

SOLO UN MITO

Creado por
Cristian Navarro



FICHA TÉCNICA

TONO

Serie animada en 2d de misterio

AUDIENCIA

De 12 a 16 años

FORMATO

14 episodios de 12 minutos

SINOPSIS

Juliana, una adolescente bogotana adinerada, descubre la magia que existe en Colombia cuando se le asigna a ella y a otros seis adolescentes, de diferentes regiones del país y diferentes clases sociales, la misión de encontrar el amuleto del tiempo antes de que lo haga El diablo, quien busca borrar la historia de Colombia.

Juliana se encontrará con seres míticos, quienes le develarán difíciles situaciones que se viven en el país, y la harán pensar en el enigma entre decidir si deben salvar la historia del país o cambiarla.

REFERENCIAS

Martin Mystery, Avatar: la leyenda de Aang.



NUESTROS HÉROES



Llegó

JULIANA,

tu patrona.



Con 14 años.

Es una joven bogotana de familia adinerada. Tiene muy buenas intenciones pero vive en una posición que la lleva a ignorar qué pasa a su alrededor.

Una vez se le encomienda la misión de encontrar el amuleto del tiempo, Juliana se verá obligada a salir de su zona de confort y cambiar su percepción ante lo que está pasando en Colombia.

-Es muy amigable y positiva



-Pero también es muy



inocente y terca.
¡Este viaje la enloquecerá!

VIVE EN 'LOS ROSALES', BOGOTÁ. ESTRATO 6.



EL DIARIO MÁGICO



Este diario le permite teletransportarse a ella y a las personas que ella piense a cualquier lugar de Colombia.
¡ES LA PUERTA A LAS AVENTURAS!
Y está lleno de misterios...

Él se llama "Gueidy".
Actúa como si
no me aguantara,
pero yo sé que en
el fondo le caigo bien.

Stap full,
layard.

Mi nombre no es "Gueidy", es

GADUER.



Con 17 años.
Es un joven raizal de San Andrés
que vive con sus tíos desde
que quedó huérfano.

Por dificultades económicas,
decidió salir del colegio para trabajar
y aportar a su familia.

Al tener que acompañar a Juliana y
a los demás en el equipo, Gaduer le
encontrará un nuevo sentido a la vida,
que le permitirá volver a enfocarse en
los sueños de los que se privó de pensar
debido a su situación socioeconómica.

VIVE EN 'LAS GAVIOTAS', SAN ANDRÉS. ESTRATO 1.



-Siempre piensa en el bien de los demás.

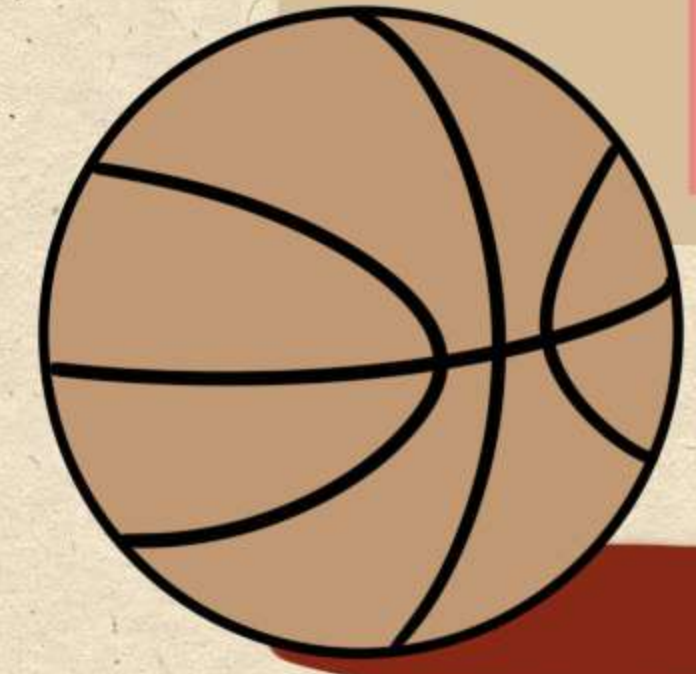


-Se enoja con facilidad,
Incluso cuando está preocupado
por los demás.



¡TODO LE SACA LA RABIA!

Su mayor sueño era ser basquetbolista.



EL REGULADOR DE RENDIMIENTO

Su colgante le da el poder de
mejorar el rendimiento de su cuerpo
por cinco niveles más.

