



THE BLIND RIDER

LOS BUENOS SE QUEJAN

Un largometraje de ficción escrito por

LOS MEJORES SE ADAPTAN

Antonio Díaz Huerta y Gorka Magallón

Título THE BLIND RIDER
Formato Largometraje de ficción
Dirección Antonio Díaz Huerta
Guión Antonio Díaz Huerta
Gorka Magallón
Producción Ejecutiva Elena Moreno de Echanove
Uxue Peña Pascual
Producción Boomer Films
Género Drama aspiracional juvenil
Duración 100 min.
Rodaje 2024 - 2025
Idioma Español



Basada en una historia real, *The Blind Rider* nos cuenta la aventura de Marcelo. Un chaval de dieciocho años con una vida feliz y normal que, de un día para otro, tiene que enfrentarse a una durísima revelación: en sólo unos meses quedará completamente ciego.

Su mundo se desmorona en un tiempo récord. Su novia, sus relaciones, su futuro en la universidad...

Sin embargo, la amistad con una veterana mujer ciega consigue sacarle de la depresión que le hundía.

Ella le enseña a manejar el bastón, su nueva percepción y, sobre todo, sus emociones.

Marcelo encuentra, además, otra vía de escape. El skate. Apoyado por sus colegas, con obstinación, día tras día en la plaza, conseguirá lo que parecía imposible: volver a patinar. Mejor que antes, incluso. Se convierte en un crack sobre la tabla, dejando a todos boquiabiertos con sus trucos. Es el primer skater con bastón. Y tiene un nuevo nick: ahora es *The Blind Rider*.



SINOPSIS

De manera inconsciente, Marcelo es feliz. Tiene diecisiete años, lleva bien el curso, tiene amigos y tiene novia. Le gusta su ciudad, Pamplona, salir con su cuadrilla y hacer skate en Antoniutti. Vive en un piso de clase media, con un padre más o menos comprensivo y una madre —como dicen sus colegas— bastante enrollada. Una vida acolchada, sin aristas.

El próximo año, segundo de bachillerato. Un año duro, con la Uni a la vuelta de la esquina. Toca disfrutar. Como siempre, la Noche de San Juan marca el comienzo del verano. En una playa de Bizkaia, tras surfear toda la tarde, todos se reúnen en torno a las hogueras. Allí, Marcelo nota algo extraño: hay unas manchas en su visión, puntitos como los de una televisión desintonizada en su ojo derecho. Parpadea. Besa a su novia. Bah, no será nada. Vuelve a besarla.

El verano transcurre como un aluvión de experiencias. Más playa, surf, fiestas, más skate... Y más manchas en el fondo del ojo. Marcelo intenta no darle importancia, pero tiene la constante sensación de que algo se cierne sobre él. Aún no le cuenta a nada a nadie. Lo que no se nombra no existe. Pero la realidad es inexorable. Cuando la pérdida de visión en el ojo va más allá de una simple molestia, Marcelo confiesa la situación a su madre. Eres un idiota. ¿Por qué no me lo has dicho antes?



Pruebas, pruebas y más pruebas. Marcelo ingresa en el hospital, pero allí no acaban de confirmar nada. La frialdad del hospital, las pruebas irritantes y la incertidumbre se confabulan contra él. Su ánimo comienza a resentirse. Sólo una cosa consigue animarle un poco: los médicos le aseguran que lo que tiene no se le puede pasar al otro ojo. Unas semanas después, amanece con el ojo izquierdo manchado.

El verano acaba. Comienza el instituto. Los días se acortan. El sol desaparece. Todo va a peor. Marcelo continúa patinando en la plaza, aunque está cada vez más asustado. Le asusta caerse haciendo un truco, pero le asusta aún más el futuro. Cada vez ve menos. Poco a poco le va invadiendo la angustia: la luz de las farolas brilla demasiado, apenas distingue las letras de los libros, no puede servirse un vaso de agua... Todo le cuesta. Y sigue sin contarle nada a nadie.

Carmen es su único apoyo. Nuevo ingreso en el hospital. Nuevos médicos. Más pruebas. Sospechan que puede ser un tumor cerebral. Horror. Se descarta. Ensayo y error. Más pruebas. Marcelo cumple dieciocho años. Ese mismo día, por fin, un diagnóstico certero: Neuropatía Óptica de Leber, una enfermedad rara e incurable.



