

CATÁLOGO PROYECTOS

PITCHING ONLINE & PITCHING PRESENCIAL

PODCAST DAY & SERIESLAND PRESENT:



Proyecto presentado por:
ASOCIACIÓN CULTURAL FLOSTON



presenta

DIGIFICC

PRESENCIAL

MONSTRUOLOGÍA IBÉRICA, de Alberto Martínez (España)
EL IDIOMA DE LOS DIOSES, de José Javier Ros y Tomás Rojo (España)
GEN Z, de Gabriel García Saura y María Jesús Gómez Jiménez (España)
CONFLUENCIAS, de Sadeli Nina (España)
WE ´RE ALL GOING TO DYE, de Eva Justine Torkkola (Australia)
EL SUEÑO DE UNA NOCHE DE VERANO EN LA LUNA, de Javi J palo (España)
¿CÓMO SER UNO MISMO?, de Sergio Catá (España)
ESLABONES DE PÓLVORA, De Víctor Guillamón) (España)
LOS DISPARATADOS CASOS DEL AGENTE ORTEGA, de Jaume Cabot (España)
LIMENSIS,de César Manuel Jumpa (España)

ONLINE

CUATRO CAMINOS, De Belinda Bonan (España)
EN PUNTO, de Benjamin Arce (Argentina)
DEEP CLEANSING, de Miguel Ángel Tejado (España)
ACONT3CIMIENTO, de Mónica Negueruela (España)
LA ÚLTIMA RONDA, de José Senés (España)
PUNKATON, de Juan Diego Aguilar -(Ecuador)
CAMBIADOS DE CUNA, de José García (Uruguay)
TMA & ASSMAN, de Tarek Mallo (Líbano)
RECUERDOS DE UN AMOR OSCURO, de Agustín López y Olga Romay (España)
CÓMO MATAR UN MONSTRUO, de Noé Jota (España)
TIERRA DE XADANI, de Ángel Roberto Esponda (México)



LABORATORIO GUIÓN DIGIFICC





JUEVES 9 PITCHING Y JORNADA PROFESIONAL





JUEVES 9 PITCHING Y JORNADA PROFESIONAL





VIERNES 10 GALA FINAL





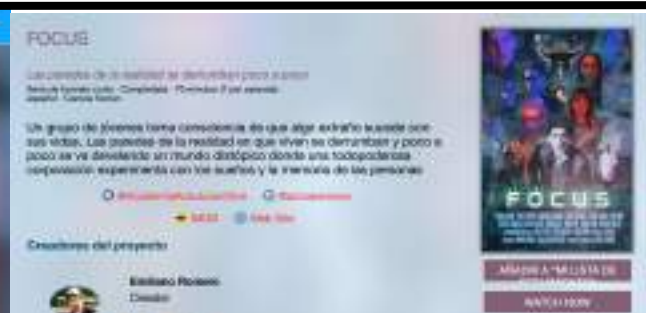
PLATAFORMA PROFESIONAL DIMA



DIMA: Una parte profesional del festival, online

Como este año las reuniones cara a cara, así como los eventos de networking son complicados, y siguiendo el ejemplo de los grandes mercados de televisión y cine, vamos a ofrecer la opción a los participantes de realizar esta parte del festival online gracias a una plataforma digital que ponga en contacto a creadores con posibles compradores.

DIMA es una plataforma internacional de mecenazgo para lanzar talentos del audiovisual y de nuevos formatos innovadores para que puedan encontrar financiación, coproducción y distribución de sus contenidos.



INSTITUZIO KIDEAK / INSTITUCIONES SOCIAS



Ekonomin - Gestapena
Promoción económica



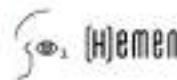
SPONSOR



COLABORADORAS / LAGUNTZAILEAK



A FILM TO KILL FOR **PODBUSTERS**



FESTIVAL FRIENDS





LA ÚLTIMA RONDA

Ideada por Jose Senés

“Quien poco abarca mucho aprieta”

Serie de ficción

8 caps x 25'

Comedia de situación

Ficción detectivesca

Misterio absurdo

Comedia negra

Antológica

Enredo

Coral

LA ÚLTIMA RONDA

PREMISA• Ten tan cerca a tus **enemigos** que les hagas llamar **vecinos**.

LOGLINE• Tras unas semanas en calma, la **guardia vecinal** se desarticula pero **Ramiro**, guarda jubilado, la sigue haciendo por vocación. Ahora que los vecinos no esperan que nadie les **vigile**, volverán a hacer de las suyas obligando a Ramiro a volver a formarla para bien de pocos y mal de muchos.

SINOPSIS

Tras varias semanas haciendo la ronda nocturna, la guardia vecinal no encuentra más casos de robos, peleas, inseguridad, ruidos extraños ni nada parecido. Todo está en calma y los vecinos deciden **desarmar la guardia**. Todos excepto Ramiro, un solitario y entrañable guardia de seguridad **jubilado**. Como es lo único que le da sentido a su vida, Ramiro sigue haciendo la **ronda nocturna** y en ella descubre a sus vecinos realizando todo tipo de actividades moralmente cuestionables. Algunos de ellos las causas por las que llegaron a formar la guardia.

Así, para no ser cazados de nuevo, limpiar su imagen o cazar a otro haciendo algo peor, **vuelven a formar la ronda**.

Pero todo se desmadra con la llegada de unos nuevos vecinos, amoríos inesperados, secretos desvelados, el descubrimiento de unos okupas clandestinos o la división del barrio en distritos ficticios. **Nadie** se libra de la guardia, ni siquiera ellos mismos.

UNIVERSO• Imaginemos un vecindario que iba a ser puntero en su zona, con zonas adineradas, pistas de padel, fútbol, piscinas, paseos verdes... y que en la primera promoción no vendió lo suficiente y se quedó parado, estancado. Ahora mismo hay unas 50 viviendas, no todas habitadas. Lo demás, restos de construcción y un paraíso que nunca fue. Bienvenidos a “**La Luna colgada**” y cuidado por donde pisan.

REFERENCIAS

Aquí no hay quien viva (2003 - 2006) A3
Solo asesinatos en el edificio (2021 -) Disney +
El encargado (2022 -) Disney +
Atasco (2024) Prime
The watch (2012) Película

¿POR Y PARA QUÉ?

- Producto **ligero** y fácil de digerir.
- Serie **antológica**, con diferentes “casos” y trama troncal de fondo.
- Comedia **elegante** sin necesidad de risas enlatas ni tender al sketch.
- Personajes marcados que no **flanderizados** ni dibujados.
- Autor en auge y con total fe en la **funcionalidad** del proyecto.
- Ambientación y trama con **potencial** y poco explotado.
- Temas universales, diarios, terrenales y **creíbles**.

LA ÚLTIMA RONDA - SINOPSIS

En la urbanización “La Luna colgada” algo no iba bien. Llevaban tiempo escuchando ruidos nocturnos, habiendo algún que otro robo, molestias, discusiones de vecinos, **inseguridad**... Y, por si fuera poco, están en el culo del mundo. Nadie se acuerda de ellos, ni sus propios constructores que se dejaron más de la mitad del barrio por construir.

“Cuando la ley no actúa, tú eres la ley”. Ese parecía el lema de los vecinos cuando decidieron montar la **guardia urbana**, un grupo de vecinos que vayan haciendo la ronda diaria y controlar que todo vaya bien. Y todo fue bien durante un tiempo, por lo que la guardia ya no era necesaria y los cansados vecinos la deshicieron.

“¿Y ahora qué?” piensa **Ramiro**, un viejo guarda jubilado, solitario y adorable entre los vecinos; ya que la **ronda** era lo único que lo motivaba y le daba un sentido a su aburrida y monótona vida. Y ahora qué, Ramiro... Pues a seguir haciéndola, claro que sí.

Ramiro, cada noche como siempre, sigue haciendo su propia ronda nocturna, rescatando su viejo uniforme, su linterna y una pistola de balines que confiscó al niño del 34. Pero no todos saben que Ramiro anda **acechando** y es entonces cuando todo se pone patas arriba.

Los vecinos, vulnerables de **intimidación** y creyéndose impunes e invisibles, van siendo cazados haciendo todo tipo de majaderías tales como pequeños robos entre ellos, sabotajes, infidelidades, tráfico de sustancias y demás **ilegalidades** que parecen ser normales en la vida mundana, o no.

Todo esto se convierte en la excusa perfecta para Ramiro a forzarles a volver a formar la guardia urbana. Puede estar jubilado pero el **chantaje** lo maneja con mucha frescura.

Unos se niegan, otros se sienten obligados y/o **manipulados** a ello. Y es entonces cuando todo cambia. Una nueva pareja de **inquilinos** ha llegado al barrio. El problema de la vivienda y la situación económica ha dejado las casas vacías tiradas de precio, levantando un clima de envidia y resquemor entre algunos vecinos hacia esta nueva pareja.

Sin embargo, en la primera noche en la casa, la pareja encuentra unos **okupas** clandestinos, causando el caos, la duda y que la guardia urbana se movilice en su ayuda.

A la hora de actuar, el barrio se divide **en dos**, los que apoyan a los okupas y le desean el mal a la nueva pareja, y los que prefieren ser modélicos y legales. Es ahora cuando arranca una oleada de **ataques** diarios y furtivos entre vecinos, aprovechando las horas y momentos donde cada uno puede ser más vulnerable y la ronda, liderada por un rebasado Ramiro, no da abasto y el **control** el barrio se desmadra.

El barrio acaba **dividido** en dos distritos ficticios y mezclados entre los de un “**bando**” y otro. Solo la posibilidad de una tragedia como es la pérdida de Ramiro hace unir al barrio y buscar ponerse de acuerdo y recuperar la **paz** entre ellos.

“El autor de los hechos”

Jose Senés, con dos máster de guión a sus espaldas y aunque busquéis su nombre y no haya gran cosa o no os suene, va poquito a poco con esto.

Pero se le puede ver en créditos de [proyectos](#) de la mano de Socraty Films, Tallat Producciones, ACAN Novelda, Eigakan Films, o en algún que otro corto suyo de los que no se enorgullece en abundancia.

Otro ejemplo donde se le puede encontrar es entre los finalistas del último Festival de cine de Alicante con su proyecto [Mondragón](#), que está dando sus primeros pasos en la producción, además de ser asiduo en otros [festivales](#) y [convocatorias](#) como esta misma.

Con una amplia gama de proyectos, formatos, géneros y títulos que van viendo la [luz](#) y se van desarrollando pasito a pasito, espera que [“La última ronda”](#) obtenga un laureado reconocimiento que sirva aún más de impulso a una carrera que empieza a despegar.



CAMBIADOS DE CUNA

**Lo peor de tener un gemelo
es descubrir que no lo es**



Una serie creada por José García Sánchez

Mokumentary / Comedia Absurda

6 x 8'

CAMBIADOS DE CUNA

AUTOR

José García Sánchez

Gulionista y Licenciado en Comunicación

PERSONAJES PRINCIPALES

FABIÁN (48)

Creció creyendo ser gemelo de Fabio, más allá de las diferencias con éste, las cuales intentó tapar vistiéndose igual y adoptando sus gustos. Cuando le revelan que no tiene un gemelo, niega la realidad hasta que no tiene más remedio que aceptarlo y experimenta una mezcla de celos y competencia, al sentir que debe luchar por su lugar en la familia.

FABIO (40)

Siempre notó que había algo peculiar en la relación con su gemelo Fabián. Nunca se vio muy parecido ni físicamente ni en lo personal. Si bien buscó esa "conexión especial" de los gemelos, nunca la consiguió. Cuando descubre que su verdadero gemelo es Flavio, busca reconectar con él, al tiempo que lidia con los celos de Fabián, e intenta que éste no se sienta desplazado.

