redención?

MENDIARAZ

“Este bosque nos pertenece. Nuestra misión es mantenerlo puro. Sin corromper. Y vosotros sois el pus que infecta esta tierra.”

Mendiara es la perfecta destilación de una mente corrupta ebria de ideas enfermas. Psicopatía y reacción, crueldad y delirio. Un hombre que invoca el pasado, pero se proyecta hacia un futuro que desemboca en cámaras de gas y tiros en la nuca. Sus dioses son la tierra y el linaje, y llenará su cáliz con la sangre de quien no se someta a ellos.

Mendiara fue abandonado en la puerta de un convento por su madre, una prostituta. Hasta su adolescencia vivió en un hospicio dirigido por unos frailes que se regían por la máxima “la letra con sangre entra” y que apaciguaron su rabia y maldad infantil a base de golpes y citas de la Biblia.



Una vez pudo valerse por sí mismo, y visto que los monjes no harían carrera en el clero de él, tuvo que buscarse la vida en las calles. Poco dado al trabajo, no tardó en convertirse en un delincuente común. De vida errante, prestó servicios a La Garduña, pero nunca fue admitido como miembro, lo que le convirtió en un mercenario desarraigado y desclasado. Guerrillero de primera hora, más por su carácter criminal y su querencia por los saqueos que por su patriotismo, en la guerra contra el francés desarrolla plenamente todas las psicopatías que se le presuponían por su conducta delictiva. Apaleado y acuchillado por sus propios compañeros de partida, es abandonado por éstos, creyéndole muerto. Logra recuperarse gracias a unas monjas que lo curan en un hospital de campaña y se echa al monte, donde reclutará a Esparza y Otso para que le acompañen en su delirante y atroz periplo por los bosques.





HOVIK KEUCHKERIAN

MARIO ZORRILLA

ESPARZA

“Los encontraremos, pater. Como usted bien dice, quien no tiene es porque no pide.”

Esparza es el gigante, la fuerza bruta, un ejecutor. Un tipo enorme y poderoso que impresiona por su tamaño. Sigue ciegamente a Mendiaraz, creyendo que es Dios el que le habla a través de sus palabras.

Esparza es un hombre de campo. Sexto hijo de una familia de nueve hermanos, a los que llamaban “Erraldoiak” (Los Gigantes), las epidemias, el hambre y la guerra acabaron con siete de ellos. Sancho, que así se llama Esparza, y su hermana pequeña Alodia, quedaron a cargo del modesto caserío familiar. Durante la guerra, sus recursos fueron saqueados sistemáticamente por las tropas francesas que no dudaban en abusar de ella y maltratarle a él. Harto de todo, decidió incendiar el caserío con varios franceses dentro, sin percatarse de que su hermana estaba con ellos en el interior.

Traumatizado y lleno de odio, decidió echarse al monte, donde tuvo la mala suerte de encontrarse con Mendiaraz. Cuando Esparza ve que la guerra le ha quitado todo no encuentra explicación. Mata y mutila sin cuestionarse nada. Sin embargo, no lo disfruta. De hecho, él preferiría pasear y cazar en su bosque en paz. Pero, para él, lo que dice Mendiaraz es palabra de Dios.



OTSO

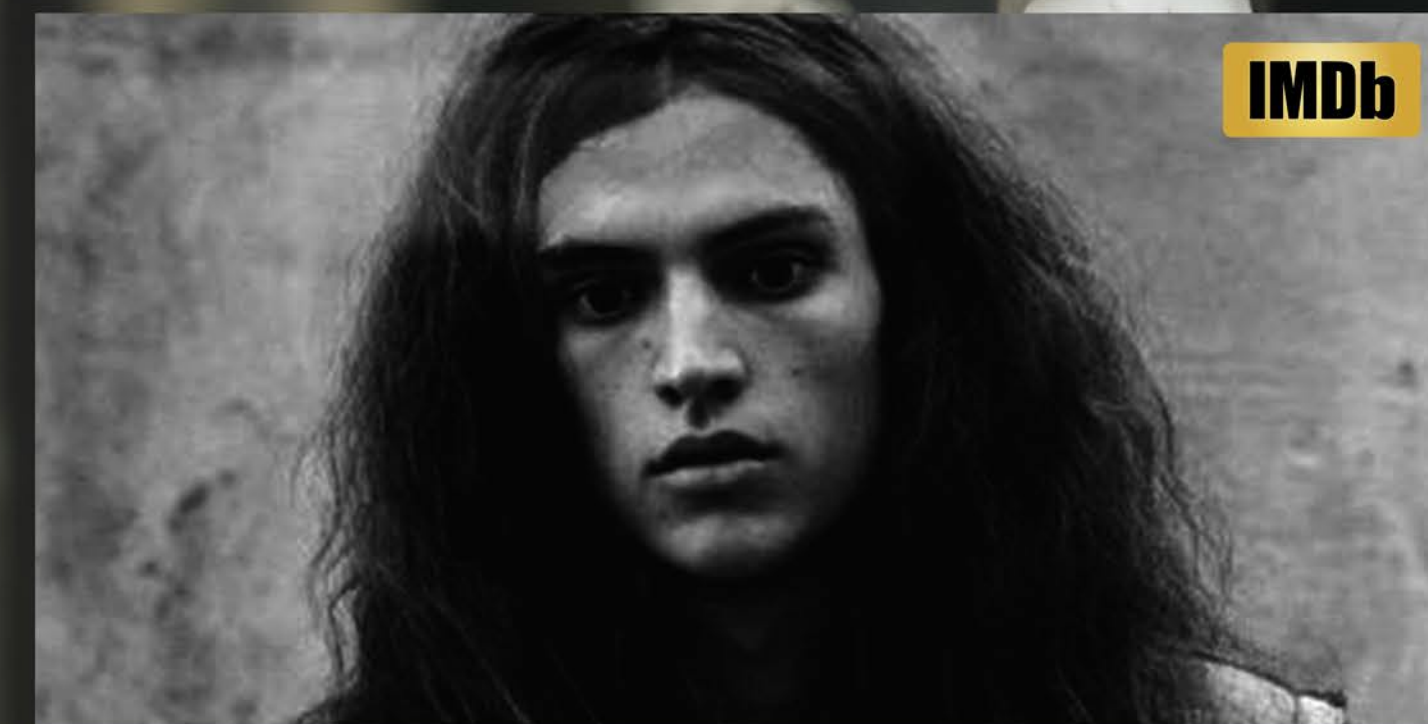
“Esa especie de animal... Nunca he visto nada igual. Y era rápido. Muy rápido.” (Brussot sobre Otso)