En poco tiempo Marcelo estará ciego. Completamente ciego. se niega a aceptarlo, se niega a cambiar de vida. Aunque tenga que utilizar un móvil más grande, aunque apenas pueda jugar a los videojuegos, aunque su novia empiece a mostrarse distante, Marcelo intenta pretender que nada ha sucedido. Y sus intentos son cada vez más patéticos. Va a clase y no se entera de nada. Baja a la plaza y ya no se atreve a patinar. Está prácticamente ciego. Pero el mundo a su alrededor no. Y todos ven lo que resulta obvio: Marcelo no quiere aceptar su destino. Quizá no pueda hacerlo. Preocupada, su madre consigue convencerle para que acuda a la ONCE. Allí conoce a algunos invidentes e incluso acepta tratar con un psicólogo. Pero Marcelo sigue pensando que ése no es su lugar. Él va a recuperar la vista tarde o temprano. Él no va a acabar así. Pronto, la vida en crudo le arrolla.

Harta de ser su lazarillo, su novia le abandona, sumiendo a Marcelo en un bucle depresivo. Decide aislarse del mundo. Si él no puede ver, tampoco quiere que le vean. Deja de salir de casa. No quiere hablar con nadie. No escucha a nadie. Ni siquiera a su madre, que comienza a desesperarse. Marcelo se abandona. Y, poco a poco, se va hundiendo en un pozo sin fondo.

Al ver a su hijo tirando su vida —y la de toda su familia— por la borda, Carmen planea una encerrona. Una mañana invita a casa a Mónica, una vieja amiga también ciega. Tan amable como firme, ella se encara a Marcelo y le confronta a con su nueva realidad, sin espacio para lamentos. Venga, coge el bastón y vamos a la calle. Mónica es distinta. Es simpática y parece tan... Natural... Como si la ceguera fuese algo casi normal. La estrategia de Carmen ha dado resultado. Marcelo se levanta y vuelve a salir. Marcelo comienza a pasar tiempo con Mónica. Practicando. Aprendiendo a funcionar sin el sentido de la vista y escuchar el resto de señales que recibe. Aprendiendo a sentir el espacio a su alrededor. A dibujarlo en su mente. Aprendiendo incluso a caminar.

Tras varios días de duro trabajo (con su cuerpo y con su espíritu), Marcelo comienza a plantearse la vida de otra manera. Pronto se atreve a volver a la plaza y reencontrarse con sus amigos. Decide abrirse al fin, contarles todo por lo que ha pasado. Emocionado, no puede reprimir el llanto. Pero la reacción de sus colegas es la de siempre. Tan desesperante como esperanzadora: "¿Qué más da, bro? Tráete el skate mañana y patinamos". ¿Patinar? ¿Volver a patinar? Esa noche Marcelo no puede conciliar el sueño. Temores de todo tipo le acechan y la indecisión le atenaza. ¿Ha hecho bien en volver a salir? Finalmente, cae rendido.

A la mañana siguiente, su gesto ha cambiado. Por primera vez en mucho tiempo hay ilusión en su rostro. Y decisión en su gesto. Marcelo baja del coche de sus padres con el bastón en una mano y el patín en la otra. Los amigos corren hacia él para abrazarle entre gritos y silbidos. Sus padres, desde el coche, observan la escena con emoción. Marcelo comienza a patinar de cero. Inestable, torpe al principio, con mucho cuidado. Sus colegas le echan paciencia, guiándole solidarios. Sólo se atreve a probar trucos de suelo básicos, a deslizarse lentamente y a probar algún ollie. Todo sin la ayuda del bastón. Poco a poco su cuerpo parece recordar movimientos. Hacía meses que Marcelo no se sentía bien. Aunque su cuerpo esté lleno de magulladuras y hematomas.