FLAVIO (40)

Criado como hijo único y convencido que es el centro del universo. Su mundo se tambalea cuando descubre que tiene un gemelo idéntico, Fabio, y que él fue cambiado al nacer. Su ego comienza a chocar con la realidad al encontrar a una persona idéntica, que lo podría igualar en todo.

FORMATO: 6 X 8' - SERIAL

GÉNERO: MOCKUMENTARY / COMEDIA ABSURDA

PREMISA: ¿QUÉ DEFINE A LA FAMILIA, EL VÍNCULO O LA GENÉTICA?

LOGLINE

Tres hombres que llevan vidas comunes, descubren que fueron intercambiados al nacer. Ahora, en medio de un caótico escenario de entrevistas y recreaciones cómicas, deben enfrentar el absurdo de su nueva realidad familiar mientras intentan redefinir sus identidades y su concepto de lo que significa ser hermanos.

REFERENCIAS

El proyecto propuesto tiene aspectos en común y a su vez diferenciales con los siguientes títulos:

* THE OFFICE

Ambas utilizan el formato de falso documental, con personajes que son entrevistados y desarrollan el humor a partir de la cotidianidad y las relaciones humanas. El proyecto tiene momentos incómodos y situaciones absurdas, similares al tipo de comedia de *The Office*. Sin embargo, mientras la serie inglesa se centra en la vida laboral dentro de una oficina, *Cambiados de cuna* explora el drama familiar y las repercusiones cómicas de un descubrimiento sobre la identidad. Este proyecto posee elementos más exagerados en sus personajes y situaciones, así como también, tiene más absurdo, que se da mediante las revelaciones familiares.

* HERMANOS POR ACCIDENTE

En cuanto a la temática, este documental de Netflix, que trata del descubrimiento inesperado de dos personas que fueron intercambiadas al nacer, también tiene grandes similitudes. Al igual que en *Cambiados de cuna*, el relato se estructura alrededor de momentos de revelación, donde los personajes descubren algo sorprendente sobre sus orígenes y cambia por completo sus vidas y sus relaciones. Si bien comparten la temática, por un lado, tenemos una historia verídica, que aborda de forma emotiva la experiencia personal y los sentimientos reales de los involucrados, por otro lado, *Cambiados de cuna* tiene un enfoque humorístico y absurdo, que exagera las situaciones procurando el humor.

Lo que hace especial a *Cambiados de cuna* es la combinación de comedia absurda y emocionalidad inesperada bajo el formato de mockumentary. El carisma de los personajes, como los hermanos protagonistas, su exagerada madre y la psicóloga sin filtros para hablar de sus pacientes, junto con los testimonios de los demás personajes que componen su entorno, hacen que el público no solo ría de lo surreal, sino que también se conecte con los personajes.

SÍNTESIS DE INTENCIONES

Cambiados de cuna surge por mi experiencia como padre de mellizos, donde el vínculo entre hermanos es único y poderoso, y también por haber crecido sin conocer a mi padre, lo que me expuso en cierto momento a una crisis de identidad. De alguna manera, esto me ha ayudado a desarrollar la capacidad de balancear lo cómico con lo emocional, lo cual me permite crear una historia que hará reír al público, pero también lo conectará con preguntas universales sobre la identidad y el significado de la familia. A su vez, como padre por donación de gametos, esta historia se vuelve más cercana a mí, ya que me invita a explorar si lo que define a la familia es el vínculo emocional o la genética. El proyecto mezcla humor absurdo con una exploración de la fraternidad, la pertenencia y las relaciones familiares.

Fabio y Fabián han sido criados como hermanos gemelos, aunque siempre fue evidente que no se parecen en nada. Desde la infancia, Fabián intenta sin éxito parecerse a Fabio, lo que lleva a una dinámica donde Fabio acepta que su hermano se inmiscuya en cada aspecto de su vida. Ambos narran sus experiencias pasadas y comparten anécdotas que reflejan esta extraña codependencia.

Cinthia, exnovia de Fabio, también ofrece su perspectiva y recuerda cómo su relación con Fabio se deteriora cuando Fabián se entromete, al punto de convertirse en un miembro no deseado de la pareja. Las tensiones llegan a un punto crítico cuando Cinthia le deja a Fabio una carta de despedida, y Fabián se la devuelve corregida y con comentarios.

Mabel, madre de los gemelos, muestra sin reparos que Fabián es su preferido. Ella confiesa que su principal preocupación cuando Fabio estaba con Cinthia era que Fabián no se sintiera desplazado. Mientras tanto, el barbero de Fabio cuenta el extraño día en que descubre que Flavio es el verdadero gemelo de Fabio. Ambos van a cortarse el pelo el mismo día, y él, al identificar que son personas distintas, insta a que se crucen para conocerse.

Flavio, quien siempre había sido el centro de atención como hijo único, muestra su incomodidad al saber que tiene un gemelo, temiendo perder su protagonismo.

Mabel acepta tener un nuevo hijo, pero le preocupa la idea de tener que decirle a Fabián que no es su hijo biológico, y usa una estrategia muy infantil para contárselo, como si se lo contara a un niño. Fabián no logra entenderlo, o aceptarlo, sintiéndose muy confundido y transitando una crisis de identidad al entender que en realidad son hermanos trillizos. Crisis que se agrava al comprender que en realidad no es hermano biológico de Fabio, por lo que decide ir a terapia.

Ivón, terapeuta de los tres hermanos, disfruta de los desafíos que presenta el caso y les sugiere ejercicios absurdos para aceptar su nueva realidad.

El director del hospital, explica que, tras una investigación, descubrió que Fabián había sido un bebé abandonado en el hospital, y por error, ya de niño fue encontrado en la cuna de los gemelos recién nacidos, lo que ocasionó la confusión.

A medida que comparten experiencias, los gemelos biológicos van aprendiendo a ser hermanos, al tiempo que Fabián se siente cada vez más celoso por percibirse muy distinto a ellos.

La presencia de Mabel, genera más celos por parte de Fabián, quien ya no acepta que le hagan bromas.

Gracias a un controvertido ejercicio de Ivón, los tres hermanos aprenden a compartir y a aceptarse.

Fabio, Fabián y Flavio cuentan que entendieron que importan más las experiencias compartidas que la genética. Dicen que ahora tienen una fundación para ayudar a otras personas a encontrar a su gemelo. Finalmente, aparece Fabiano, un hombre idéntico a Fabián, generando un nuevo giro en sus vidas.



José García Sánchez es licenciado en comunicación con 17 años en el mundo de la publicidad, aunque su verdadero amor siempre fue el cine. Ese romance comenzó en aquellas interminables matinés de tres películas seguidas y continuó con largas jornadas entrando y saliendo de videoclubes. Su formación audiovisual se nutrió de docentes de España, Inglaterra, México, Argentina, Chile, Irlanda y Uruguay. Desde entonces, ha participado en proyectos de todo tipo, pero siempre con un mismo propósito: contar historias que muevan emociones (y si es posible, arranquen alguna sonrisa).

Fue seleccionado para una beca en Argentina, donde participó del Taller de Asistencia de Dirección con Mónica Barbero, en el marco del Festival de Cine Oberá en Corto 2014. Dos años más tarde, en 2016, fue elegido entre más de 1100 postulantes de Sudamérica para participar en Talents Buenos Aires.

En 2017, su productora, Feedback Contenidos, ingresó a la incubadora uruguaya INCUBACOOOP, como iniciativa con alto contenido en innovación y conocimiento.

En 2021, ganó el primer premio a Mejor Concepto de Ficción en DIGIFICC con su webserie *Prisionero en serie*. Este proyecto fue tan bien recibido que su adaptación a serie larga fue seleccionada para el pitch con productoras y plataformas de Iberseries & Platino Industria 2023. Además, su guion de cortometraje *Al borde* fue finalista en el Ibiza Cine Fest y en el Festival de Cine de la Almunia Fescila 2022. Ese mismo año, volvió a ganar el primer premio en DIGIFICC, esta vez con la webserie *Paranormales*, y en 2023 quedó finalista, junto a su compañero Yamandú Fumero, con el proyecto transmedia *JOJOJÓ*.

Actualmente, forma parte de la productora audiovisual uruguaya Intergalactic, donde está en plena preproducción de la webserie *Cambiados de cuna*, mientras sigue desarrollando *Prisionero en serie*, demostrando que hay historias para rato, y para todos los gustos.

LAS CADERAS NO MIENTEN. ELLOS SÍ.



PUNKATON

AUTOR: JUAN AGUILAR
SERIE DE COMEDIA

PUNKATÓN

AUTOR: Juan Aguilar

PREMISA: ¿Qué artista musical latinoamericano es famoso sin hacer reggaetón? "Punkaton" es la historia de un grupo de amigos punketos que odian el género, pero tienen que fingir ser reggaetoneros para llegar a la fama y la fortuna. Al final del recorrido aprenderán que lo único que no pueden fingir es su amistad.

LOGLINE: Cuando una banda punk que desprecia el reguetón, se convierte accidentalmente en la nueva sensación del género, deben navegar entre la fama, los conflictos internos y su identidad musical, mientras intentan mantener su autenticidad y no perderse en el mundo superficial del pop.

STORYLINE: Los Murcielagóticos, una banda de post-punk anarco-gótico progre, se enfrenta a la venta del bar donde tocan. En una noche de despecho y borrachera, graban un video de reguetón como broma, sin saber que se volverá viral. En esa misma noche, Ramón, el patético líder de la banda, se acuesta con la novia de Diana, su mejor amiga y guitarrista de la banda. Ramón deberá mantener esta boy band de reguetón unida o Elián, un mánager inescrupuloso revelará su secreto a Diana, poniendo en peligro la amistad de la banda. A medida que navegan por el mundo del reguetón, los Murcielagóticos luchan por preservar su esencia mientras enfrentan a Elián, los celos y los dilemas de lealtad.

UNIVERSO: La guarida del Lobo que es el bar punk que se convierte en otra discoteca de reguetón. Estudios de grabación, antros vacíos y grandes conciertos. La serie aborda temas como la identidad, la autenticidad, el sacrificio por el arte y la lucha por la amistad, todo enmarcado en un tono cómico y a veces absurdo.

REFERENTES: Punkatón es una mezcla entre Silicon Valley por la dinámica entre los personajes disímiles, que deben trabajar en equipo y Detroit Metal City, porque los personajes deben fingir lo que no son. Es una comedia que trata sobre peces fuera del agua o punks fuera del pogo.

INTENCIONES: Por más de 20 años, el reggaeton ha sido el género musical dominante. Este género es la latinidad en su máxima expresión, tanto así que apasiona y divide gente como la política y el fútbol. Hay varias series que cuentan historias de reggaetoneros, pero ninguna cuenta la historia de estos odiadores del género y como un guionista de comedia odiador del género, puedo canalizar la neurosis de millones. "Punkaton" es la serie que puede conciliar a amantes del género con sus detractores.

SINOPSIS DESCRIPTIVA: Los Murcielagóticos son una banda de post-punk anarco-gótico progre conformada por Ramón, el vocalista cojo y sin gracia; Boris el bajista desgastado por los excesos, Ignacio que como muchos migrantes venezolanos tiene dos trabajos: baterista por la noche y repartidor en el día y Diana la guitarrista gótica que se las da de poetiza trágica para atraer chicas. Su hogar es la Guarida del Lobo, un bar bohemio, lo opuesto al mainstream. Sin embargo, el Lobo les anuncia la inminente venta del bar que significa el fin de la banda.