“Por este no se preocupen, que no rige. No es más que un malparto del demonio.” (Esparza sobre Otso)

“El chico es un caso nunca visto. Se ha criado solo en el bosque, nadie sabe cómo.” (Mendaraz sobre Otso)

“¿Qué haces con esos demonios, chico? No deberías ser el perro de nadie.” (Hombre dirigiéndose a Otso)

Otso es un joven salvaje. Literalmente. Su pasado es una incógnita. Mendaraz lo encuentra en el bosque, ya adolescente, y desde entonces lo considera de su propiedad, como si fuera su perro de caza. Otso es una fuerza de la naturaleza.



BIEL ROSSELL PELFORT

Una especie de lobezno con un físico curtido en la lucha por la supervivencia. Con un cuerpo atlético pero grácil, moreno y fibroso. Con el pelo negro azabache largo y una mirada profunda. Cubierto solo por una pelliza y unas calzas que él mismo se ha fabricado, posee un olfato y una flexibilidad más animal que humana. No sabe hablar, apenas articula extraños gruñidos que lo hacen parecer una bestia salida de una pesadilla, pero a la vez, no deja de tener la inocencia de un niño, de alguien que no ha cometido pecado alguno porque sus leyes no son las nuestras, son las del bosque.

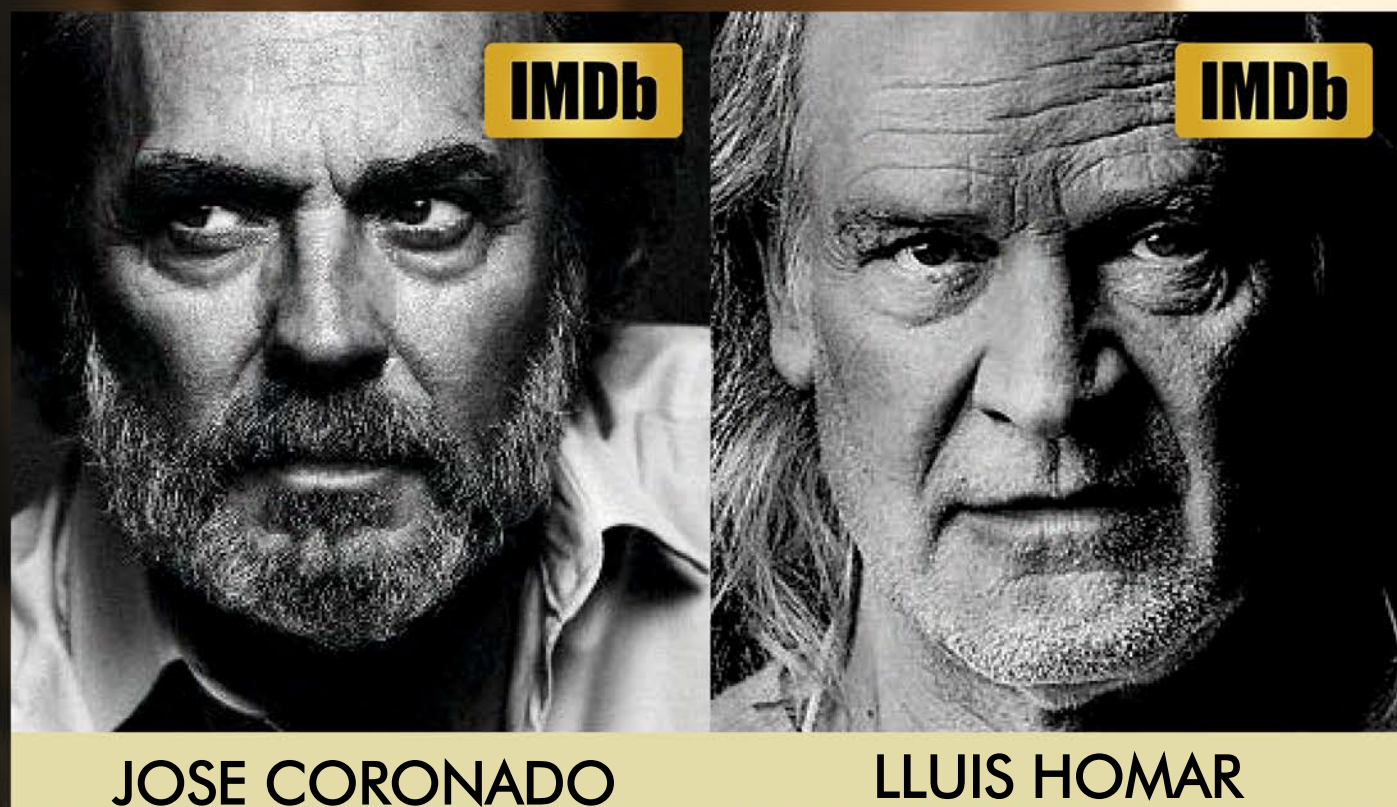
FELIX DE TEJADA

“La guerra sólo es una ilusión, un carnaval. No es real. Por eso van todos disfrazados”.

Cuando en 1769 embarca como cirujano segundo en el Santísima Trinidad, Félix de Tejada es un joven con ansias de aventura, deseoso de servir a España y con una fe inexpugnable. Cuatro décadas después, pasados los sesenta años, ha aprendido que la aventura siempre se tiñe de rojo, que Dios ha dado la espalda al mundo y que su hija Mariana es su única patria. Ella, y el recuerdo de su madre, Marie. Noire affranchi. Negra emancipada. Esa es la identidad de Marie de Chabert en el brutal sistema de castas de Saint Domingue. Un régimen cruel implantado por los esclavistas franceses. Pero ella, una mujer cultivada, valiente y decidida, no se resigna. Por eso huye al lado español de la isla, donde se vive un clima de mestizaje y tolerancia racial. Conoce a Félix y se enamoran.