Pero hay vida más allá del skate park. Marcelo retoma también sus estudios de bachillerato con ayuda de Pilar, una maestra de la ONCE. Patinar le llena de energía, y él la emplea con empeño en aprender Braille y otras tecnologías aplicadas a su ceguera. Mientras tanto, en la plaza, Marcelo toma una decisión. ¿Por qué no utilizar el bastón para patinar? Si quiere reescribir su vida, tendrá que reescribir algunas reglas. Las suyas. Como un lápiz digital, el bastón le ayuda a dibujar las arquitecturas en su cerebro, similares a los escenarios de ciertos videojuegos. Con esas imágenes y escuchando la calle, las ruedas, los materiales, Marcelo consigue volver a visualizar el terreno.

Vuelve el verano. Marcelo se traslada con sus amigos a la costa, a uno de los festivales de skate y surf más importantes de la zona. Marcelo ha cambiado. Cuando no ves que te miran, cierta timidez desaparece. Se lanza a patinar. Y allí, bastón en mano, comienza a saltar escaleras, hacer trucos, rodar a toda velocidad. Es realmente impresionante. Todo le sale. Él mismo se sale. Está fluyendo como nunca. Poco a poco, de manera espontánea, otros skaters van agrupándose alucinados para observarle. No se lo pueden creer. ¿Quién es el skater del bastón? ¿Quién es ese tipo?

Ese tipo del bastón es The Blind Rider. Seguidle en las redes. Si podéis.

GALERÍA DE PERSONAJES + PROPUESTA DE CASTING



MARCELO / STREET CASTING

Marcelo (17) es hijo único. Nunca le ha faltado de nada. Y nada se toma realmente en serio. Listo, resultón y algo perezoso, reparte su tiempo entre la guitarra y el skate. No es demasiado bueno, pero ambas cosas le dan puntos de carisma. Todo parece ir viento en popa. Pero, por debajo, el casco de su nave se agrieta con miedos e inseguridades. Y un día cualquiera, de la nada, aparece un iceberg. Y todo se hunde. Una rara enfermedad choca con su mundo. Marcelo se queda ciego. Desciende al abismo. Y si quiere resurgir, tendrá que hacer un curso intensivo de coraje. Volver a subirse a la tabla y patinar hasta reventar. Ahora tendrá que darlo todo. Porque ahora todo va en serio.



FRAN / STREET CASTING

Aunque hay amor, también hay cierta inercia. Fran y Marcelo siempre han estado juntos. Se subieron a una tabla al mismo tiempo y desde entonces han sido cómplices en lo bueno y en lo (poco) malo. Tranquilo y siempre de buen rollo, a Fran le cuesta encajar la enfermedad de su amigo. Y entra en crisis cuando Marcelo, su referente, se convierte en un ciego. Con bastón y todo. Fran se desespera hasta que, por fin, encuentra la forma de ayudarlo. Quizá sólo había que romper esa inercia.



BRIBAS / STREET CASTING

Un kamikaze. Sobre la tabla y también en la vida civil. Unos años mayor que Marcelo y Fran, hace tiempo que dejó los estudios y trabaja con su padre. En el spot es el más salvaje de los skaters, yendo siempre un poco más lejos. Y donde no llega con la técnica tira de agallas. Más que patinando, disfruta buscando el límite, jugándose. El Bribas sabe que Marcelo es un niño mimado. Y sabe que tiene miedo. Y aunque le trata como un fanfarrón y un sobrao, es todo corazón. Para verlo, Marcelo tendrá que quedarse ciego.



CARMEN / BARBARA LENNIE

La madre de Marcelo era muy, muy joven cuando vino de Argentina con su marido y un bebé. Atractiva y aún rockera, saca adelante su boutique con empuje y simpatía. Su relación con su hijo tiene un aire casual y le trata como un colega. Incapaz de ejercer su autoridad, Carmen le mimó demasiado. Y ella en el fondo lo sabe. Pero ahora Marcelo está ciego. Necesita una madre. Y Carmen tendrá que endurecerse para parar el golpe. Y, desde el amor, zarandear a su hijo para salvarlo. Puño de hierro en guante de terciopelo.



JORGE / DIEGO ANIDO

Agazapado tras el carácter de su mujer, Jorge es el padre de Marcelo. Es un tipo de carácter abúlico y tendencia a la melancolía que ha delegado prácticamente todo lo importante en Carmen. Incluidos los sentimientos. Sin embargo, comparte con su hijo un ácido sentido del humor que saca a relucir en los momentos más inesperados. Los más necesarios.