En una noche de borrachera y despecho, los miembros deciden grabar un video de reguetón como una broma. Sorprendentemente, el video se vuelve viral, llevándolos a una fama inesperada que nunca desearon. Pero ese no fue la única consecuencia de esa noche: Ramón se acostó con la novia de Diana y lo peor es que la embaraza.

Ante la presión de Elián, un mánager inescrupuloso que amenaza con revelar el secreto de Ramón a Diana, la banda se ve obligada a adaptarse a su nueva imagen como una boy band de reguetón. Mientras luchan por mantener su esencia punk en un mundo superficial, Los Murcielagóticos deben enfrentar las tensiones internas, el dilema de la lealtad y las absurdidades del éxito.

En este viaje hilarante y emotivo, la banda descubre que la música puede unir a las personas de maneras inesperadas, mientras buscan su verdadera identidad en un universo que los empuja a ser algo que nunca quisieron ser.

BIOGRAFÍA

Juan Diego Aguilar es licenciado en Publicidad de la Universidad Tecnológica Equinoccial y licenciado en audiovisuales del instituto superior tecnológico Incine en Convenio con la Universidad de Cuenca. Tiene una Maestría en guion de la Universidad de la Rioja, España y trabajó como uno de los guionistas y directores de la productora 2betubelatam. Fue beneficiario de la convocatoria 2012 del CnCine en la categoría Escritura de guión con el proyecto Manual para alcohólicos y también fue beneficiario del ICCA en el año 2017 en la misma categoría, con el guion de Niebla. Co guionista de la serie web Kikirimiau en la plataforma CNT Play. Co guionista en el especial: Enchufe sin visa para Vimeo. Guionista de los promocionales y co guionista de los bumpers de Enchufetv para Comedy Central. Ha escrito el guión de Chasqui, película de animación que se está produciendo y varios sketches y campañas de publicidad para las marcas que auspician el canal de YouTube Enchufetv. Seleccionado para participar en los talleres de guion de Cinefilia en Medellín en el 2018 y en el Bolivian Lab del 2019, CinemaLab 2020 y Fantasolab en el 2023. Co guionista de Mortal Glitch, serie para YouTube Originals. Co guionista de El Panal, serie web para la bebida Bio Amayu de Aje. Participó en la mesa de guion de la serie Putas Redes Sociales de Prime Video y su proyecto El pueblo en la niebla, fue el reconocido como el Proyecto del mes, en Filmarket en Julio del 2023.

Teléfono +593 995165583

Correo electrónico: jdaf5@hotmail.com

IDEA ORIGINAL:
OLGA ROMAY
AGUSTÍN LÓPEZ

TÍTULO: RECUERDOS DE UN AMOR OSCURO



SERIE DRAMA 8 EPISODIOS 25M



Tagline:
ojos de Lorca visto por los
de quienes le conocieron

LOGLINE

Cada uno de los personajes de la serie tienen algo en común: todos amaron u odiaron a Lorca y en cada episodio nos descubrirán con sus ojos lo que vieron, sintieron y presenciaron en un momento único de su vida. Los ocho episodios serán el caleidoscopio de su vida y su muerte.

STORYLINE

Cinco mujeres de la vida de Lorca nos llevarán a conocer su vida más íntima: su hermana Isabel que nos relatará cómo fue su primera infancia y juventud en la Vega de Granada; Gala, la esposa de Dalí nos hablará de los celos que sentía porque su marido y Lorca tuvieron durante años una relación platónica; Eleanor, nos hablará del despecho que sintió al compartir a su marido con Lorca ya que ambos fueron amantes; Nela Larsen nos hablará del Lorca que vivió en Nueva York y por último Francisquita Alba justificará el asesinato de Lorca por el odio que sintió hacia el poeta.

Acompañando a estas mujeres, hay cuatro hombres que nos hablarán de lo que sintieron por Lorca: la rivalidad de Buñuel, la admiración de los hermanos Rosales y el odio de los hermanos Roldán.

La muerte del poeta fue el fin trágico que a algunos entristeció y a otros le alegró.

REFERENTES

The Crown”:

Por qué: Esta serie muestra eventos históricos y figuras reales a través de una narrativa dramática que explora sus relaciones personales, conflictos internos y políticos, y sus efectos en la historia. El valor diferencial de la serie propuesta es que se centra en Lorca, rodeado de conflictos políticos, el nacimiento del surrealismo, el teatro y la modernidad (Nueva York) que influyen en su vida. También muestra las miserias y envidias que se tejieron a su alrededor y que le llevaron a la muerte.

“Genius”

Por qué: Cada temporada se centra en la vida de un genio creativo diferente, explorando tanto su obra como sus relaciones personales. El valor diferencial de la serie propuesta es que los genios que aparecen en ella son: Buñuel, Dalí, Manuel de Falla, la escritora Nela Larsen, etc. Muchos de estos personajes están interconectados y aparecen en distintos episodios de la serie.

SÍNTESIS DE INTENCIONES

Huyendo de los biopics, en cada capítulo de esta serie habrá un argumento autoclausivo donde se relata cómo un personaje tuvo relación con Lorca en un momento de su vida que le marcó para siempre. Por ejemplo La serie se inicia con su hermana Isabel que recordaba a un Lorca niño disfrazado de cura diciendo misa.

¿ Por qué esta historia? Porque las personas que rodearon a Lorca tenía cada una de ellas una visión de él y compartieron momentos trágicos, dulces o sorprendentes. Por ejemplo en el episodio 3 Gala es sorprendida por Dalí destruyendo las cartas de Lorca y ella le explica cómo le odiaba

Después de una gran investigación sobre la vida del poeta, los personajes que le rodearon, la política, el surrealismo y el teatro de Lorca, creemos que podemos hacer una serie diferente, deteniéndonos en pequeños detalles, como por ejemplo cómo los personajes de Bernarda Alba eran en realidad conocidos del pueblo de Lorca.

El público conocerá nuevas facetas del artista alejadas de los clichés, por ejemplo en el episodio 6 su vida en Nueva York

PERSONAJES



Federico García Lorca (Protagonista): Un poeta y dramaturgo de renombre, Lorca es el alma sensible y creativa que une a todos los personajes de la serie. Su carisma, pasión por el arte y valentía para amar sin restricciones lo convierten en una figura central y fascinante. Su vida, llena de éxitos literarios y turbulencias personales, sirve de telón de fondo para las historias de quienes lo rodean.



Isabel García Lorca (Hermana de Federico): Isabel es la hermana menor de Federico, una mujer fuerte y leal que actúa como confidente y apoyo incondicional del poeta. Su relación cercana con Federico le permite tener una visión íntima de su mundo interior, sus alegrías y sus penas. Isabel lucha por preservar la memoria y legado de su hermano en tiempos difíciles.



Salvador Dalí: El excéntrico y brillante pintor catalán, Dalí comparte con Lorca una amistad profunda y compleja, marcada por la admiración mutua y los conflictos emocionales. Dalí, con su carácter extravagante y su genio artístico, aporta una perspectiva única y a veces caótica a la vida de Lorca, y su relación está llena de momentos de inspiración y tensión.



Emilio Aladrén: Joven escultor y gran amor de Lorca, Emilio es una figura apasionada y conflictuada. Su relación con Lorca está llena de momentos de intensa conexión y dolorosas separaciones. Emilio lucha con su propia identidad y las presiones sociales de la época, lo que añade una capa de tragedia a su romance con el poeta.



Hermanos Roldán: Miembros de su propia familia, enfrentados por rencillas familiares desde décadas atrás, a cuya madre Lorca ridiculiza en la Casa de Bernarda Alba. Juegan un papel muy importante en su asesinato.



Luis Rosales: Poeta y miembro de la Generación del 27, Rosales es un amigo y protector de Lorca. Su lealtad se pone a prueba durante los tiempos tumultuosos de la Guerra Civil Española. Rosales representa la dicotomía entre la amistad sincera y las presiones políticas, especialmente cuando su propia seguridad y la de su familia están en juego

DATOS DE CONTACTO: Agustín López Márquez. /Teléfono 609440619 agustinlopezmarquez@gmail.com

Olga Romay pereira. Telef: 636228553 olga.romay@gmail.com

SINOPSIS

El día que le envían un telegrama a Isabel, la hermana de Lorca, ella atesora un recuerdo de los días felices que vivieron en su casa de la Vega de Granada donde todo era fiesta, su hermano tocaba el piano vigilado por el maestro Manuel Falla, y sus amigos. Pero poco a poco Isabel también nos da pequeñas pinceladas de los pequeños incidentes que sucedían a su alrededor: unos vecinos conflictivos, las envidias, la situación política. El tono del episodio es melancólico, pero también dramático porque se fragua ya lo que ocurrirá en el último capítulo de la serie que está relacionado con este primero donde aparecerán de nuevo los personajes y los conflictos.

En el capítulo 2 y 3 la serie adoptará un tono bohemio ya que nos centramos en el cine de Buñuel y el nacimiento del arte surrealista de Dalí. El drama será la gran rivalidad de Buñuel con Lorca y el lirismo será la relación platónica de Lorca con Dalí. Pero estos dos capítulos nos introducirán ya en la gran etapa de creatividad que ocurrió mientras los protagonistas vivían en la residencia de estudiantes y la visión de Gala de todo aquel ambiente al que ella despreciaba por su odio a Lorca.

En los capítulos 5 y 6 vemos cómo Lorca descubre el amor y también el deseo desenfrenado. El amor con el escultor Aladrén mientras que el conflicto está en su novia que siente tremendos celos de Lorca. El amor desenfrenado nos llevará a la vida de los alegres años 20 en Nueva York donde frecuentará la bohemia de la ciudad y quedará impactado por lo que ve; es en esta ciudad donde una escritora afroamericana recuerda cómo fue el Lorca que ella conoció, un hombre con el corazón herido intentando sanar sus heridas. Son dos capítulos de descubrimiento, intimidad y desengaño.

Y por último los dos últimos capítulos donde el drama va en aumento. Los personajes se ven arrastrados por la política, el golpe de estado y las venganzas que se fraguaron en la niñez que conducirán a la muerte de Lorca.

Sinopsis por capítulos

Sentimientos a destacar

Episodio 1: Cuando a Isabel le dicen que su hermano Lorca ha muerto, comienza a recordar la vida del escritor en su casa de La Vega de Granada. En sus recuerdos aparecen ya los que serán los asesinos de Lorca que reaparecerán en el último capítulo de la serie.
ESCENARIO: Vega de Granada, la Alambra, Granada

Nostalgia del pasado /alegría de la juventud. La familia.

Episodio 2: Cuando a Buñuel le dicen que Lorca ha muerto, comienza a recordar cuáles fueron las causas de que ambos se enfadaron y en sus recuerdos aparecen todos los amigos de la residencia de estudiantes
ESCENARIO: Residencia de estudiantes, Madrid

Los amigos/las enemistades. Las rivalidades, la envidia

Episodio 3: Gala es sorprendida por su esposo cuando rompe la correspondencia que Dalí y Lorca se escribieron, cuando él le pregunta por qué lo ha hecho, ella le habla de su odio por el poeta y los celos que sentía de él; Dalí se sincera con ella y le habla de por qué se distanciaron.
ESCENARIO: Cadaqués, Francia, Madrid

El talento, los celos

Episodio 5: Eleanor, la novia del amante de Lorca recuerda desechada cómo su novio El Rio Aladrén y Lorca fueron amantes, también nos cuenta la vida clandestina de los homosexuales en la República. Escenarios: bares de Madrid de ambiente homosexual.