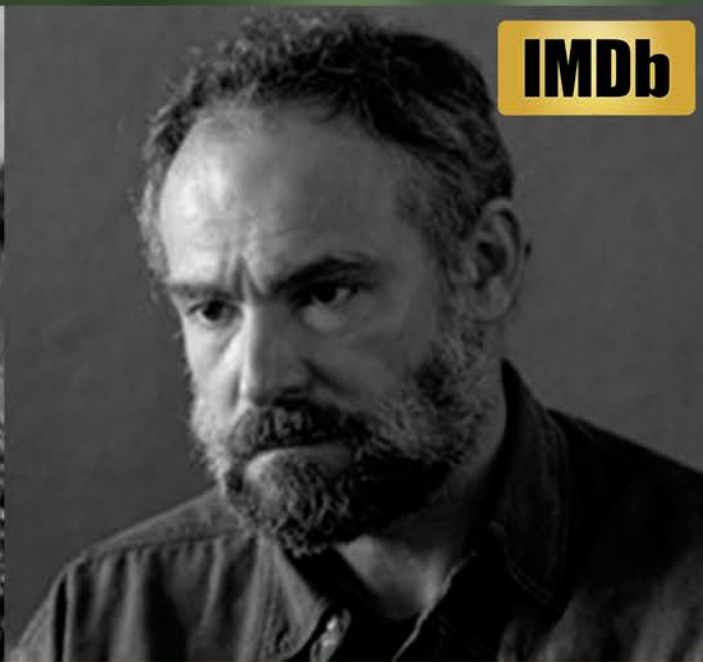
Desde ese momento, la causa de Marie será la suya. La causa de la liberación de los esclavos, el apoyo a una revolución idealista que ellos quieren pacífica y que, sin embargo, pronto degenera en un exterminio atroz. En un intento vano de reprimir la revuelta, los franceses ejecutan a esclavos y abolicionistas por igual. Marie es fusilada sin contemplaciones.

Félix se rompe. Muerto en vida, sólo sigue caminando por Mariana, la hija de ambos. Cuando los esclavos masacran a todos los blancos y mulatos, no tiene más opción que huir. Con Mariana en brazos, embarca hacia España despidiéndose de lo que ya se conoce como Haití. Europa no es el Caribe. Desencantado, tiene que guardar a Mariana de las miradas de la ignorancia y el desprecio. Hasta que estalla la guerra. Y los viejos fantasmas vuelven a llamar a su puerta.





IÑIGO ARANBARRI



URKO OLAZABAL

Hombre es un ermitaño, un trampero. Alguien que decidió alejarse de la civilización y de los hombres. Tiempo atrás, ejerció de maestro en su pueblo. Tenía una mujer y una hija, Y una casa modesta con un huerto y un par de vacas. Una vida tranquila y rutinaria. Pero todo cambió cuando ambas contrajeron la viruela en su modalidad más agresiva. Las erupciones en la piel deformaron sus cuerpos y rostros dotando a ambas de un aspecto monstruoso. Hombre y su familia, hasta entonces muy queridos en el pueblo, se convirtieron en unos apestados abandonados a su suerte.

HOMBRE

“Hace tiempo recuerdo que tenía un nombre, dejó de hacerme falta. Aquí, en el bosque, soy solo un hombre.”

La inevitable muerte de su esposa y su hija coincidió con la invasión francesa y Hombre, agotado y sin esperanzas, decidió olvidarse de todo y marchó a vivir al bosque. En la guerra contra el francés no le queda nadie a quien defender. A partir de entonces, el bosque y su perro Azkar serán su único mundo.