LARA / SOFÍA ORIA

Egoísta, algo pija y convencional, la novia de Marcelo le abandona en cuanto ve las orejas al lobo. De todos modos, el rollo freak del skate y la guitarrita está bien para el insti. Es divertido. Luego si acaso uno de ADE, que tenga la cabeza en su sitio.



PILAR / ITSASO ARANA

A sus 41 años, Pilar ha visto de todo. Casi siempre desesperación. Profesora de braille en la ONCE, los chavales llegan a ella en plena fase de negación. Pero, cuando ella les ofrece confianza y firmeza, ellos dejan que su mano les guíe. Y aprenden mucho más que a leer.



MÓNICA / SUSI SÁNCHEZ

Aunque ya está jubilada, la franqueza y naturalidad de Mónica pueden ser desconcertantes. Más aún si es una mujer ciega. Amiga hace años de Carmen, conseguirá sacar a Marcelo de su espiral de amargura. Usando sólo dos palabras: Superpoderes y sexo.



LAURA / ITZIAR MANERO

Experta en tecnología para invidentes, Laura enseñará a Marcelo que casi todo es adaptable a su nueva situación. Con su optimismo, abrirá la mente del chico a nuevas posibilidades. Una idea: ¿Y si utilizo mi bastón para patinar?

CREADORES DEL PROYECTO

ANTONIO DIAZ HUERTA

Licenciado en Comunicación audiovisual por la Universidad Complutense, cursó además estudios de Dirección de actores con Jaime Chávarri y de Guion con Daniel Tubau en la ECAM.

Desde sus inicios, Antonio Díaz Huerta es uno de los ayudantes de dirección más solicitados en España. La lista de series donde ha desarrollado esta tarea es extensa y brillante: "Bosé", "Veneno", "Vis a Vis", "Game of Thrones", "Fortunata y Jacinta", "B & B" o "Mis Adorables Vecinos". En cine ha desempeñado esta función en películas como "Las Furias", "14 Kilómetros" (Espiga de Oro en la SEMINCI 2007) o "La Gran Final" (Selecciónada en la BERLINALE).

Da el salto como director en series como "Itxaso", "Noche de chicas", "Estoy Vivo", "Luna. El Misterio de Calenda" o "El Internado". En cine, Antonio ha dirigido el largometraje documental "Gallo" que cuenta la historia de Aitor Francesena, surfista sin visión en un ojo y Campeón del Mundo de Surf Adaptado. Seleccionado en el Festival de Cine de San Sebastián en 2018, donde tuvo una excelente acogida.

Con "The Blind Rider", Antonio afronta su proyecto más personal y complejo. Su profundo conocimiento de la cultura Skate y su dilatada experiencia profesional confluyen en esta emocionante historia en la que ha contado con la colaboración de su protagonista real.



GORKA MAGALLÓN ELOSEGUI

Licenciado en Periodismo por la Universidad Complutense y Diplomado en Guion por la ECAM. Gorka trabaja como guionista para cine y series desde hace más de veinte años.

Ha participado en la escritura de series como "Servir y proteger", "¿Qué fue de Jorge Sanz?", "Luna. El Misterio de Calenda", "El Internado", "Los Hombres de Paco" o "Círculo Rojo". En cine, ha sido guionista de "La Gran Aventura de los Lunnis y el Libro Mágico", "Prime Time" y "Las Aventuras de Tadeo Jones" con la que ganó el GOYA al Mejor Guion Adaptado y la Medalla del Círculo de Escritores Cinematográficos.

Además, Gorka es el Coordinador del Máster de Guion para Series de Ficción y Tutor de Proyectos en la ECAM.

Gorka y Antonio se conocen desde hace muchos años y han trabajado juntos en varias series, lo que les ha permitido formar un excelente equipo creativo basado en la mutua complicidad y el gusto por las buenas historias.

MOODBOARD *por ANTONIO DIAZ HUERTA*

Mi propuesta es tener una transición de colores cálidos a fríos para volver a los cálidos. La paleta de colores debe reflejar la evolución emocional de Marcelo a medida que se convierte en un adulto en circunstancias excepcionales y se enfrenta a desafíos que la mayoría de las personas nunca experimentarán.