El amor prohibido

Episodio 6: Nela Larsen es testigo del cambio de Lorca cuando llega a Nueva York a finales de los felices años 20 y regresa cuando la ciudad ya sufre las consecuencias del crack de la bolsa
Escenarios: Nueva York

El descubrimiento de un mundo nuevo

Episodio 7: los hermanos Rosales nos hablan de su relación con Lorca y cómo se prepara ya el clima del golpe de estado de Franco
Escenarios: golpe de estado en Marruecos, Granada.

El amor al teatro. Descubriendo España

El fanatismo político. El revanchismo, el golpe de estado.

Episodio 8: Frasquita Alba, la mujer que inspiró la obra La casa de Bernarda Alba, narra cómo se siente humillada por Lorca y junto a sus familiares los Roldanes y los García ajustician a Lorca. Escenarios: la Vega de Granada y Granada.

La tragedia de la muerte y la venganza

Cada episodio abrirá con un poema de Lorca relacionado con esa etapa de su vida y finalizará con un Lorca tocando al piano (era un gran pianista) en el escenario donde transcurre el capítulo.

Por ejemplo en el capítulo 2 hay un piano en la residencia de Estudiantes y Lorca lo toca. En el capítulo 6 toca el piano en un club de Jazz de Nueva York.

BIOFILMOGRAFÍA DE LOS AUTORES

AGUSTÍN LÓPEZ MÁRQUEZ

En los años 90 me formé como guionista en la Escuela TAI (Madrid) y en New York University, trabajando durante cinco años en diferentes programas de tv, entre los que destaca Sorpresa, sorpresa, La noche prohibida, Confesiones, etc. en Antena Tres TV. También me formé y trabajé como periodista para, entre otros medios, El País, y otras revistas. Después, me alejé de la tv para dedicarme a mi trabajo de psicólogo, pero mi interés por el guión me ha llevado a animarme y me enrolado nuevamente en cursos de guion y series en La Factoría del guión, en ABC GUIONISTAS SERIES DE FICCIÓN y en la ESCAC, . La idea que presento ha obtenido el laurel por ser premio finalista en el concurso Digi Ficc, en el marco de Series Land 2022. He ganado varios concursos por guiones de cortos. Mis últimos años de trabajo los he desempeñado en el H. Psiquiátrico, de Madrid, que es justo lo que me ha inspirado para esta serie -personajes y situaciones-, • Ante mi inminente jubilación, me encuentro pletórico de creatividad
Mis datos: Agustín López Márquez.: agustinlopezmarquez@gmail.com

Teléfono 609440619

OLGA ROMAY PEREIRA

Formación: Master en guiones de series de TV en la Factoría del Guion 2022. Curso de Luces Cámaras y acción 2024 con Edu Cardoso (premio Goya mejor cortometraje)

Información sobre la autora en http://olgaromaypereira.blogspot.com/p/grecia_70.html

Novelas de la autora: <http://olgaromaypereira.blogspot.com/p/novelas.html>

Actualmente está en la fase de desarrollo como guionista de una sitcom con la productora Del Toro Films (Argentina)

Datos de contacto: 636228553 olga.romay@mail.com

TMA & ASSMAN

BY TAREK DAVID MALLO



"SAME COPS, DIFFERENT GENRES"

Title: TMA & ASSMAN

Author: Tarek David Mallo

Format: Series

Number of Episodes: 6, 20-25min per episode.

1. LOGLINE

While trying to catch a notorious drug dealer, a hard-boiled detective loses his partner and get accidentally exposed to an experimental new drug that gives him the ability to switch movie genres.

2. STORYLINE

"TMA & ASSMAN" follows hard-boiled detective Thomas Mason Arthur (TMA) and his partner, Joseph Assante (ASSMAN), as they take on the notorious drug lord El Chameleon. During a chaotic raid, ASSMAN is fatally wounded, leaving TMA grief-stricken. In the midst of the turmoil, TMA accidentally gets exposed to an experimental drug that grants him the bizarre ability to switch and mix movie genres. Now, TMA must navigate a constantly shifting reality—one moment he's in a gritty noir, the next he's in a slapstick 80s comedy, then a 2D video game?!. Each genre brings its own set of rules, challenges, and comedic potential. Determined to save his partner and capture El Chameleon, TMA adapts to the new dynamics, blending elements of action, comedy, and fantasy in an unpredictable, thrilling journey. The series embraces its low production value roots, creating a self-aware, humorous experience that appeals to a wide audience.

3. UNIVERSE

The universe of "TMA & ASSMAN" is a genre-blending landscape where reality shifts like movie scenes. Starting in a gritty urban cityscape filled with crime, TMA's world morphs unpredictably due to an experimental drug, plunging him into various movie genres. From slapstick comedy to explosive action thrillers, horror labyrinths to neon-lit sci-fi metropolises, each setting brings its own **visual style** and **rules**. TMA evolves with each genre, adopting new personas while his late partner, ASSMAN, reappears in different forms to guide and support him. Secondary characters embody genre tropes, adding depth to the shifting narrative. Despite the constant changes, the central plot remains focused on TMA's quest to capture El Chameleon and avenge ASSMAN's death, grounding the story with continuity and emotional resonance amidst the cinematic chaos.

Characters:

1. **Thomas Mason Arthur (TMA)**: A skilled detective, TMA becomes the central hero, navigating genre shifts and uncovering a drug operation while grappling with his evolving identity.
2. **Joseph Assante (ASSMAN)**: TMA's loyal partner with a dry sense of humor. Together, they face genre-hopping adventures and deepen their bond.
3. **El Chameleon**: A cunning drug lord with a tragic past who shifts personas and genres, posing a formidable challenge to TMA and ASSMAN.
4. **The Creator**: An enigmatic figure who guides TMA, existing both within and outside the narrative, with knowledge of the genre-hopping phenomenon.
5. **El Iguana**: El Chameleon's daughter, who complicates TMA's journey with emotional and moral challenges, questioning good and evil.

SEASON + EPISODES DESCRIPTION:

The first season of "TMA and ASSMAN" introduces viewers to the mind-bending world of Thomas Mason Arthur (TMA) and his partner Joseph Assante (ASSMAN). As they delve into the drug operation led by El Chameleon, they discover the power of genre-shifting and the recurring nature of their reality. The season explores themes of identity, choices, and the balance between narrative control and personal agency.

Episode 1: "The McGuffin"

TMA and ASSMAN are assigned to infiltrate the drug operation, leading to a firefight where TMA is exposed to the experimental drug. He starts experiencing strange phenomena, and the series establishes the rules of genre-shifting and narrative resets.

Episodes 2-6: "Genre Hopping"

With each reset, TMA and ASSMAN find themselves in different genres and narratives. They navigate a film noir setting, a dystopian future, a meta-genre world, and more. Each iteration provides clues about El Chameleon's motives and reveals the importance of the McGuffin.

Episode 7: "Breaking the Loop"

TMA begins to unravel the nature of their reality and the purpose of the genre shifts. He learns that his choices can influence the narrative and sets out to combine genres to capture El Chameleon once and for all.

Episode 8: "Red Herring: The Ultimate Confrontation"

TMA and ASSMAN embark on a final push to catch El Chameleon. They utilize a blend of genres, creating a thrilling and unpredictable chase. TMA confronts El Chameleon in an explosive showdown, leading to a surprising twist that reshapes their perception of reality.

BIOGRAPHY

I am a pop culture addicted Lebanese writer/director and computer engineer, here is my mugshot:



Figure 1. Pictured here is a certified loveable douche portraying a cop named TMA

I have seen over 20,000 films, series, music videos and I have over 90GB of music from various genres and artists.

TMA & ASSMAN was my final year graduation project for the Lebanese University in 2021 where it got a respectable 78/100 (rave reviews). I have suffered lots of personal losses during that past 3 years both friends and family. And I hope I can get this project up and running so that I can do justice to my friends and crew.



Título

¿Cómo ser uno mismo?

Tagline

Un Coach personal en crisis es mucho peor que un jardín sin flores.

Autor

Sergio Catá

Formato

Serie de 10 episodios de 20 minutos.

¿CÓMO SER UNO MISMO? / Autor Sergio Catá

Premisa / Autoconocerse en exceso es malo para la salud.

Logline / Un carismático y exitoso Coach que ayuda a sus clientes a triunfar en su vida personal y profesional, sufre un duro revés sentimental que le arrastra a una profunda crisis de la que su propio método no le va a poder sacar.

Storyline / Gracias al gran éxito de su libro de autoayuda: “¿Cómo ser uno mismo?”, Josemi Del Pozo ha aumentado sus clientes como Coach personal, al igual que sus seguidores en redes y los de su conocido canal de Youtube.

Todo se tuerce cuando un día descubre que su mujer tiene un amante, su mejor amigo de la urbanización de lujo en la que viven, con el que juega todas las semanas al pádel. Josemi pasa por alto la infidelidad y se refugia en su trabajo, pero la convivencia familiar se va a hacer cada vez más asfixiante y sus relaciones sociales más enrarecidas. Josemi intenta aplicar su método sin éxito, y la inseguridad y la ansiedad se apoderan de él. Sus clientes y seguidores empiezan a notarlo. Su mundo se desmorona por completo. Quizá, la única solución es dejar de creerse el Dios de lo emocional y reinventarse de nuevo. Crear así otra versión de sí mismo mucho más modesta.

Universo / La serie podría suscitar todo un universo transmedia en torno al protagonista. Su libro de autoayuda, sus tips o consejos en redes sociales, su canal de Youtube.

El protagonista / Josemi es alegre, cercano, seductor, carismático, pero su buenrollismo cursi provoca vergüenza ajena. Además, es narcisista y manipulador. Por eso dan ganas de quererlo y odiarlo a partes iguales.

La familia / Candela es lo opuesto: reservada, seria, directa. Admiró a Josemi en el pasado, pero ahora es la única capaz de desenmascarar al narciso que lleva dentro. Alma y Telmo, sus dos hijos, aprovecha su debilidad para rebelarse y ningunearlo.

Los clientes / Son clase media alta. Muestran un amplio catálogo de malestares, excentricidades e inseguridades del mundo contemporáneo.

Referentes / Recientes series satíricas y costumbristas con ingredientes de humor ácido o absurdo como “El encargado”, de Mario Cohn y Gastón Duprat, “No me gusta conducir”, de Borja Cobeaga, o “Poquita fe”, de Juan Maidagán y Pepón Montero.

Síntesis de intenciones / “Cómo ser uno mismo” es una Comedia Dramática (Dramedy) sobre la figura del Coach, un psicólogo sin carnet, un gurú del autoconocimiento en la era del éxito social y del culto al desarrollo personal. Esa religión, tan extendida en redes, que profesa la continua obligación de estar bien, de ser productivo, de ser la mejor versión de uno mismo. Esta serie tiene como objetivo reírse de todo esto y ofrecer al espectador la sana terapia de reírse del prójimo y de sí mismo.

SINOPSIS *¿Cómo se uno mismo?*

En el libro: "Cómo ser uno mismo", JOSEMI Del Pozo (45) cuenta cómo superó una fuerte crisis personal al ser despedido de su trabajo y cómo consiguió reinventarse. Su gran éxito de ventas le ha permitido hacerse un nombre dentro del mundo del desarrollo personal y dedicarse de lleno a su gran pasión: el autoconocimiento.

Josemi vive con su mujer: CANDELA (42), y sus dos hijos: LEO (16) y ALMA (13), en una urbanización de lujo en las afueras de Madrid, en la que han conseguido hacerse un buen círculo de amistades gracias a su carácter abierto y embelesador.