¡NO TRATES DE METERTE
EN SU CAMINO!



Ten más cuidado la próxima vez. No puedo estar salvandote todo el tiempo

SANTIAGO.

Lo siento.

Creí que por allá había una pista.

Por cierto, ya me puedes bajar.



Con 14 años. Es un joven de ascendencia indígena que reside en Mocoa desde que su familia fue desplazada por el conflicto armado. Su experiencia en la misión le permitirá conectarse con la naturaleza de un modo distinto al que conocía y transmitir a los demás creencias de la comunidad Inga.

-Es muy paciente y empático



-Siempre necesita ayuda de los demás. Ya sea por pena para comunicarse o para poder protegerse.

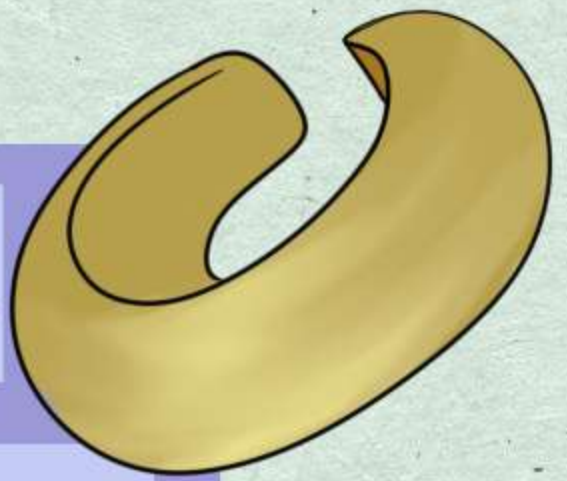


VIVE EN 'EL CARMEN, MOCOA'. ESTRATO 1.



EL BRAZALETE MEDICINAL

Este brazalete le permite utilizar la hierba para sanar heridas... y mucho más. ¿Qué harían sin este amuleto?



Ni se te ocurra.

A **NATALÍ** nadie le toca el cabello si ella no lo permite.




Con 15 años.
Es una joven de Quibdó,
que sueña con tener un
mejor futuro para aportarle
a su ciudad y ser una mujer
ejemplar.

Sin embargo, es muy tímida
e insegura, algo que cambiará
una vez ella tenga que actuar
en las extremas situaciones en
las que se verá involucrada por
cumplir la misión del equipo.

-Es muy responsable y organizada,



-Pero tiene que lidiar  con su gran ansiedad
¡VAMOS, NATALÍ, TÚ PUEDES!

VIVE EN 'SAN JUDAS TADEO', QUIBDÓ. ESTRATO 1.



EL LIBERADOR DE ENERGÍAS 

Este brazalete le permite utilizar las
energías que se producen en su cuerpo
y utilizarlas como armas o escudos.

¡Este poder le ayuda a liberar su ansiedad!



¡Ya te dije que no puedo! Estoy muy ocupada.

Disculpa, **SALOMÉ**, no sabía.



Con 15 años. Es una joven paisa que creció en un sector lleno de pobreza y violencia por bandas criminales, por lo que formó un resentimiento ante el sistema y las personas pudientes del país.

Relacionarse con Juliana le permitirá aprender a dejar de lado los prejuicios y entender que es necesario compartir nuestras diferencias con los demás para llegar a acuerdos y darnos a entender.

VIVE EN 'GUAYABAL', MEDELLÍN. ESTRATO 2.



-Es muy inteligente y analítica.



-Le falta compañerismo y suele ser prejuiciosa.
 -Siempre está ocupada.



Tiene que cuidar a su hermanito.



EL TALISMÁN DE LA MEMORIA

Gracias a este talismán, Salomé puede identificar a los seres míticos y sus leyendas.

¡A REVIVIR LAS HISTORIAS Y EL FOLCLORE!



Pero,

SAMIR,

tú no pareces gay.

Eche,
pero hablas como
si la sexualidad
fuera un club o
no sé qué vaina.



Con 15 años.
Es un muchacho
barranquillero que
conocerá diferencias
culturales que existen
en Colombia, y le
permitirán cuestionar
la influencia que tienen
en el desarrollo de
su identidad.

-Es sinónimo de 'actitud positiva'.



-Es muy perezoso con
lo que no le gusta.



Oe,
¿Bien o qué?