Batalla de San Marcial



La deserción de Brussot



La huida de Mariana y Brussot



La casa de los Tejada



LOCALIZACIONES



El proceso creativo puede partir de una anécdota, un hecho histórico, un ambiente o un personaje. En el caso de Muga, el arranque del proyecto está absolutamente vinculado a un paisaje. Al mapa físico y humano de un territorio. La película surge del deseo de contar una historia que tuviese como telón de fondo la exuberancia (tan atractiva como misteriosa) de los bosques y montañas navarros. El relato se moldea a partir de una serie de lugares que nos fascinan y que se integran en la narración, convirtiéndose en un personaje más. Por ello, los escenarios que aparecen en el guion están íntimamente ligados a las acciones y el tono de cada secuencia. Recreando ese entorno indómito, alejado del resto del mundo y de la civilización, en el que se desarrolla la aventura de Muga.

BATALLA DE SAN MARCIAL

El arranque de la película se sitúa en la última batalla de la guerra contra Napoleón, que se desarrolló en los campos próximos a San Sebastián. Al ser una zona hoy completamente urbanizada, la trasladamos a prados de Orabidea en el Valle del Baztán (Navarra).

LA DESERCIÓN DE BRUSSOT

La huida de Brussot de la batalla y su periplo por el monte hasta llegar a la Casa de los Tejada discurre por dos espacios del Valle del Baztán: Orabidea y la Cascada de Xorroxin.

LA CASA DE LOS TEJADA

Para el exterior de la casa de los Tejada buscamos un espacio como la Ermita de San Miguel en Irulegi (Navarra), que funcionaría perfectamente. Para el interior, también contaríamos con escenarios reales adaptados.

LA HUIDA DE MARIANA Y BRUSSOT

En este bloque hay dos localizaciones. Por un lado, las campas del Valle de Sorogain y por otro, el pueblo de Ujué.

RÍO Y PUENTE DE LOS FRANCESSES

La galopada a caballo de los protagonistas, para ocultarse bajo el puente de las tropas francesas, tiene lugar en el Puente de Reparacea (Oieregi), en el Valle de Bértiz.

LOS CAMINOS DEL BOSQUE

Para el grueso de las escenas en el bosque trabajaremos en dos lugares amplios y con recursos visuales de sobra: la Selva de Irati y el Señorío de Bértiz.

LA CUEVA

Para la secuencia nocturna en la que Mariana y Brussot pernoctan en una cueva decorada con motivos ancestrales, el lugar elegido es la Cueva de Harpea, próxima a la Selva de Irati y Orbaizeta.

LA TXOZNA DE HOMBRE

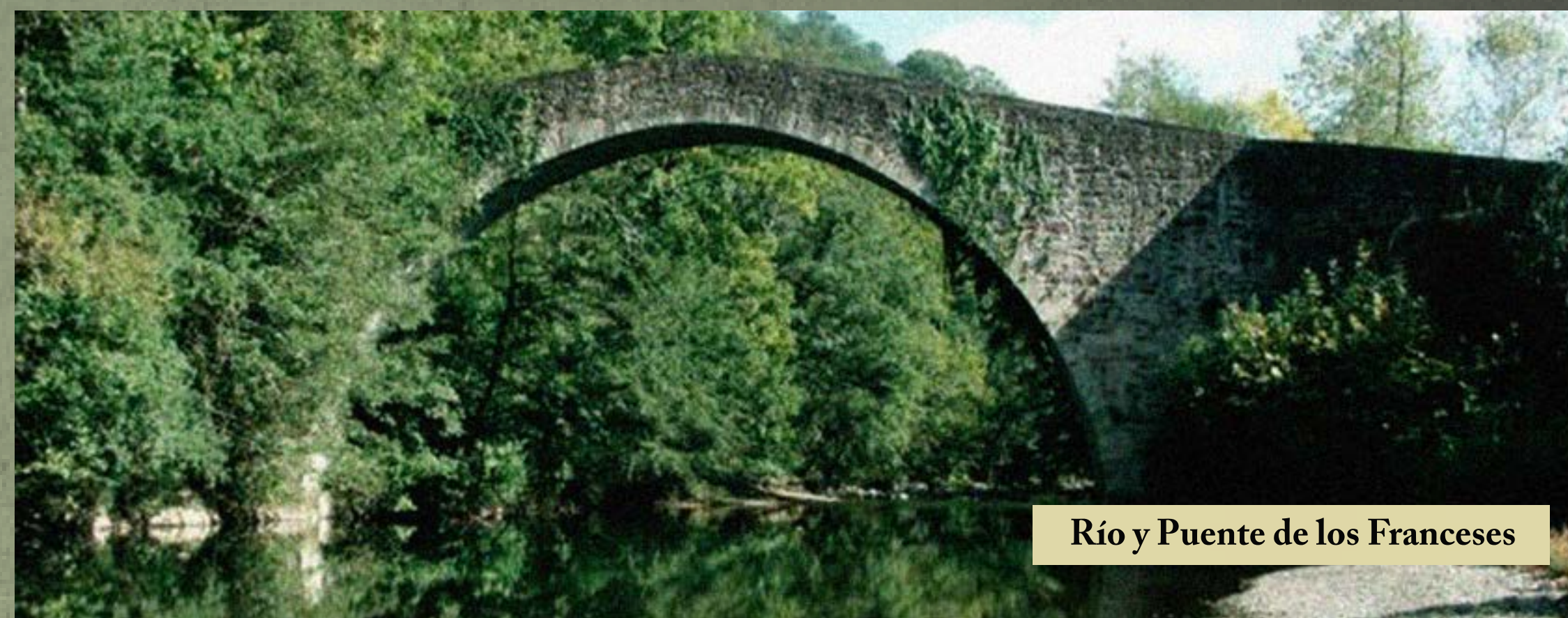
Es un decorado de construcción pensado inicialmente para el Hayedo de Otzarreta, cercano a Orabidea. Para su posterior incendio se requerirá de un espacio seguro diseñado por el departamento de VFX.