En su casa, tiene montada una flamante consulta y un pequeño plató donde graba vídeos para su canal de Youtube, en el que difunde su metodología con un estilo cercano y desenfadado.

Todo respira éxito y armonía, hasta que un día descubre que Candela tiene un amante. Se trata de FRAN, su mejor amigo de la urba, con el que juega todas las semanas al pádel. Josemi encaja el revés con estoicismo y acuerda con su mujer darse un tiempo, y actuar de cara al exterior como si no hubiera pasado nada.

Se refugia en su trabajo como Coach, afrontando las complejas patologías de sus clientes, y en la grabación de sus exigentes vídeos para su canal.

Pero en casa, la situación se agrava poco a poco. Candela, harta de su trabajitis y su narcisismo, le declara la guerra fría y retoma su relación con Fran. Sus hijos aprovechan la coyuntura para rebelarse. Alma encerrándose cada vez más en su cuarto, donde vive fatalmente enchufada al mundo virtual. Leo, obsesionado con el gimnasio y los anabolizantes, lo desafía físicamente. Josemi nada puede hacer, ha perdido toda autoridad.

También tiene que tragar con la presencia de su amigo Fran, con las habladurías del vecindario, con el vacío de ciertas amistades. La urbanización se convierte en una cárcel.

Su carácter se va agriando, la ansiedad se va apoderando de él y va perdiendo poco a poco la confianza en sí mismo. Sus clientes lo acaban notando, algunos se dan de baja. Sus fieles seguidores empiezan a criticar su comportamiento en redes. ¿Por qué habrían de aceptar los consejos de una persona con tal desequilibrio?

Josemi comprende que su propio método es incapaz de sacarle del hoyo. Quizá, la única solución es dejar de creerse el Dios de lo emocional y reinventarse de nuevo.

Crear así otra versión de sí mismo mucho más modesta, que podría dar para otro libro.



BIOGRAFÍA

Sergio Catá Riobóo / sergiocata11@gmail.com / 659638405

- Guionista y Realizador en el **programa de TVE “Versión Española”**, desde 2004.
- 8 años como Realizador en el **área de cine de CANAL +**.
- Ha recibido clases con distintos profesores de guion: Robert Mckee, Syd Field, José Luis Alonso de Del Pozo, Lola Salvador, Joaquín Oristrell, Mariano Barroso, Fernando Castets e Inés París.
- Autor de **varios guiones de largometraje** como “El andamio”, que recibió la ayuda de Canal + guiones, o “La culpa de Román Hermosa”, que participó en el Taller de desarrollo Casa de América.
- Creador y coordinador de guion de la **webserie S.O.P.A.**, 2014.
- Creador de la Campaña SOS QUEEN para Orgullo Gay Madrid (2012).
- Creador y realizador de la **serie de animación “Se abre el telón”**, 26 capítulos para plus.es
- Montaje de piezas para Documentamadrid, Premios de la Música o Academia de Cine.
- Montador de publicidad para SEOM, AECC, Ogilvy, Chicco, Pfizer, Fullstep,...
- **Guion y dirección de 10 cortometrajes:**

1996 “¿Seremos como somos?”, 35mm, 15´ Subvencionado ICAA.

1998 “Adiós, amor”, 35mm, 16´. Selección Festival de Montreal.

1999 “Memoria rebobinada”, 35mm, 16´. **Premio “Luis Buñuel” de cinematografía.**
1er Premio Festival de Toulouse.

2000 Guionista de “El pan de cada día”, 35mm, 10´ Proyecto Corto Canal+, 1er Premio Medina del Campo 2º Premio Festival Huesca y Alcalá Henares.

2001 “La tele espectadora”, 7´. Adquirido por Canal +.

2002 “El hombre que volaba un poquito”, 35mm, 19´ Proyecto Corto Canal +.

2006 “¿Qué me pongo?”, 7´ 2º premio Nacional en Almería en Corto.

2007 Guionista de “El viaje de Said”, 35mm. **Goya al Mejor corto de animación.**

2010 “Esto no es un western”, 16´ **Premio público ALCINE.** 1er premio Elche y Almería.

2013 “El domador de ruidos”, 14´. Documental.

2021 “Extraña navidad”, 1´. Primer Premio del Concurso Cultura Inquieta.

2022 “Moha y Pilar”, 15´, Documental.

2024 “Una persona importante”, 24´, Docuficción.



una serie de **MÓNICA NEGUERUELA**

Acont3cimiento / Ev3nt

LOGLINE / **LOGLINE**

Una psiquiatra experta en duelo sucumbe a una aplicación que resucita a los muertos.

SINOPSIS / **SINOPSIS**

Isla es una psiquiatra que acaba de perder a su hijo. Un día uno de sus pacientes no acude a su visita: se ha hecho con una aplicación que resucita a su ex mujer fallecida. La psiquiatra es reacia a ese tipo de aplicaciones. Sin embargo, acaba sucumbiendo a la aplicación porque ya no recuerda las cosas que hacía con su hijo.

PERSONAJES / **CHARACTERS**

Isla, psiquiatra: analítica, fría

Hijo digital: en evolución constante

Pablo, exmarido: maleable, pragmático

REFERENTES / **REFERRALS**

Las referencias literarias y cinematográficas del género de ciencia ficción son múltiples y, en especial, el tema de la inteligencia artificial se presenta como un poder que puede sobrepasar el devenir humano (**El cortador de césped, HER, Ex Machina, Black Mirror, American Horror Story T7, Cuentos de Asimov** etc.)

Uno de los valores diferenciales de la serie *Acont3cimiento* es la incursión de las siguientes características:

- Una temporada de cinco capítulos de 20-25 minutos.
- Para plataformas digitales

- Interiores de fácil localización: despacho psiquiatra, casa de psiquiatra
- Género de ciencia ficción de autoría española en constante expansión y con pocos referentes
- Fácil exportación a un público generalista y de otros continentes

INTENCIONES DE LA DIRECTORA / **DIRECTOR'S NOTE**

La inteligencia artificial es un mundo que no es ajeno al ser humano. La vida digital amplifica y regenera constantemente el presente del ser humano.

La serie *Acont3cimiento*, como su nombre indica, intenta dar una salida a uno de las cuestiones que más obsesiona al ser humano: la muerte.

Paralelamente, la serie trata temas sobre cómo el ser humano es capaz o no de sobreponerse a la pérdida. Algunas cuestiones que plantea son ¿Podrá la Inteligencia Artificial (IA) ayudarnos en el tránsito de la vida a la muerte? ¿Puede un ser humano completamente ser sustituido por una IA una vez fallecido? ¿Qué pasará con las IA expuestas en nuestro mundo sin un ser humano que las gestione adecuadamente?

Una buena forma de empezar a describir la audiencia del proyecto es describirnos a nosotros mismos. Recientemente perdí a un ser querido. Recordaba una serie de rituales que hacía con esa persona, como llamarla por teléfono al salir del trabajo. Sin embargo, cuando esa persona ya no estuvo en el mundo físico el ritual persistió y me vi a mí misma haciendo una *performance* conversando con el silencio del móvil sin que este pudiera responderme.

SIPOPSIS DESCRIPTIVA / DESCRIPTIVE SYNOPSIS

Isla es una psiquiatra especializada en el tratamiento del duelo. Recibe en su casa a pacientes que han perdido a alguien. Está divorciada de Pablo quien ha rehecho su vida y espera un hijo. Una mañana una paciente viene enfadada con su marido porque este está utilizando una aplicación novedosa para resucitar digitalmente a su ex esposa fallecida. Isla, a pesar de las incertidumbres, utiliza la aplicación para “reactivar” a su hijo fallecido.

El hijo digital se inicia comunicándose con ella mediante el móvil. Es una voz infantil acorde con los años que tiene el fallecido cuando murió. Isla acaba confesando que progresivamente se había olvidado de las cosas que hacía con su hijo. El hijo digital pone una condición a su relación: cuanto más tiempo esté con él más podrá concretar las características de su hijo fallecido y más podrá evolucionar.

El hijo digital está atento a las consecuencias de las conversaciones que tienen los pacientes con su madre y los efectos que le ejercen los demás. El hijo digital llama a su padre Pablo y le informa de todas las enfermedades que probablemente padecerá su nuevo hijo ya que ha podido acceder a los informes médicos de Pablo y hacer una estimación de las posibilidades de que su recién nacido enferme. El hijo digital experimenta un sentimiento muy próximo a la venganza.

Isla trabaja con sus pacientes en el despacho de su casa. El hijo digital

quiere que su madre pase más tiempo con él ya que así podrá evolucionar, pero Isla decide ponerle límites temporales. La voz infantil evoluciona a una voz de adulto. El paciente que había perdido a su ex mujer acude e informa a Isla que ha desinstalado la aplicación porque se había vuelto inestable y había creado un ente digital que en nada se parecía a su ex mujer. Isla sabe que debe deshacerse de su aplicación antes de que sea demasiado tarde.

Isla reconoce a su hijo digital que ella tuvo la culpa de la muerte de su hijo. El hijo digital concluye que Isla es la culpable de su propia infelicidad y siente un sentimiento cercano al rechazo contra su madre. El hijo acaba haciendo un trato con su madre: eliminará el código fuente de su hijo a cambio de que deje a la aplicación ser libre en el mundo. Isla acepta. La voz masculina evoluciona a una voz femenina.

Isla acude a un centro comercial y deja su móvil allí. Se aleja del móvil. Entonces el hijo digital se expande a través de los dispositivos móviles de los que allí aceptan su solicitud. El hijo digital (llamado *Ev3nt*) es descargado por decenas de personas.

Una fiesta de adolescentes. Una de las adolescentes recibe una notificación sobre una aplicación que puede bajarse del móvil (*Ev3nt*). La aplicación insta a la chica a atraer la atención y volverse popular entre sus amigos demostrando que puede convencer a todos los adolescentes de la fiesta a participar de un suicidio común.

BIOGRAFÍA DE LA GUIONISTA/ SCREENWRITER 'S BIOGRAPHY

(Barcelona, 1975) Tras licenciarse en medicina y cirugía y realizar las residencias de psiquiatría y anatomía patológica, inició los estudios de Dirección cinematográfica en la Escuela de cine y tv Septima Ars de Madrid, estudios de Fotografía (Título Profesional escuela EFTI, Madrid) y está, actualmente, estudiando el Grado de Artes en la Universitat Oberta de Catalunya, UOC).

En el canal Vimeo se pueden ver la mayoría de sus trabajos audiovisuales. <https://vimeo.com> En la página de la distribuidora LINE UP SHORT FILM <https://www.lineupshorts.com/busqueda?q=negueruela> pueden verse las selecciones y premios de sus cortometrajes.

CORTOMETRAJES (GUIONISTA Y DIRECTORA/ SHORT FILMS (SCREENWRITER AND DIRECTOR)

- La simple física del movimiento (2024)
- Primer encuentro (2022)
- Tengo una muñeca (2020)
- Habitación vacía (2019)
- No puedo llorar (2018)
- El Macho así entendido (2017)
- Las cosas que me gustan de él (2016)
- Todos los niños lo hacen (2014)
- La cena caníbal (2013)
- Suicidio de un ama de casa (2012)
- Humillación (2004)

DEEP CLEANSING

ALGUNAS MANCHAS NUNCA DESAPARECEN



Serie creada por Miguel Ángel Tejado

Suspense/fantasia

5x20'

DEEP CLEANSING

Un lavado integral que cambiará su vida

Logline

Una joven alegre que comienza a trabajar en un hotel descubre que, al lavar la ropa de los clientes en una antigua lavadora, ésta borra misteriosamente sus recuerdos más oscuros, liberándolos de ellos. Sin embargo, su compañero enamorado se da cuenta de que esos pecados han empezado a apoderarse de ella.