¡No joda!
¡Un pájaro
que habla!

VIVE EN 'ALTO PRADO', BARRANQUILLA. ESTRATO 5.



EL TUNJO POLIGLOTA



Este tunjo le permite comunicarse
con todo tipo de animales.

¡SE VA A VOLVER LOCO!

Ay no, ya viene

VANE

a poner esas
canciones de
sus chinos.

¡Son
coreanos!



Con 14 años.
Es una joven de Villavicencio
que creció más interesada en
otras culturas diferentes a las
que hay en Colombia.

Esta nueva experiencia le
permitirá acercarse más al
folclor que alguna vez rechazó
y a entender que hoy día todos
somos una mezcla entre culturas
locales y externas al país.

-Es muy extrovertida y alegre



-Es muy distraída...
¡SE VA A CONFUNDIR CON
SUS PROPIOS PODERES!



VIVE EN 'BOSQUES DE MORELIA', VILLAVICENCIO. ESTRATO 4



EL ANILLO DEL ENGAÑO

Este anillo le permite
generar ilusiones ópticas
¡NO TE DEJES ENGAÑAR!



UNIVERSO

La aventura se desarrolla en COLOMBIA, a finales del 2017. En un universo lleno de magia y misteriosas criaturas míticas.



Yondó, Antioquia



Jardín, Antioquia



Guatavita, Cundinamarca



Guatavita, Cundinamarca

LA MISIÓN

Necesito que me traigan el amuleto del tiempo antes de que lo encuentre el diablo



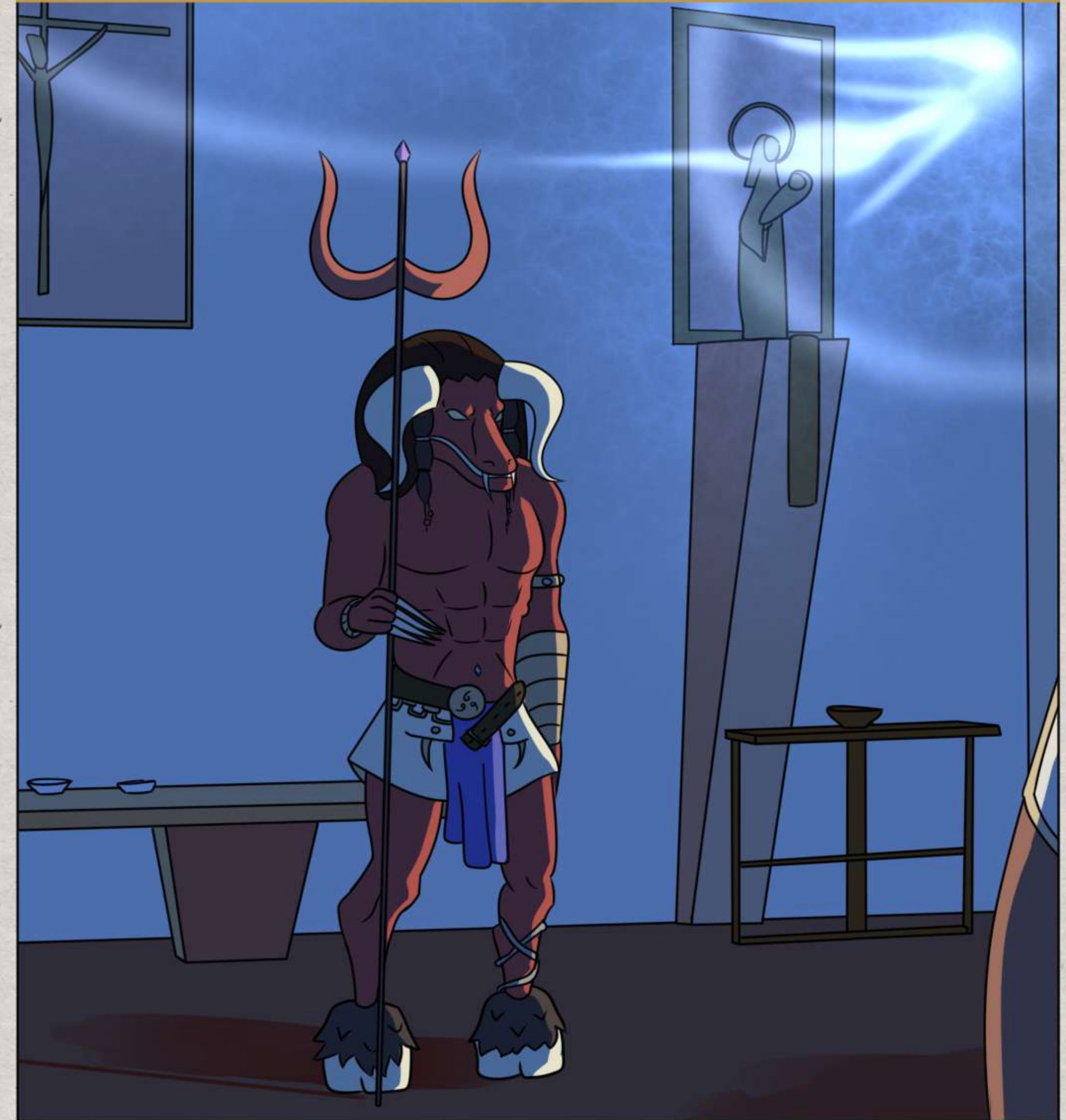
Si alguien puede arreglar la historia de Colombia,
no es nadie más que **EL DIABLO**