Los Caminos del Bosque



La Cueva



Río y Puente de los Franceses



La Txozna del hombre



Lugares Fantasmagóricos



El Río y La Gargante de los Buitres



La Secuencia Fianl

LUGARES FANTASMAGÓRICOS

Localizaciones con construcciones semiderruidas que se integran con la vegetación y la naturaleza. La antigua fábrica de armas de Orbaizeta y los cuarteles abandonados de Aizpegi.

EL RÍO Y LA GARGANTA DE LOS BUITRES

Para este bloque el escenario ideal es la Foz de Lumbier, con sus cañones y el río Irati desplegando todo su caudal. A escasa media hora de Pamplona.

LA SECUENCIA FINAL

El bloque final, con el enfrentamiento definitivo de Mariana y Brussot con sus perseguidores , está concebido desde su escritura para tener lugar en el Nacedero del río Urederra en Baquedano, en la Sierra de Urbasa.

LA FRONTERA DE LA IDENTIDAD

¿Qué produce los monstruos? ¿Una razón dormida o una razón que sueña su omnipotencia? ¿Los instintos sin freno o el delirio racionalista? Probablemente ambos. Auschwitz o el gulag. Aunque Muga es una película de aventuras, con la acción y la emoción en primer término, también plantea cuestiones que nos apelan hoy igual que lo hacían en 1813. La película retrata la época en la que la historia cambia y llega la modernidad. Cuando la visión tradicional del ser humano (la tiranía del origen) choca con la explosión revolucionaria hija de la Ilustración. Los tres hombres que persiguen a nuestros héroes representan lo primero: la sangre como marca, la tierra como madre esencial, Dios y la tribu.

A su vez, el capitán Brussot representa el triunfo de la razón encarnado en Napoleón. Pero también es culpable (y víctima) de sus excesos. De una concepción demasiado abstracta de la Humanidad. Con el Terror y una Europa desangrada pesando sobre su conciencia. Mariana, sin embargo, se proyecta hacia el futuro. Asume su identidad con lucidez (su sexo, su raza), ha sufrido por ella. Pero no está dispuesta a que eso marque su destino, a que eso la convierta en víctima. Y de ahí saca su fuerza. Mariana sabe que no todos somos iguales, es nuestra esencia humana lo que nos iguala. Y eso debería ser suficiente.

Muga nos habla de los peligros que nos acechan. Del mal que corrompe nuestra convivencia: considerar la identidad una frontera.

UN WESTERN EUROPEO

La frontera siempre ha sido sinónimo de aventura. Tanto si la entendemos literalmente (el límite, fijo o en expansión, entre dos territorios) o como metáfora (la barrera simbólica que separa dos mundos), la frontera es el espacio donde las reglas se tambalean, somos más libres y todo (lo heroico y lo terrible) puede suceder. Sea Río Grande, checkpoint Charlie o el borde exterior de la galaxia. Muga significa frontera. Y el título de la película juega con ambos sentidos de la palabra. Porque la acción se desarrolla en los bosques y montañas que separan Francia y España, pero también en el límite entre civilización y barbarie, en un tiempo de cambio, al final de una guerra y con un vacío de poder. Estas coordenadas nos remiten a uno de los géneros de los que bebe nuestra historia: el western.

La guerra de la Independencia como escenario de nuestro cine siempre ha tenido paralelismos con las películas del Oeste: caballos, aridez, armas, bandidos... Pero siempre estaba todo teñido de un cierto folclorismo, desde la música hasta el vestuario pasando por el propio reparto. Muga quiere redefinir ese tiempo como espacio cinematográfico. Cambiando las estepas por bosques, el sol de justicia por las brumas al amanecer, la planicie infinita por la montaña. Y con personajes de distintos países, culturas e incluso razas.

En definitiva, Muga es –no sólo, a veces nos internamos en el survival acercándonos incluso al terror– un western sin apellidos, que conserva su esencia –una aventura donde la civilización aún no ha llegado– pero con un aroma europeo que nos aleja de Curro Jiménez y nos aproxima al romanticismo estético de Los Duelistas.

PLAN DE DIFUSIÓN

UNA PELÍCULA HÍBRIDA

Aunque en principio podemos definir *Muga* como una película de aventuras, lo cierto es que está compuesta en gran medida por ingredientes de otros géneros. Si el esquema de choque en la naturaleza entre civilización y barbarie –así como una persecución con violencia descarnada– nos acerca al survival, la presencia de ciertos ambientes y personajes nos trae –sin elementos sobrenaturales– ecos de terror gótico. Además, el western, con escenarios y estética europeos, es una referencia fundamental.