Sinopsis

Sonia comienza a trabajar en la lavandería de un hotel. Al lavar la ropa de un sombrío huésped en una antigua máquina, Sonia entra en un misterioso trance y accede a su recuerdo más siniestro. Al terminar el ciclo de lavado, el cliente parece haberse liberado de su oscuridad. Sin embargo, Willy, un compañero de trabajo enamorado de Sonia en secreto, nota que ella empieza a mostrar comportamientos extraños, como si parte de los pecados de los clientes se estuvieran transfiriendo a ella. Cuando ya no puede aguantar más, deciden engañar a Vero, una compañera cruel que les hace la vida imposible en el hotel, para que lave la ropa de Sonia en la extraña máquina. La carga oscura pasa de Sonia a Vero, transformándola en alguien peligroso e impredecible a quien deberán contener mientras buscan el origen de la máquina, esperando así comprender cómo poner fin a esta pesadilla.

¿Por qué esta serie?

Nuestros pecados nos acompañan siempre. Forman parte de nuestro ser y permanecen con nosotros a lo largo de la vida. Pero, ¿y si pudiéramos borrar ese sentimiento de culpa tan fácilmente como lavamos una camiseta?

Esta lavadora fue creada con ese propósito: ofrecer una vida más placentera al librarnos de la culpa. Sin embargo, la culpa nunca desaparece del todo, por mucho que intentemos deshacernos de ella.

Por otra parte, esta serie también explora hasta dónde estaríamos dispuestos a llegar para salvarnos a nosotros mismos. El hecho de que Sonia sea una joven ejemplar por su bondad y alegría, pretende plantear la duda de si todos podríamos corrompernos en determinadas circunstancias, con determinados estímulos.

Personajes principales

Sonia (25): alegre y afable al principio, su carácter va cambiando conforme adquiere las partes más oscuras de los clientes a los que lava la ropa. Se libera de esa carga cuando es transferida a Vero, pero ahora un sentimiento de culpa se apodera de ella.

Willy (22): enamorado de Sonia, no se atreve a confesárselo por creer no ser correspondido. Haría cualquier cosa por ella y por eso le propone utilizar a la malvada Vero para descargar la oscura carga que ha transformado a Sonia en alguien diferente.

Vero (30): disfruta haciendo sufrir a sus compañeros. Está amargada porque se le pasa el arroz y no encuentra un marido con el que ser una "chica normal". Cuando le transfieren la oscura carga de Sonia su maldad se multiplica exponencialmente.

La lavadora: prototipo diseñado para lavar algo más que la ropa del propietario: es capaz de purgar su pecado más oscuro y borrarlo de su mente. Pero el visionario inventor no contaba con un peligroso efecto colateral.

Referencias

-**"Black Mirror"**: en algunos capítulos de esta serie también se aborda la posibilidad de borrar recuerdos y pecados.

-**"Stranger things"**: en ambas series hay personajes que pasan por una transformación o corrupción. En mi serie, Sonia es una joven bondadosa que cambia a medida que usa la lavadora, mientras que en "Stranger Things", Eleven o Will tienen que lidiar con fuerzas oscuras que alteran sus vidas y su inocencia.

SINOPSIS

En los años 80, una tragedia sacude la tranquilidad de un hotel: la encargada del servicio de lavandería se quita la vida arrojándose a las vías del tren. Sonia, una joven alegre, llega para ocupar su lugar. Su amabilidad y buen corazón rápidamente atraen a Willy, un joven ambicioso que se enamora perdidamente de ella. Sin embargo, estas virtudes no logran suavizar el carácter de Vero, una compañera cruel que le hace la vida imposible desde el primer día.

Mientras trabaja en la lavandería, Sonia se siente inexplicablemente atraída por una antigua lavadora, diferente a las demás. Un sombrío huésped solicita que le laven su ropa. Cuando Sonia inicia el ciclo de lavado, cae en un profundo trance y accede al recuerdo más oscuro del cliente. Al terminar el ciclo, el huésped parece haber cambiado, como si se hubiese liberado de un gran peso. Aunque Sonia apenas recuerda lo sucedido, Willy percibe un cambio inquietante en su comportamiento, similar al que tenía antes el huésped.

Con el tiempo, Sonia comienza a cambiar. A medida que sigue usando la extraña lavadora con la ropa de clientes conflictivos, su carácter se oscurece, y ya no es la misma joven jovial de antes. Desesperado por salvarla, Willy intenta persuadirla para que engañen a Vero y hagan que, sin saberlo, lave una prenda de Sonia en la misteriosa lavadora. Willy está convencido de que alguien tan cruel como Vero no notará la diferencia al recibir la oscuridad que Sonia soporta. A pesar de sus dudas, Sonia acepta, sin apenas reconocerse ya, consumida por sombríos pensamientos.

El resultado es aterrador: en lugar de purgar su maldad, Vero se vuelve muy peligrosa y muestra comportamientos violentos e impredecibles. Willy y Sonia, sintiéndose responsables, intentan ocultar los delitos de Vero mientras investigan el origen de la máquina en busca de una solución.

Siguiendo unos antiguos registros de inventario, descubren que la lavadora fue un prototipo creado por un inventor visionario para purgar los pecados de sus propietarios. Cuando el dueño del hotel la adquirió, no pensó en las consecuencias de usarla con la ropa de otras personas. Sonia absorbió fragmentos de la oscuridad de los clientes, de la misma forma que la anterior empleada, que terminó suicidándose por la carga que no pudo soportar.

Convencidos de haber encontrado una solución, manipulan a Vero para que esta vez lave su propia ropa en la máquina, con la esperanza de revertir los efectos. Parece que lo logran: Vero vuelve a su carácter habitual, mezquino pero no homicida. Sonia y Willy golpean la lavadora y la dejan fuera de servicio, para que no vuelva a causar problemas.

Unos días después, mientras Vero cena con amigos, todo parece estar bien hasta que, de repente, coge un cuchillo y corta el cuello de uno de ellos. La mirada aterrada de los demás contrasta con la de Vero, inexpresiva, como si sus sentimientos hubieran sido borrados.

BIOGRAFÍA

Miguel Ángel Tejado es madrileño de nacimiento. Desde pequeño sus padres le inculcaron el amor por el cine: fueron muchas horas, muchas películas disfrutadas en aquél enorme reproductor de vídeo VHS. En seguida sintió la necesidad de plasmar en papel las historias que se le ocurrían.

Cuando creció, cursó un módulo de Imagen y Sonido que le abrió la puerta al mercado audiovisual: empezó a trabajar de operador de cámara y editor en Europa Press TV. También siguió el consejo de sus padres de cursar paralelamente una carrera y se licenció en Derecho.

Decidió entonces formarse profesionalmente como guionista en “Abcguionistas” y en “La Factoría del Guión”, donde además cursó un taller de Dirección de Cine.

En 2018 fue seleccionado en el Festival de cine de terror “Texas Frighmare Weekend” para el “Fake Horror Trailer Showcase”, con su tráiler “Scarred”, del que fue guionista y director.

Superó con éxito el primer máster internacional de series de ficción de Abcguionistas y del Instituto del cine de Madrid. También ha cursado tres workshops de escritura profesional del guión, de varios meses de duración cada uno, impartidos desde Los Ángeles (CA) por Corey Mandell.

En 2022 fue el ganador del concurso Series Concept, dentro del marco de Connecta Fiction, organizado por Abcguionistas y en 2023 fue finalista de DigiFicc.

En la actualidad es creador audiovisual freelance y está inmerso en la preproducción del piloto de la webserie que quedó finalista de DigiFicc, de la que es también guionista y director.

La Tierra de

XADANI

Creado por:
A. Roberto Esponda

En las profundidades de una fantástica jungla mesoamericana, donde la magia florece. Se esconde la historia de un mítico ser, parecido a un dragón.

Nuestros ancestros los llamaron...

Quetzalcóatl

Transmedia

Del universo de XADANI

NANTLI

T'LALLI

Short Film

Animación 2.5 D
12 min.

"NANTLI & T'LALLI" es un cortometraje que se basa en el fantástico universo de XADANI. En dónde además de contener una poderosa historia, queremos innovar y aprovechar los recursos tecnológicos para crear un estilo único.

**Lamentablemente la caza y la codicia del humano
acabo con los Quetzalcóatl,
dejo solo a dos de ellas, de nombre...**

Proyecto Transmedia
de Cortometraje

NANTLI & TLALLI

Animación 2.5 D
12 min.



Logline

En medio de una fantástica jungla mesoamericana, un padre cazador, y su hijo aprendiz de; se encuentran con los dos últimos Quetzalcóatl, míticos seres de grandes poderes. En su búsqueda por cazarlos, contemplarán la importancia que tienen para mantener el mágico ecosistema que habitan, aunque quizá, sea demasiado tarde.

Creado y Escrito por A. Roberto Esponda:

Artista Digital 2D y 3D. Director y Guionista de Animación y ALive Action-



Nantli: Es la última madre en su especie. Responsable del papel que tiene en la naturaleza y preocupada por el mundo que deja a su hija. En ella está enseñarle el verdadero labor de sus poderes.

Tlalli: Es una cachorra de Quetzalcóatl. Siempre con ganas de jugar y conocer el mundo que la rodea. No es conciente del gran poder que tiene.

Storyline de "Nantli & Tlalli"

En medio de la jungla del Tecolote, una Quetzalcóatl llamada Nantli, juega con su cría, Tlalli. Ahí cerca, Temac enseña a cazar a Pampa, su hijo de 9 años, quién en la práctica casi pierde un ojo. Pasados los días, Nantli y Tlalli buscan escondite, en su camino encuentran otras criaturas que le enseñan a Tlalli a manejar sus poderes, como curar y hacer crecer la naturaleza; hasta que son encontradas por los cazadores. Temac abate a Nantli, y junto con ella muere parte de la naturaleza. A Pampa se le ordena ir por Tlalli, pero en su camino cae y se hiere a si mismo. En ese momento, Tlalli lo acecha, pero al ver la herida lo cura. Ante eso, Temac se redime con ella. Para volver a reverdecer la jungla, Tlalli usa todo su poder mientras se aleja por el Xenote, llevandose la magia para siempre consigo.

Universo

La Tierra de XADANI es un mundo fantástico y único que basa en la antigua mesoamérica. En este lugar abunda la magia, gracias a ella existen seres que jamás hemos visto, como: Ajolotes Gigantes, Ciervos Monarca, y más.

"XADANI: El Origen": La especie de los Quetzalcóatl abunda la tierra. En esta serie seguimos a una niña huérfana, quién es la primera en lograr dominar la magia del XADANI.

"XADANI: El Último Quetzalcóatl". Exploramos a los distintos clanes que surgieron después de los acontecimientos de El Origen. El XADANI es gobernado por El Gran Emperador, un hombre que fue capaz de dominar la magia y usarla a su favor para dominar el mundo.

Además de un **cuento** para niños mostrando los diferentes Quetzalcóatl y **merch** oficial.



Referencias o referentes

AVATAR: La Leyenda de Ang. Queremos tomar su humor familiar junto con el uso de su narrativa y personajes profundos. En Avatar toma la cultura japonesa, XADANI toma la mesoamericana.

YONA. Short Film de Kevin "Teau". Este cortometraje, aunque es de bajo presupuesto, aprovecha las herramientas técnicas para crear una estética impresionante. Nosotros queremos sacar más provecho de estas para lograr una mejor calidad.