Comenzar la película con una paleta de colores más cálida. Utilizar colores brillantes y saturados en las escenas iniciales para representar la juventud, la vitalidad, la frescura, la cultura skate y la belleza de la vida de Marcelo. A medida que la historia avanza y se enfrenta a la realidad de perder la vista, gradualmente cambiaremos a colores más fríos para representar la transición hacia una vida más desafiante y reflexiva.

Colores más oscuros y apagados a medida que Marcelo comienza a enfrentarse a la realidad de su ceguera. Reflejar emociones como la tristeza, la incertidumbre y el miedo. Luces y sombras para simular la perspectiva a medida que pierde la vista. Esto puede agregar una dimensión adicional a la narrativa visual y permitir que el espectador se sumerja en la experiencia de nuestro protagonista.

Destellos de luz o destellos de colores para representar momentos de inspiración, momentos de claridad o decisiones significativas que toma a lo largo de la película. Terminar de nuevo con colores cálidos, para mostrar a la adaptación de Marcelo a su nueva condición.



AMISTAD



PAREJA



FAMILIA



DIAGNÓSTICO



CEGUERA



DESPERTAR



THE BLIND RIDER nos plantea un reto visual tan complejo como estimulante. Mostrar el punto de vista de alguien que no ve, el plano subjetivo de alguien que, por definición, sólo tiene eso: su subjetividad. Todas las imágenes se generan en su cerebro, son solo representaciones de lo que el resto de sus sentidos le sugieren.

Retratar una subcultura como la del *SKATEBOARDING* sin caer en clichés, siendo muy fiel a su esencia. A través de movimientos de cámara fluidos y dinámicos, incluso cámaras lentas transmitiremos la energía y la libertad que encuentra Marcelo en su pasión por el skate.

Utilizaremos algunos tricks visuales, sutiles pero impactantes para mostrar momentos clave de la historia. Superposiciones de imágenes para ilustrar sus recuerdos visuales y cómo cambian a lo largo del tiempo, que reflejen a *MARCELO* patinando en lugares oscuros y desafiantes.

ESTILO





El tratamiento del sonido es fundamental en esta película y se potenciará a medida que Marcelo vaya perdiendo visión. Según avanza nuestra historia escucharemos como lo hace el. Meternos en la piel de alguien con el ***SENTIDO AUMENTADO***.

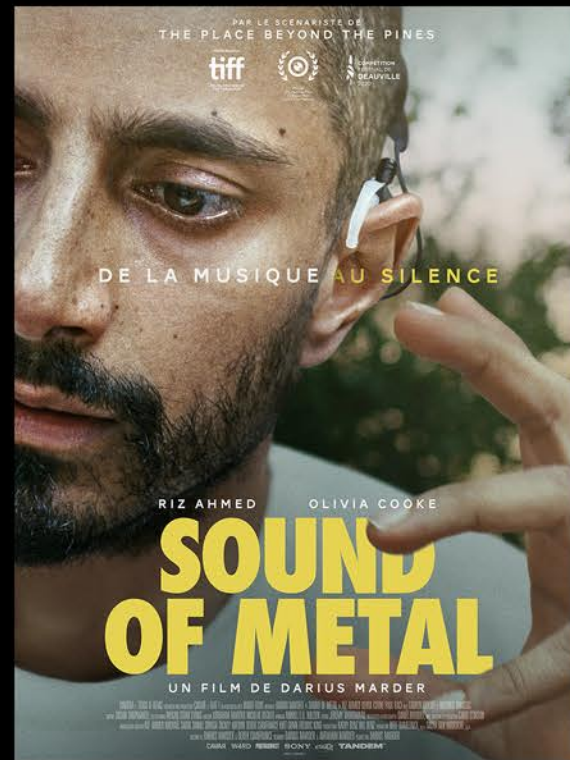
Sentir en nuestros tímpanos el roce de las ruedas sobre el asfalto, el sonido de un eje al tocar con el metal, el crujido de la madera al combarse, el sonido de los huesos impactando contra el asfalto. La ***MÚSICA*** va a desempeñar un papel fundamental en la narración de la historia y en la creación de ***EMOCIONES***. Una banda sonora que refleje la energía, la pasión y la superación de Marcelo.