Pero, además, *Muga*, presenta por debajo reflexiones que la convierten en algo más que una película de género. Por un lado, la lucha entre dos mundos. El viejo (que siempre amenaza con volver) y el nuevo (en permanente cuestión) Libertad vs. tradición, mestizaje vs. pureza de sangre, etc. Por otro lado, el guión nos habla de una mujer –en parte de origen africano– arrastrada a una lucha que libran hombres por el futuro de Europa. Y de cómo sobrevivir a esa lucha siendo fiel a su esencia.

AUDIENCIA DE AMPLIO ESPECTRO

Muga es una aventura para adultos. Y quizá sea el target infantil el único realmente excluido. Porque, como sabemos que ha sucedido muchas veces, hay películas que no tienen nicho y apelan a todos. En este caso, los fans del cine de género encontrarán una película que les proporcionará emociones fuertes, los del cine histórico una visión nueva y estimulante de un periodo, los del cine de prestigio, un guión con buenos diálogos y un trabajo actoral de altura y, el resto, una aventura trepidante donde suceden cosas constantemente. Y el hecho de que Mariana sea la verdadera protagonista, una heroína en clave netamente femenina, elimina cierto sesgo de género que a veces encontramos en el cine de acción.

Por último, mencionar que, al presentar un coprotagonista francés (siendo Mariana a su vez medio haitiana), y el uso –aunque sea como nota de color– de diversas lenguas, hace que el proyecto sea más universal, facilitando mucho el encuentro con audiencias fuera de nuestras fronteras.

DIVERSOS TIPOS DE FESTIVALES

Por todo lo que hemos mencionado aquí arriba, *Muga* puede funcionar muy bien en distintos tipos de festivales, tanto en secciones competitivas como panorámicas. Reúne los requisitos para estrenarse en un espacio como Sitges, tiene la vocación comercial que encontramos en Toronto y su vocación de calidad –así como los elementos vascos– la hacen perfecta para una presentación en San Sebastián.

PANTALLAS

Tenemos claro que *Muga* reúne bazas suficientes para tener un recorrido comercial real en las distintas pantallas. En el caso de las salas, creemos que si se estrena en las fechas adecuadas –lejos de las elegidas por los *blockbusters*, verano y Navidad–, *Muga* puede funcionar muy bien, encontrando al público que busca entretenimiento de calidad. Además de una campaña de promoción potente, estamos convencidos de que el boca-oreja siempre va a ir a nuestro favor. En cuanto a las OTT privadas, la naturaleza intemporal de la película (despegada de modas), su mencionada ausencia de sesgos de género y su faceta multicultural, pueden darle una vida larga y sostenible en distintos mercados. Aquí cabe mencionar que el proyecto puede interesar por igual a Netflix con (un perfil más comercial) o HBO (con unos filtros de calidad más exigentes).

Por último, queríamos destacar que es un proyecto que reúne distintos valores apreciables: Mariana es un personaje pionero (primera heroína de acción de raza negra) en el cine de nuestro país, cuenta con elementos culturales distintivos como la presencia del euskera y supone un despliegue de espectaculares localizaciones en suelo español. Además, sería un estreno premium por producción y prestigio.

