



### Sinopsis

En un futuro no muy lejano, los últimos supervivientes del planeta -un excéntrico grupo de criaturas abisales- tienen su hogar en la grieta más profunda de los océanos, protegidos por el mítico Kraken. Pero una catástrofe hará que nuestros protagonistas, Deep, Evo y Alice, tengan que emprender un peligroso viaje lleno de aventuras para salvar a todos sus habitantes.

# DEEP

**Deep**  
(V.O.S.E.)

### Memoria de dirección

#### La esencia de Deep: el futuro de la vida en el mar

DEEP es la historia misma de la lucha por la supervivencia. En un Océano sin vida, existe una grieta recóndita en el fondo del abismo donde las especies más desconocidas e increíbles todavía sobreviven. DEEP y sus amigos, apenas unos pececitos, deberán realizar un peligroso viaje por un Océano insondable y lleno de peligros, en busca de un lugar mejor para habitar. ¿Conseguirán cumplir esa misión? Como veremos, los peligros no son pocos.

#### Un proyecto español pionero en animación mundial

DEEP es importante porque hasta la fecha ninguna película de animación en el mundo dirigida a todos los públicos ha profundizado hasta este punto en el tema de la destrucción de los Océanos. Y, lo que es más importante, desde un mensaje de esperanza y lucha por la supervivencia. La película pretende ser entretenida, fulgurante, plagada de aventuras, a tiempos terrorífica, pero siempre muy, muy divertida, empezando por la elección de personajes tan esperpénticos como las criaturas abisales.

#### El mundo abisal: un universo nunca visto en animación

Nunca antes se había construido una historia y unos personajes basados en los todavía grandes desconocidos seres de las profundidades. Nuestra curiosidad personal (soy buzo desde hace más de una década) nos ha llevado a sacar a la luz a todas esas criaturas fantásticas que habitan en los abismos del océano para construir una historia en la que estas desconocidas criaturas son los últimos supervivientes del planeta.

### Ficha técnica

Dirección	.....	Julio Soto
Guión	.....	Salvador Rubio
	.....	Julio Soto
	.....	Jose Tatay
	.....	Joe Vitale
	.....	Mike de Seve
Productores	.....	Julio Soto
	.....	Adriana Malfatti Chen
	.....	Adrian Politowski
	.....	Karl Richards
Productores ejecutivos	.....	Javier Ares
	.....	Claudia Bluemhuber
	.....	Florian Dargel
	.....	Ignasi Estapé
	.....	Jan Goossen
	.....	Ian Hutchinson
	.....	Jonathan Jiang
	.....	Mark Mertens
	.....	Peter Rogers
	.....	Gilles Waterkeyn
	.....	Nadia Khamlichi
Música	.....	Fernando Velázquez
Dirección artística	.....	Estefania Pantoja
	.....	Qi Yao

### Voces originales

Deep	.....	Justin Felbinger
Evo	.....	Stephen Hughes
Alice	.....	Lindsey Alena

## Memoria de dirección

### Los protagonistas: extraños... y tiernos

La ironía es intencional. Estas criaturas abisales con las que compartimos el planeta nos resultan grotescas. Son los peces luminiscentes, los peces cebo, las gambas que viven cerca del magma caliente de los volcanes subterráneos, las anguilas que pueblan el fondo arenoso por miles, las migraciones de medusas luminiscentes, calamares gigantes, tiburones abisales y nuestro protagonista, el pulpito DEEP con aletas a modo de orejas que nos recuerda al entrañable "Dumbo".

¿Podemos conseguir que estas criaturas tan extrañas, despierten en nosotros sentimientos de ternura, temor, amistad y risa? Creemos sinceramente que sí. Son arquetipos literarios similares al "Patito Feo", "Dumbo", "Cuasimodo", imprescindibles candidatos a ser héroes, cuyo rechazo se torna determinación y fe inquebrantable a la hora de resolver los problemas.

### Animación e imaginación: posibilidades sin límites

La animación es ideal para plasmar dos aspectos de la historia: la ternura que emana de unas criaturas un tanto esperpénticas y, cómo no, lo épico de una aventura en un espacio inmenso y desconocido más allá de la imaginación. La imaginación es otro elemento clave en el éxito de la historia. El mundo oceánico que proponemos está plagado de peligros y aventuras sin igual, culminando en la creación de una ciudad sumergida llamada El Arca, que resulta ser un monstruoso criadero de especies.

### El look de la película

No hay nada convencional en DEEP, ya que los protagonistas son seres realmente fantásticos y su entorno también. Sin embargo los caracteres de los personajes van a resultar rápidamente familiares y entrañables gracias a la mano del artista ruso Max Kostenko, que ha plasmado en imágenes nuestra idea original. Ha sido nuestro objetivo que, además del protagonista, todos los personajes tengan una personalidad rica en matices y original, de manera que a través de su interacción, consigan cautivar al gran público desde el primer fotograma.