Utilizar géneros musicales asociados con el skateboarding, como el punk rock, el hip-hop o el indie rock. Vamos a conseguir una ***INMERSIÓN TOTAL*** en la música para meternos en la piel de Marcelo. Juegos con la mezcla (instrumentos que se aíslan o pasan a primer término), con los canales (uso del 5.1, por ejemplo), o con representaciones más o menos abstractas (animación) de lo que escuchamos.

El potencial de la película es indudable y éxitos recientes como Sound of Metal (Darius Marder, 2019), Mid90s (Jonah Hill, 2018), Skate kitchen (Crystal Moselle, 2018) indican el enorme potencial de esta historia y pueden ayudar a entender la línea estilística en la que queremos trabajar.

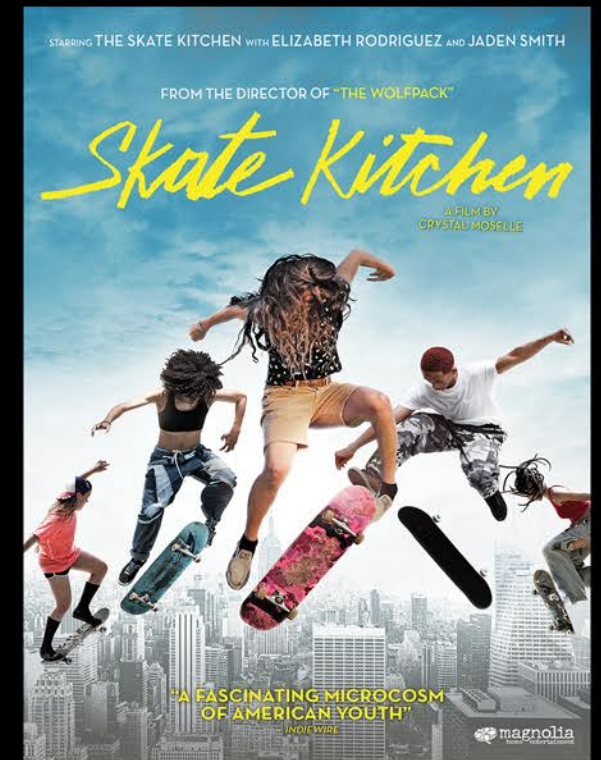
REFERENCIAS



SOUND OF METAL



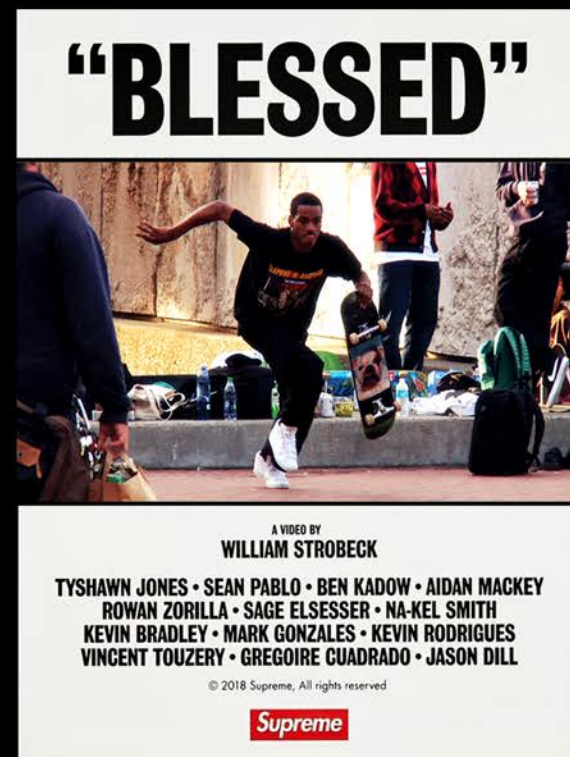
MID 90S



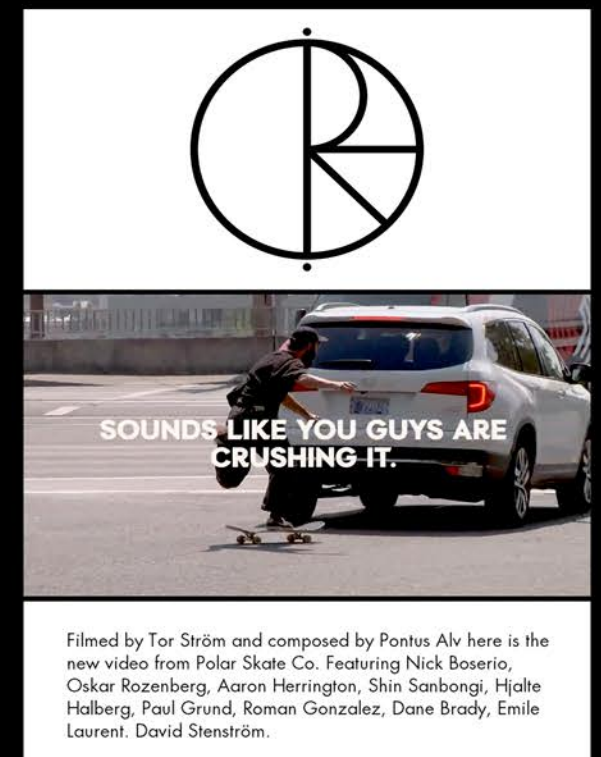
SKATE KITCHEN



WE ARE BLOOD



BLESSED



SOUNDS LIKE YOU GUYS ARE CRUSHING IT

LOCALIZACIONES

THE BLIND RIDER es una historia urbana, joven y contemporánea, por tanto, sus escenarios han de serlo también. Por eso, queremos mostrar una Pamplona actual y moderna. Con mucha zona verde y viviendas de nueva construcción. Más allá de enclaves míticos de la ciudad, sobradamente conocidos por el público, queremos dar visibilidad a las zonas que están haciendo que esta ciudad crezca y se proyecte hacia el futuro. Sin por ello olvidar algunos de esos escenarios más populares de los que hablábamos. Nuestros entornos incluyen los diferentes skate parks que hay en la ciudad y sus alrededores, un centro educativo, un hospital y los entornos