tiff

SITGES 02
FESTIVAL INTERNACIONAL DE CINEMA DE CATALUNYA

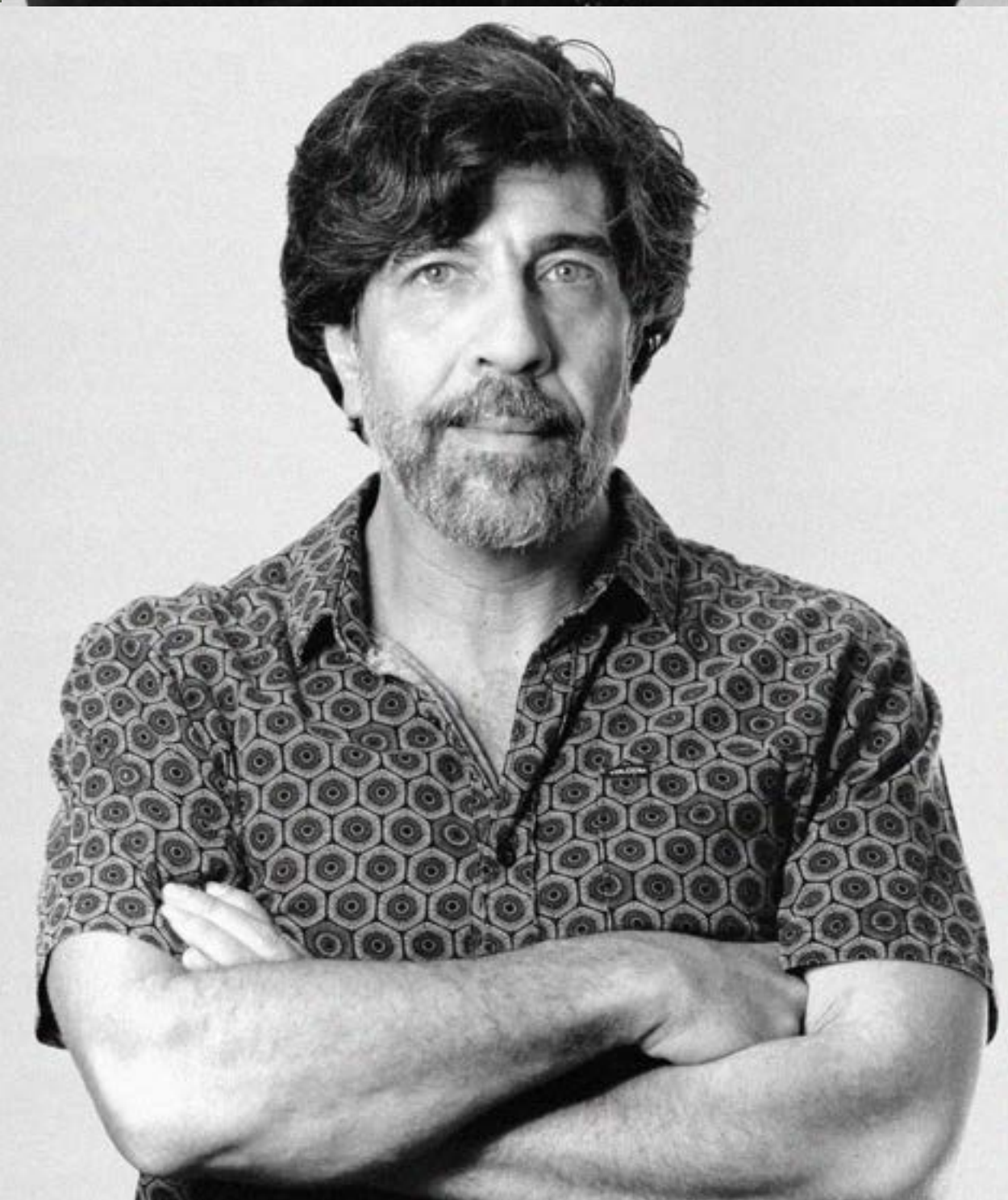


SSIFF Donostia Zinemaldia
Festival de San Sebastián
International Film Festival

NETFLIX

HBO®

tve



LOS GUIONISTAS



ÁLVARO GONZÁLEZ GARCÍA DE BURGOS

Diplomado en Dirección Cinematográfica por la ECAM donde tuvo como tutores a Manuel Gutiérrez Aragón, Gracia Querejeta, Mariano Barroso y Jaime Chávarri. Desde hace más de veinte años trabaja como Realizador en publicidad y en series y programas de TV (Visual Comunicación, Sony, Hill Valley, Free Your Mind, The Family, Boomerang, Notro, MediaPro, Zeta, Bocaboca, Canal Plus). También es Profesor en la Facultad de Comunicación de la Universidad de Navarra, donde imparte clases de Dirección, Guión, Producción de Cine y TV y Dirección de Actores e Interpretación, y es Tutor de los Trabajos de Fin de Grado. Ha dirigido cuatro cortometrajes que acumulan alrededor de doscientas selecciones en festivales y una treintena de premios: "EL CINÉFILO" (Ecam, 2000), "CASA FOUCE" (Ecam, 2002), "TITAN" (Usual Films, 2015) y "PICNIC" (Usual Films, 2021).

DAVID TEJEDOR BALLINAS

Licenciado en Imagen por la Universidad Complutense, diplomado en dirección por el TAI y master en Film Studies por la New York University. Lleva las últimas dos décadas trabajando en diferentes medios audiovisuales: TVE (Versión Española, Premios de la Música), productoras diversas (Filmtropía, SCM, Morena), creativo freelance (Santander, Endesa, Alta Films, Havas / Endemol, Siemens, Fanta, BBVA), escritor por encargo (Grupo Zeta, La Esfera de los Libros, Santillana) y guionista (Visual Comunicación, Libélula, Clementine). Escribió y dirigió el cortometraje "The Pan Complex" (NYU, 2012).

Álvaro y David trabajan juntos desde hace muchos años, escribiendo y dirigiendo al alimón anuncios, documentales, videoclips, making of... Tras llevar un tiempo escribiendo proyectos de ficción, realizan el cortometraje de ciencia-ficción "**Titan**" con 150 selecciones en festivales de todo el mundo y más de 20 premios. Hace un año, Elena Moreno y Uxue Peña les invitan a formar parte de Boomer Films para desarrollar sus ideas y convertirlas en realidades. Con "Muga", dan un consecuente y elaborado paso adelante en su trayectoria.



PRODUCCIÓN EJECUTIVA

ELENA MORENO DE ECHANOVE

Elena Moreno de Echanove y Uxue Peña Pascual se conocen estudiando producción en la ECAM en 1998. Con Marisol Carnicero y Salvador Augustín –dos grandes referentes– como tutores, obtienen excelentes calificaciones y comienzan a labrarse un camino en la profesión.

Elena se decanta por el cine, ocupando distintos puestos en grandes superproducciones y services, donde tuvo como maestro a José Luis Escolar.

Tanto en películas internacionales como *The kingdom of heaven*, *There be dragons*, *Imagining Argentina*, *Knight & Day* o *The limits of control*, como en proyectos nacionales como *Alatriste*, *Balada triste de trompeta*, *Che: guerrilla* o *Las trece rosas*.

Posteriormente es contratada por BBVA Creative como Senior Producer, liderando la creación de branded content en la compañía.

UXUE PEÑA PASCUAL

Uxue a su vez, probó suerte en el cine patrio en la pionera Sogecine, de la mano de Andrés Santana e Imanol Uribe. Tras esta experiencia, desarrolló su trayectoria en el campo de la postproducción y VFX, coordinando la producción durante 8 años en *Free Your Mind*. Tras este periodo, su carrera profesional se centró en la TV generalista (*Mediaset*, *A3 Media*), así como en los canales temáticos de pago de Turner Time Warner: *TCM*, *TNT* o *Cartoon Network*, entre otros canales.