Se oculta en la 'Casa del diablo', Bucaramanga

Con 550 años, Sebastián Pérez de Bastidas es un hombre español que busca el amuleto del tiempo para regresar a la época de la conquista, tomar el mando y cambiar la historia como le place.

Fue el primer español en descubrir los amuletos mágicos del tesoro del dorado, y lo mantuvo en secreto para ganar poder por su cuenta. Su obsesión por coleccionar amuletos lo terminó convirtiendo en un mutante a quien los Colombianos denominan como 'El diablo'.



EL PROBLEMA

ESTE LOTE
NO SE V



Hay que usar
el amuleto para
cambiar la historia
de Colombia.



¡Nojoñe!
Tenemos es que
salvar a Colombia.
No usar esa cosa
a la loca.



TIENEN POSTURAS OPUESTAS ¿QUIÉN TENDRÁ LA RAZÓN?



LA AVENTURA

(PRIMERA TEMPORADA)

1. GUATAVITA, CUNDINAMARCA



Donde se encontrarán con el diablo por primera vez. En el lugar donde empezó todo.

2. YONDÓ, ANTIOQUIA



Donde la Madremonte los hará enfrentarse a las consecuencias ambientales y de conflicto armado que deja la minería ilegal.

3. BOGOTÁ, CUNDINAMARCA



Donde los chicos se colarán en el colegio de Juliana, para atrapar a La mano peluda, y entenderán las diferentes condiciones en las que están tras las experiencias que tienen en su visita.

4. JARDÍN, ANTIOQUIA



Donde los chicos buscarán evitar que María La Larga asesine a los hombres del pueblo.

5. PLATO, MAGDALENA



Donde el hombre caimán secuestra mujeres para comerse las

6. BUCARAMANGA, SANTANDER



Donde tendrán su primera batalla definitiva contra El Diablo para conseguir el diario misterioso.

ESTRUCTURA EPISÓDICA

'Solo Un Mito' es una serie serial autoconclusiva, pero las historias autoconclusivas están divididas en dos episodios. En el primero se presenta la situación y en el segundo se desarrolla la conclusión.

PRIMER CAPÍTULO

Acto 1:

Problema del personaje

Conocemos el problema que tiene el personaje que maneja la línea narrativa del episodio

Acto 2:

Problema del municipio

Se nos presenta el misterio que está en el entorno, el cual es la misión que deben resolver para conseguir nuevas pistas del paradero del amuleto del tiempo

Acto 3:

Descubrimiento del ser mítico

Entramos a un climax cuya resolución es la revelación del ser mítico responsable del problema en el entorno.

SEGUNDO CAPÍTULO

Acto 4:

Desarrollo de investigación

El equipo elabora un plan para detener al ser mítico

Acto 5:

Climax

El equipo lucha con el ser mítico y, posteriormente, con El diablo, hasta que el que gane la pelea se queda con el amuleto encontrado en la misión.

Acto 6:

Resolución

Se da un cierre al problema inicial del personaje que manejó la línea narrativa del episodio.

Peró,



Más problemas les esperan...

CONTACTO



crostiandemoreel@gmail.com



@croscrates



3052299299



CRISTIAN ANDRÉS
NAVARRO ARAÚJO