urbanos y residenciales ligados a lo cotidiano. Además, para el arranque de la película contaremos, como marco de una secuencia crucial, con una de las playas de Bizkaia que tienen el surf como uno de sus principales reclamos. Esta es una primera muestra de dichas localizaciones y del estilo que queremos imprimir al paisaje del film.

SKATE PARKS





ROTXAPEA



SAN JORGE



BALUARTE



MENDILLORRI



MENDILLORRI



RIPAGAINA



ERMITAGAÑA



TXANTREA

ENTORNOS URBANOS Y RESIDENCIALES



RIPAGAINA



ROTXAPEA



ITURRAMA



TUNEL GRAFITI

SAN JUAN DE DIOS



I.E.S. PLAZA DE LA CRUZ



I.E.S. NAVARRO VILLOSLADA



HOSPITAL

PLAYAS DE BIZKAIA

CENTROS EDUCATIVOS

MEÑAKOZ



EREAGA



BARINATXE



MUNDAKA



BAKIO



LAGA



TRES ESTILOS DE MÚSICA

THE BLIND RIDER reclama una banda sonora de música actual. Con los sonidos que suelen acompañar a los jóvenes skaters en sus saltos y giros. Por un lado, cabría la posibilidad de un score destinado a los momentos dramáticos y emocionales, también contemporáneo y de raíz electrónica. Y por otro, y esto es ineludible, una colección de canciones de artistas de aquí y de ahora. Y para cubrir todos los flancos queremos diversificarlas en tres estilos que se vean representados por artistas tanto populares como de espíritu más underground. Así, por un lado contaremos con temas de música urbana y hip-hop, por otro de indie pop-rock. Y por último acudiremos a grupos de skate-punk, género nacido al albur de los patines y las guitarras aceleradas. Este es un sampler de los músicos y tendencias que formarán parte de nuestra película.