Su amistad y pasión por el cine les siguió manteniendo unidas hasta que, tras más de 20 años de periplo por la industria audiovisual, decidieron que había llegado el momento de crear y contar las historias en las que pensaban cuando comenzaron a estudiar. Así nace Boomer Films, en el momento y lugar que tenía que nacer.

Y con la experiencia y trayectoria que ambas necesitaban para poner en marcha este proyecto personal.



BOOMER FILMS



Quexito

FILMS

QUEXITO FILMS es una productora con una marcada vocación por hacer productos de calidad con visión comercial.

Entre sus producciones más destacables, señalamos la comedia *Es por tu bien* de Carlos Therón, gran éxito de taquilla con 9,5 millones de euros de recaudación que congregó en las salas a más de 1,5 millones de personas. En 2023, ha producido la película española de acción real más taquillera en lo que va de año, *¡Vaya Vacaciones!*, dirigida por Víctor García León. *Operación Camarón* también es destacable, pues fue la tercera película española más taquillera de 2021, protagonizada por Julián López, Natalia de Molina, Miren Ibarguren, Julián Villagrán y Antonio Dechent.

En Netflix estrenó directamente *Orígenes Secretos* de David Galán Galindo, alcanzando el puesto nº1 de lo más visto de la plataforma en España, y el nº6 en el ranking mundial durante las semanas posteriores a su estreno; además de nominaciones a tres Goya incluyendo mejor guion adaptado. Con la misma plataforma y RTVE, también produjeron *HollyBlood* en 2022, protagonizada por Óscar Casas y Jordi Sánchez. Han llevado a término coproducciones internacionales, como *Sólo se vive una vez*, con Gerard Depardieu y Santiago Segura.

Han coproducido documentales de corte autoral y con prestigio internacional, como *Morir para contar*, dirigido por Hernán Zin y triunfador en la Seminci o el World Film Festival de Montreal; *Rol&Rol*, el último documental de Chus Guitérrez, sobre el papel de la mujer y su representación en los medios; *Mama*, galardonado con el Premio Goya al mejor cortometraje documental en 2022; o *Memoria*, nominado en 2023 a la misma categoría.

Actualmente, trabajan con un slate de más de 10 producciones audiovisuales en desarrollo, en el que se incluye la adaptación a serie de ficción del podcast original para Spotify *El rey del Cachopo*.

Quexito Films tienen el compromiso de fomentar la igualdad de género dentro del sector cinematográfico y son integrantes del European Producers Club, habiendo firmado su iniciativa de producción sostenible Geen Charter.



BOOMER FILMS es una joven productora nacida de la unión de cuatro profesionales del audiovisual que se conocieron hace más de veinte años cuando estudiaban cine en la ECAM.

Dos productoras ejecutivas, Elena Moreno y Uxue Peña, y dos directores-guionistas, Álvaro González y David Tejedor, que, tras llevar a cabo el cortometraje de ciencia-ficción **TITAN** (150 selecciones en festivales de todo el mundo y más de 20 premios) decidieron crear su propia compañía para desarrollar sus propuestas de ficción. Tanto series como largometrajes.

El espíritu de BOOMER FILMS es ser un motor creativo, buscando alianzas con otras productoras para desarrollar proyectos conjuntos. Hace un año arrancó su primer largo, "Muga", en coproducción con Quexito Films. Recientemente han incorporado al guionista Gorka Magallón (ganador del Goya por "Las Aventuras de Tadeo Jones") y al director Antonio Díaz Huerta ("Noche de chicas", "Gallo", "Estoy vivo"), con un estupendo proyecto de largometraje llamado "The Blind Rider".

Además, presentaron en el Conecta Ficción de este 2023, otro proyecto de largometraje de cosecha propia, "Looking for Antonio", y tres series: "Rocker", "Sedom" y "SQP", que se encuentran en fase de desarrollo.

Aunque se trate de una productora con poco tiempo de vida, sus creadores acumulan una larga y rica experiencia en todos los ámbitos del audiovisual (cine, series, ficción, documental, entretenimiento y publicidad) y en diferentes áreas (producción, dirección, realización y guión). Y comparten una misma visión de lo que quieren ver en una pantalla: Historias de calidad para un público amplio.

Repartidos entre Madrid y Pamplona, donde está su sede, BOOMER FILMS busca posicionarse como un creador de contenidos originales y novedosos, y aspira a ser un referente para los rodajes en Navarra.



BOOMER FILMS

Calle Monasterio de Fitero 25
31011 Pamplona
<https://boomerfilms.es/>

PRODUCCIÓN PAMPLONA

Uxue Peña Pascual
Tlf.: +34 626 893 704
uxue@boomerfilms.es

PRODUCCIÓN MADRID

Elena Moreno de Echanove
Tlf.: +34 629 411 407
elena@boomerfilms.es



Calle de la Princesa 18
28008 Madrid
915 41 89 04
<http://www.quexito.com/>

PRODUCTOR

Miguel González
Tlf.: +34 627 508 568
mgonzalez@quexito.com

COORD. PRODUCCIÓN Y DESARROLLO

David Pámpano
Tlf.: +34 669 385 635
dpampano@quexito.com