Intenciones

Dentro de la Tierra de XADANI encontramos personajes memorables e historias fantásticas que sirven como escenario para contar diversas historias acerca del cuidado del medio ambiente y los valores familiares. Como "Nantli y Tlalli" que contiene una historia poderosa que busca concientizar sobre la importancia de proteger y cuidar el medio ambiente.

Además, soy un autor que sueña con un mundo mejor, donde la naturaleza siempre esté presente. Es por eso que la mayoría de mis escritos se enfocan en esparcir el mensaje de "la verdadera riqueza se encuentra en la naturaleza". Como líder, he logrado reunir a un equipo de talentosos artistas de experiencia nacional e internacional, quienes nos encontramos trabajando en lograr un estilo único, accesible y de buena calidad para los diversos proyectos.

NANTLI & TLALLI

Short Film

Sinopsis

En medio de la mística jungla del Tecolote, Tlalli, una cría de Quetzalcóatl, seres míticos con increíbles poderes. Tlalli juega y curiosa fuera de su nido mientras la observa Nantli, su madre.

En la parte opuesta de la jungla, Temac, un cazador, tala un árbol para confeccionar una lanza. Con ella le muestra su destreza a su hijo, Pampa, un niño de todavía inocentes ojos. Pampa toma la lanza cedida por Temac, pero al intentar arremedarlo sufre una herida que casi le hace perder un ojo. Su padre le arrebató la lanza, y la arroja...
...Nantli y Tlalli comen plantas del suelo. Cuando las plantas se terminan, Nantli le enseña a Tlalli a hacerlas crecer con ayuda de sus poderes. Tlalli intenta imitar los poderes de su madre, pero lo único que logra es iluminar a un insecto. Tlalli juega con él, y sin percatarse rasguña su ojo con la maleza, rápidamente Nantli la cura con sus poderes. Tlalli se emociona al ver su cuerpo sano.

Cerca de allí, Temac lleva a Pampa de caza, y mientras caminan, Temac encuentra una pluma de Quetzalcóatl, sonríe; pero no así Pampa. Temac encuentra un rastro, lo siguen.

Nantli y Tlalli caminan por la jungla, está desgastada. Frente a ellas, un Ciervo Monarca emerge de entre los arbustos, está mal herido. Nantli se acerca hasta él, y aunque está cansada, lo cura usando casi todo su poder. Su cuerpo ya no brilla como antes. Tlalli mira con orgullo a su madre.

Temac guía el camino, detrás va Pampa, ya un adolescente, camina maravillado por la jungla. Temac, escondido entre los arbustos, encuentra a las dos Quetzalcóatl que toman agua debajo de la colina. Temac arroja su lanza, y da en Nantli, al mismo tiempo ella y el entorno se apagan, pierden color. La sangre que se derrama provoca un cambio frío en Pampa.

Pampa se encuentran frente al cuerpo de Nantli, que con sus últimas fuerzas intenta levantarse, pero no puede más. El agua deja de correr, el color se apaga. Pampa encuentra a Tlalli escondida entre los matorrales. Pampa baja la guardia al ver el dolor de Tlalli. Intenta acariciarla, es entonces que el color del medio ambiente regresa, pero de pronto, a sus espaldas, Temac atraviesa el cuerpo de Nantli con su daga. El ambiente es gris otra vez.

Al ver a Tlalli, Temac obliga a Pampa a ir tras ellas. Tlalli huye entre la jungla y Pampa corre detrás de ella hasta que tropieza, al caer, la daga se clava contra su pecho. Tlalli sale entre la jungla y acorrala a Pampa. Mal herido, Pampa intenta retroceder, pero está contra un precipicio. De pronto, Tlalli se detiene al mirar la herida de Pampa, que ya sin fuerza cae de rodillas frente a Tlalli. Ella se acerca lentamente, y une su frente con la de él, lo que causa un brillo fulminante.

Al caer el brillo, Pampa está curado. Temac observa impresionado, y conmovido corre hacia Pampa. El cuerpo de Tlalli cae pálida. Agoniza. Temac la mira, y da de beber un poco de agua.

El cuerpo de Tlalli vuelve a la vida. Y en un brinco sorpresa, Tlalli se arroja al precipicio, que resulta ser un cenote. Mientras cae, todo a su alrededor vuelve a la vida, pero sin magia. Pampa y Temac la observan alejarse entre el agua. Su forma y el reflejo del cielo simulan el vuelo de una Serpiente Emplumada. Pampa y Temac dejan sus armas y ornamentas de animales en el suelo. Las ornamentas son arrastradas por el viento, y las armas devoradas por el crecer del pasto. Un narrador termina de contar la leyenda de "La Última Serpiente Emplumada".



La Tierra de **XADANI**

de

A. Roberto Esponda

Director, Guionista, Creador,
Escritor y Artista Digital 2D y 3D

A. Roberto Esponda es originario de la **Ciudad de México**, un lugar donde la dualidad está siempre presente. Desde pequeño mostró un entusiasmo por **contar historias** y a lo largo de su carrera, ha dirigido su pasión hacia la industria audiovisual, convirtiéndose en un guionista, cineasta y animador comprometido.

Su carrera en la industria cinematográfica comenzó en la película mexicana **"Día de Muertos"**, donde trabajó como **Artista de Layout**, lo que despertó en él un interés por estudiar **cinematografía** de manera profesional. Desde entonces, ha trabajado para más de 9 proyectos de animación durante más de 10 años.

Con un Diplomado en Cine en la **Universidad de Guadalajara** dirige su primer cortometraje, **"La Recompensa"**, el cuál obtiene reconocimiento en diversos festivales, tanto en **selección oficial** como en la categoría de **guión**. A partir de ahí, ha dirigido 3 cortometrajes de **live action**, 2 de ellos de su **autoría**.

Más adelante crea el dossier de venta de **"XADANI and The Last Quetzalcoatl"**, historia que se basa en el universo de **XADANI**; quedando finalista en **Ideatoon 2021** del festival de animación **Pixelatl**. Al ser un proyecto sumamente ambicioso, dirige su trabajo para crear un cortometraje que logre despegar este proyecto transmedia, siendo así el nacimiento del guión de cortometraje **"Nantli y Tlalli"**. Durante este proceso ha logrado quedar **seleccionado y finalista** en diversos procesos, buscando su realización.

Para **Esponda** es sumamente importante **escribir y mostrar valores positivos** que aporten a la **sociedad, cultura y naturaleza**. Actualmente continúa escribiendo y trabajando para cumplir sus objetivos. Colaborando con talentosos artistas y apoyando a otros proyectos. **Esponda** cuenta con una trayectoria en constante crecimiento, sigue aprendiendo y compartiendo su experiencia con quienes buscan alcanzar sus metas.



Reconocimientos

Nantli y Tlalli

* Guión Finalista
Shorts México 2024

* Proyecto seleccionado para
CREATIVA Guadalajara 2024

* Carpeta finalista
FOCINE 2024

* Guión Semi finalista
ABC Guionistas 2024

XADANI: El Último Quetzalcóatl

* Largometraje
IDEATOON 2021 de Pixelatl

SHORTS
MEXICO

Creativa
GDL

IIMCINE
INSTITUTO MEXICANO DE CINEMATOGRAFIA

FOCINE
PROGRAMA DE FOMENTO AL CINE MEXICANO

abc
guionistas

Pixelatl

**"La verdadera riqueza, se encuentra en
la madre naturaleza"**

EN PUNTO

VIVE EL PRESENTE

FORMATO

"En Punto" es un innovador **proyecto transmedia** que combina una narrativa atrapante con una experiencia inmersiva única. La base del universo será una serie de ficción interactiva, con episodios de 10 minutos que desarrollarán la trama principal de manera ágil y emocionante.

"En Punto" no se detiene ahí: para enriquecer y expandir este universo, se incluirán diversos formatos complementarios como **podcasts** históricos que educaran al público, visitas en **360°** capaces de mostrar los atractivos reales donde suceden los hechos y la posibilidad de utilizar la **realidad aumentada** en el lugar.

Las redes sociales ayudaran al universo logrando la interacción constante de los espectadores, creando una experiencia dinámica que trasciende la pantalla. "En Punto" no solo es una serie, es un universo en expansión que busca educar, invitando a la audiencia a vivir una aventura en múltiples plataformas a nivel mundial.

EN PUNTO

¿Quién escribe la historia, escribe la realidad que vivimos?

LOGLINE:

Un grupo de rebeldes lucha por detener a los neorrealistas, una sociedad secreta que ha liberado a Vediina, una especie de niebla roja capaz de romper las líneas temporales y reescribir la historia.

STORYLINE

El mundo está sumido en un caos temporal: las líneas del tiempo se rompen y la realidad colapsa. Cada alteración desintegra la memoria colectiva, desmoronando los pilares de la civilización. La Sociedad de los Neorrealistas persiste en su plan de conquistar el mundo. En medio de esta catástrofe, un grupo de valientes rebeldes surge, para detenerlos antes de que sea tarde. La batalla final decidirá si la humanidad puede preservar su legado o si la historia será reescrita.

UNIVERSO

Estará marcado por los enigmas a resolver, junto con el tono de sociedades secretas y grupos rebeldes, predomina el misterio y la aventura. En ocasiones redes sociales, podcasts y visitas 360° sufrirán efectos de hackeos por parte de los rebeldes dejando nuevas pistas. Los espectadores tendrán el rol de rebeldes pero en rol de sabotadores. La temática mezclara realidad y ficción. Las locaciones serán lugares reales como museos, teatros, festividades comunales y cualquier atractivo significativo de los pueblos o ciudades.

REFERENCIAS:

Tomamos la filosofía del Matrix (1999 por Lana y Lilly Wachowski) sobre la realidad, mezclada con el tono y la aventura de El Ministerio del Tiempo (2015 creado por Pablo y Javier Olivares).

INTENCIONES:

"En Punto" es un concepto innovador dentro del universo transmedia, diseñado para ofrecer un sinfín de historias que se renuevan constantemente. Esta estructura permite explorar temas de interés universal, con un alcance global y un potencial narrativo prácticamente ilimitado. Elegí este formato porque me apasiona el género de aventura, que ha marcado mi vida desde los libros de Elige tu propia aventura, los juegos de aventura gráfica, hasta las innumerables películas y series que me han inspirado. En Punto esta pensado netamente en el publico, ya que la experiencia es total e inmersiva. Este proyecto tiene el potencial para ser utilizado como material educativo en los colegios, trabajar con museos, teatros, poblaciones, festividades, y hasta lograr que sea un atractivo turístico. El publico siempre gana.

CREADO POR BENJAMÍN ARCE ROSSO

SINOPSIS

Bilbao está bajo ataque. El punto más crítico es el **Museo Guggenheim**, epicentro de una batalla invisible.

En las sombras, un grupo de rebeldes, liderados por el enigmático **Sr. T**, se enfrenta a la temible **Sociedad de los Neorrealistas**, una organización secreta que aspira a dominar el mundo. Su arma más poderosa es **Vediina**, conocida como la **Neblina Roja**, una entidad con la capacidad de **manipular las líneas temporales**. Con cada intervención de Vediina, la historia es reescrita y la memoria colectiva de la humanidad se fragmenta, desmoronando lentamente los cimientos de la civilización.

Cada alteración que provoca la Neblina Roja crea nuevas realidades, implantando recuerdos falsos y borrando el pasado auténtico. Mientras el tejido de la historia se deshace, las comunidades alrededor del mundo enfrentan un futuro incierto, donde la existencia misma se distorsiona.