CHILL MAFIA

BEN YART



YUNG BEEF

MÚSICA URBANA & HIP HOP



LA FURIA



SARA SOCAS



KASE O



NATOS & WAOR



DERBY MOTORETA'S BURRITO CACHIMBA



CALIFATO 3/4



XXL



JON MANTECCA'S ARMY

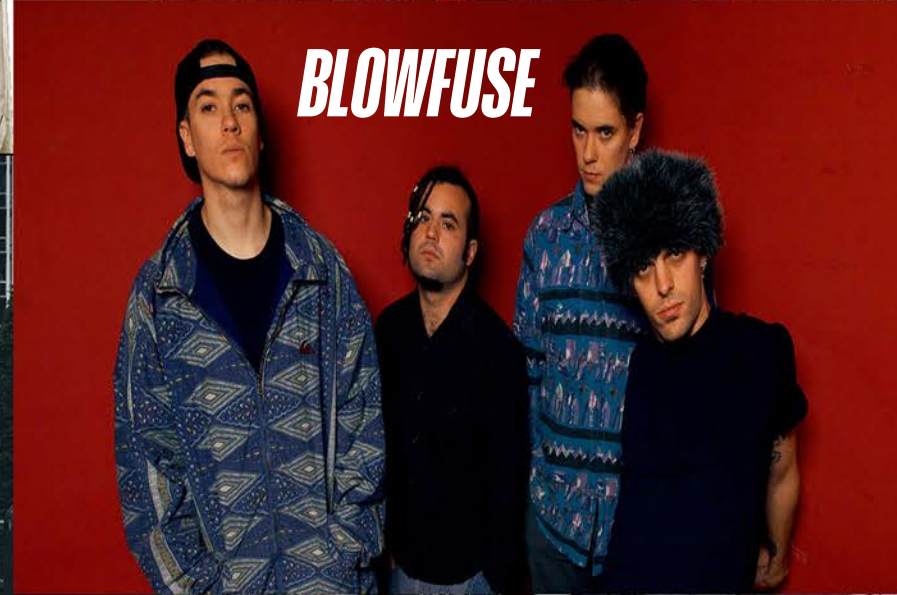
INDIE POP



CARIÑO



CAROLINA DURANTE



BLOWFUSE



UFF

SKATE PUNK



GINEBRAS



LOS ESTANQUES



HERMANOS SANCHESKI

VALORES

“The Blind Rider” es un proyecto que reúne una enorme variedad de ingredientes que lo hacen sumamente atractivo para una vasta y heterogénea audiencia.

Por un lado, está basado en una historia real de superación con lo que todo esto conlleva. La caída y resurrección de un joven normal debido a una extraña enfermedad, en un entorno urbano y contemporáneo. Y en este contexto, es fundamental el mensaje inclusivo de la película a través de un vehículo tan popular y atrayente para el público joven como es el Skate. Además, Marcelo Lusardi, el joven en el que se inspira la película, es un personaje sumamente popular en las redes sociales, lo que nos allana el camino para dar a conocer la historia y su plasmación ficcionada en forma de largometraje.

Por otro, el carácter inspiracional de la historia y su espíritu positivo tratan de abarcar a un tipo de espectador más adulto que disfruta con este tipo de historias. Y el que se desarrolle en una ciudad de provincias puede conectar con un público que conoce realidades urbanas más allá de Madrid o Barcelona. Si a ello sumamos el gancho que supone una banda sonora repleta de canciones actuales de música urbana, un casting de jóvenes actores y actrices y una inmersión completa en la cultura Skate, el resultado es un producto comercial y de calidad que puede conectar con diferentes sensibilidades. Primero en salas y después en plataformas y televisiones.

Para este proyecto, uno de los objetivos que nos hemos marcado es mantener durante el proceso de producción una estrecha colaboración, por un lado, con la ONCE y por otro, con los representantes más destacados del “Mundo Skate” en España. El apoyo de estos dos entes sería fundamental para la difusión de “The Blind Rider”, un proyecto que quiere volar muy alto... pero encima de una tabla, claro.



PRODUCTORAS EJECUTIVAS

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 Agustín —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 los 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



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" y "Estoy vivo"), con un excelente 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 y aspira a ser un referente para los rodajes en Navarra.

<https://boomerfilms.es/>



Calle Monasterio de Fitero 25
31011 Pamplona
boomerfilms.es



PRODUCCIÓN MADRID
Elena Moreno de Echanove
+34 629 411 407
elena@boomerfilms.es

PRODUCCIÓN PAMPLONA
Uxue Peña Pascual
+34 626 893 704
uxue@boomerfilms.es