### El guión: superación, aventuras y valores

Por otro lado tenemos una historia profunda en su significado pero vertiginosa y llena de aventuras que no deja ni un respiro al espectador, algo que solo encontramos en las mejores películas de animación de Pixar, gran referente a la hora de concebir esta historia, como *Wall-e*, *Nemo*, *Madagascar* o *Toy Story 3*. Un guión que, al estilo de las más clásicas historias del género, abunda en temas y valores humanos y universales, como la fuerza de la amistad, la superación de las propias limitaciones, la fe en los sueños, la creencia en un mundo mejor, y el crecimiento y maduración personales para lograr un mundo mejor.

### Animación y 3D: de Hollywood a España

Esta película nunca podría haber sido concebida sin el uso de la última tecnología en animación 3D estereoscópico, afortunadamente hoy es posible. Porque en DEEP la imaginación no conoce límites. Por último, decir que a lo largo de mi carrera en Estados Unidos, he participado en ambiciosos proyectos de animación 3D por más de una década, trabajando como realizador, animador y coordinador en estudios de la talla de Dreamworks. He querido traer de vuelta a España esta experiencia acumulada y know-how para llevar a cabo proyectos tan ambiciosos y necesarios como el que presentamos en esta propuesta. Recientemente, y también a través de la empresa The Thinklab, he creado y coordinado la primera serie de animación, concebida en España para Disney Channel, "Fluffs!".

### Otra verdad incómoda

Por todas las bendiciones económicas que el progreso nos ha traído, por todas las enfermedades que ha frenado, la miseria que ha evitado, por todas las glorias tecnológicas que brillan en nuestra civilización, el coste sobre la naturaleza ha sido enorme y representa una pérdida inimaginable.

## Memoria de dirección

La mitad de los bosques lluviosos y templados han desaparecido. La deforestación de los trópicos avanza a un implacable ritmo de cuatro hectáreas por segundo. La mitad de los humedales y un tercio de los manglares han desaparecido. Sin embargo, es en el mar donde los daños están siendo más graves, ya que al ser la destrucción invisible bajo el agua, no existen límites a su aumento, ni voces de protesta que puedan alzarse eficazmente en su defensa. Se estima que 90% de los grandes peces depredadores han desaparecido, el 20% de los corales y otro 20% seriamente amenazado. Las especies están desapareciendo a un ritmo varios miles de veces lo que se considera normal.

### El final de la línea

Lo que está ocurriendo en el mar hoy día se ejemplifica perfectamente con una metáfora de Charles Clover en su libro *El Final de la Línea*. Imagínense qué pensaría la gente si un grupo de cazadores colocara una red de dos kilómetros entre dos potentes vehículos y la arrastrara a ras de suelo por las sabanas africanas, llevándose todo lo que se pusiera a su paso: predadores como leones y guepardos, rinocerontes en peligro de extinción, elefantes, impalas, ñus y familias enteras de herbívoros. Hembras preñadas caerían también, salvándose sólo algunas crías lo suficientemente pequeñas para colarse por los agujeros más grandes de la malla. Imagínense que entre los vehículos, las redes tuvieran varios cientos de metros de altura y llevaran enormes bolas de acero rodantes en su base, que arrancarían de raíz todos aquellos árboles, flores y arbustos preciados que se pusieran a su paso, además de todos los pájaros que aunque levantaran el vuelo, no pudieran evitarlo. Una vez terminada la cacería después de recorridos varios kilómetros, los cazadores seleccionarían entre todos los animales muertos en las redes y se quedarían solamente con un tercio de las especies, tirando las demás a la basura por resultar inútiles comercialmente.

## Acerca del director

**JULIO SOTO** (Director, productor y guionista) posee más de 15 años de experiencia entre EEUU y España como director de animación e imagen real. Ha sido el creador y director de numerosas producciones, desde películas de imagen real y documentales, anuncios, videos musicales y series de televisión.

Su último trabajo es la película de animación "Deep", con un presupuesto de 10 millones de dólares, vendida a todo el mundo y con distribución en USA por Lionsgate. Recientemente, acaba de terminar el drama político de imagen real "Palestina" y se encuentra actualmente preparando una serie de películas de animación que incluyen "Pet Evolution", con el mismo equipo creativo de "Deep" y un presupuesto de 10 millones de dólares, "Inspector Sun", una película de cine Negro ambientada en los años 20 entre Shanghai y San Francisco, y cuyo protagonista es un detective-araña, y "Metal Heroes", que comprenderá un largometraje y serie de TV.

Sus películas documentales se han emitido en televisiones internacionales como TVE, National Geographic, Channel 4 (Reino Unido), History Channel, Aljazeera, ARTE o Canal+. Trabajos anteriores incluyen la serie de animación "Fluffs!" para el canal Disney, y el corto "Diseccción de una Tormenta", calificado para los Premios Óscar de la Academia en el 2011.

## Datos de interés

Ficha nº	209
Duración	93 minutos
Nacionalidad	ESPAÑA, USA, BÉLGICA y CHINA
Idioma	INGLÉS
Género	ANIMACIÓN
Distribución	TRIPICTURES
Fecha estreno	03.11.2017