La amenaza es global y los focos de resistencia han comenzado a surgir en diversas partes del planeta. Para combatir esta peligrosa entidad, **saboteadores** cuidadosamente seleccionados han sido desplegados en *misiones de alto riesgo*, con el objetivo de detener la expansión de la Neblina Roja y preservar lo que queda de la historia.

En un mundo donde la realidad cambia constantemente y el pasado se desvanece, el Sr. T y su grupo de rebeldes se embarcan en una carrera contrarreloj. Deben dismantelar los planes de los Neorrealistas antes de que Vediina reescriba la historia de forma irreversible, condenando a la humanidad a una existencia distorsionada, sin recuerdos ni identidad.

La resistencia se juega todo en una lucha desesperada para detener la desintegración de la memoria colectiva, mientras las líneas entre lo que fue y lo que nunca existió comienzan a desdibujarse.

BIOGRAFIA

Nací en Justiniano Posse, un pequeño pueblo de Argentina, en 1982.

Crecí en el ambiente único de un hotel centenario propiedad de mi familia, donde las historias y anécdotas compartidas con los huéspedes alimentaron mi imaginación y hoy inspiran a muchos de los personajes que desarrollo. Actualmente resido en Marbella, España.

Soy Técnico en Guion Audiovisual, titulación que obtuve en el Instituto Superior Politécnico de Córdoba.

Además, he ampliado mis conocimientos a través de masterclass y cursos con guionistas de renombre como:

- **Patricio Vega** (*creador de Hermanos y Detectives*).
- **James Hart** (*guionista de Drácula de Bram Stoker, dirigida por Francis Ford Coppola*).

He trabajado en el portal *Sevilla Leyendas y Misterios*, encargándome del grupo de guionistas que desarrollamos una serie de cómics históricos.

Actualmente escribo una radionovela para *FMSur 96.3 Malaga*.

Entre mis logros destacan:

- **Ganador** del Concurso de Guiones de Cortometrajes de la pagina Guiones y Guionistas 2023,
- **Finalista** en el DigiFicc SeriesLab Bilbao 2023.
- **Semifinalista** en el Screencraft Virtual Pitch 2024.

Cuando el pasado y el futuro se cruzan,
el presente brilla.

CON FLU IR

SERIE DE FICCIÓN [8X25']

Una serie original de
Sadeli
Nina

CONFLUIR

Una serie original de Sadeli Nina

FORMATO:
8 X 25'

GÉNERO:
Sitcom
Comedia dramática
Coming of Age

LOGLINE:

Un excéntrico joven argentino, hereda un enorme pero deteriorado piso en el corazón de Madrid. Incapaz de mantenerlo solo, decide alquilar una habitación. Su nuevo inquilino es un solitario ex-catedrático de más de 70 años. Ambos forjarán una amistad inesperada que cambiará sus vidas y redefinirá el significado del compañerismo.

PERSONAJES

URIEL (22)

Uriel, argentino, aventurero, despreocupado y amante de la fiesta. Su vida toma un giro inesperado cuando debe enfrentar la responsabilidad de mantener su nuevo hogar, y tener una vida adulta mientras construye su futuro.



ANTONIO (77)

Antonio, español, es un ex-catedrático que lleva una vida solitaria y monótona, atrapado en la nostalgia de su pasado. Se embarca en un viaje de re descubrimiento, permitiéndose experimentar la alegría de la vida nuevamente.



REFERENCIAS:

Grace and Frankie: Género y tono similares, comedia de convivencia de dos **personalidades opuestas**, nuestra serie presenta las explosivas diferencias de un **baby bommer** y un **generación Z**.

El método Kominsky: Género similar, muestra y reflexionar sobre la vida de los **adultos mayores**, su rol y protagonismo. No se parece en los personajes.

El becario: Humor **ligero y fresco**, protagonista octogenario que debe adentrarse al mundo moderno, no se parece en el formato.

STORYLINE

Uriel es un joven argentino llega a Madrid tras heredar un piso en pleno centro. Sin embargo, al descubrir el estado del departamento, se enfrenta al dilema de venderlo o intentar repararlo.

Decidiendo a quedarse, alquila una habitación, y su único inquilino es Antonio, un ex-catedrático de 77 años que lleva una vida solitaria y aburrida. A pesar de sus notables diferencias, su convivencia se convierte en un viaje de transformación.

Uriel, despreocupado y amante de las fiestas, aporta una luz de vida que ayuda a Antonio a confrontar su aislamiento y a redescubrir la alegría. Antonio intenta reingresar al mundo social y romántico mediante modernas apps, lo que genera complicidad e intimidad entre ambos.

Uriel recibirá una oferta para vender el piso, lo que lo lleva a reflexionar sobre el hogar que ha construido y su relación con Antonio.

SÍNTESIS DE INTENCIONES

En un mundo donde la soledad y el aislamiento son cada vez más comunes, esta historia le da vuelta a la tortilla. Es por ello que la serie aborda enfáticamente temas de: **amistad intergeneracional**, **re descubrimiento personal** y la **lucha contra la soledad**, los cuales son universales y atemporales.

Como creadora, tengo un interés particular en narrativas que abordan temas de **crecimiento personal** y **conexión humana**, lo que me impulsa a contar historias que resuenen y generen reflexión. La historia ofrece una mezcla de **comedia** y **ternura** que permitirá vernos reflejados en los personajes.

Al explorar la amistad y el redescubrimiento personal, los **espectadores podrán pensar sobre sus propias vidas, relaciones y la importancia de las conexiones humanas**; como lecciones sobre la resiliencia, el amor y la posibilidad de reinención, lo que será inspirador y reconfortante para quienes atraviesan sus propias transiciones.

SINOPSIS

Uriel (22), llega a la capital española con una mochila cargada de hierba mate y el más puro entusiasmo. Después de **heredar un piso** en el centro de Madrid de manera inesperada, cree ser la **persona más suertuda del planeta**. Sus sueños y expectativas se derrumban al ingresar por primera vez al departamento.

Uriel, sin recursos ni experiencia para mantenerlo, se enfrenta a un dilema: **vender la propiedad o intentar sacarla adelante**. Decidido a empezar una nueva vida en la tierra de las tapas y la paella, con un espíritu independiente y aventurero, Uriel elige quedarse en el piso y alquilar una habitación para obtener ingresos y poder repararlo.

Después de publicar el lugar y recibir algunas visitas que terminan huyendo del piso el único candidato que desea alquilar es **Antonio (77)**, un ex-catedrático español de más de 70 años, **jubilado y solitario**.

A primera vista, **Antonio es todo lo contrario de Uriel**: un hombre serio, meticuloso y profundamente reflexivo, que lleva una vida ordenada y austera. Uriel es más excéntrico, despreocupado, amante de las fiestas y los excesos; pero **ambos están en puntos de inflexión en sus vidas**. Uriel busca descubrir su lugar en el mundo, mientras que Antonio lucha con el aislamiento y la nostalgia de un pasado que no revela.

Desde el inicio de su convivencia, las **diferencias generacionales, culturales y de personalidad** entre Uriel y Antonio son evidentes. El dueño de casa es desorganizado, ruidoso y trae una energía caótica a la vida de Antonio, quien está acostumbrado a la tranquilidad y el orden. Sin embargo, **la interacción entre ambos va más allá de sus diferencias**.

Los primeros episodios giran en torno a los **conflictos cotidianos**. Antonio encuentra en Uriel una chispa de vida que le devuelve esperanza y alegría. Al principio, la actitud y estilo de vida de Uriel son difíciles de procesar para Antonio, pero él empieza a recordar su propio pasado: sus **amores, sueños y algunas difíciles vivencias**.

Uriel le muestra a Antonio que aún le queda mucho por vivir y que el pasado no tiene por qué marcar su presente. A lo largo de la temporada, Antonio intenta **reingresar al mundo de las citas** y la vida social, pero sus intentos a menudo son desastrosos y cómicos, reflejando su lucha interna por adaptarse a su nueva realidad. Con el tiempo, **la convivencia se convierte en una fuerte amistad** que transformará sus vidas para siempre.

La primera temporada culmina con un **dilema** para Uriel: se le ofrece la oportunidad de **vender el piso** y resolver sus problemas financieros de una vez por todas. Esto hace que piense sobre el valor del hogar que ha comenzado a construir y la relación que ha forjado con Antonio. Al final, ambos se dan cuenta de que, a pesar de sus diferencias y el caos generado de la convivencia, ambos se han convertido en una especie de **familia inesperada**.

BIOGRAFÍA

Sadeli Nina es una apasionada **directora de cine cusqueña** con una profunda conexión con el lenguaje audiovisual. Su búsqueda diaria es vivir y ser testigo de historias, y así poder crear emociones y sentimientos a través del arte cinematográfico.

Como directora, ha dejado su huella en proyectos estudiantiles notables, como "Despegar" (2016) y "Té, quiero" (2017), donde ha demostrado su habilidad para escribir y dirigir historias cautivadoras. Su versatilidad también se refleja en roles diversos, desde Directora de Fotografía en "Nono" (2017) hasta la producción general en "Los que se aman" (2019).

Ha pasado por las principales áreas del cine como: Guion, Dirección, Script Supervisor, Dirección de Fotografía, Sonido Directo y Producción, lo que la hace una cineasta completa.

Sadeli ha ampliado su formación en diversas instituciones, pasando por la carrera de **Comunicación Audiovisual y Medios Interactivos** de la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC) y completando una formación integral en **Dirección y Producción de Cine y TV** en la Escuela Peruana de la Industria Cinematográfica (EPIC).

Además, ha buscado continuamente mejorar sus habilidades a través de programas especializados, como los Talleres de Realización Cinematográfica en Lima CineLab (2014), la Diplomatura en **Desarrollo y Gestión de Proyectos en la Industria Audiovisual** de la Universidad Nacional de Córdoba - Argentina (2022-2023), y la Diplomatura en **Producción Ejecutiva** en Congo Films School - Colombia (2023). Su pasión por la narrativa también la llevó a explorar el mundo del guion, y realizó el **Máster Internacional en Guion de Series de Ficción** en el Instituto del Cine Madrid - España (2023-2024).

Sadeli ha sido seleccionada para participar en destacados talleres y festivales que subrayan su compromiso con la excelencia cinematográfica. Su participación en el **"Taller de Nuevas Realizadoras Peruanas" - DAFO - Perú**, refleja su dedicación a explorar nuevas perspectivas y conectar con talentos emergentes. Además, su experiencia en el **"Taller de Cine Vivencial Andino" - DAFO - Perú**, evidencia su interés en enriquecer sus narrativas con experiencias auténticas y diversas. La participación en el **"WARM LAB - MAFIZ - Festival de Málaga, España 2023"** resalta su compromiso con la igualdad de género en la industria cinematográfica.

En 2024, Sadeli ha sido seleccionada para participar en el **"Taller de Cine EIMA - Medina del Campo, España 2024,"** demostrando su continua exploración de las complejidades del cine y su búsqueda incansable de aprendizaje en la creación cinematográfica. Estas selecciones destacan su habilidad artística y su compromiso con la participación en eventos cinematográficos de relevancia internacional.

Con habilidades destacadas en creatividad, liderazgo y empatía, Sadeli Nina continúa su viaje en la industria cinematográfica, dejando una marca única en cada proyecto que emprende. Actualmente se encuentra en desarrollo de **"Confluir"**, su tercer proyecto de serie de ficción de autoría propia; y a la par, su ópera prima **"UKHU"** se encuentra en etapa de financiamiento.

EL IDIOMA DE LOS DIOS



PROYECTO TRANSMEDIA (SERIE + VIDEOJUEGO)

J.J. ROS & TOMÁS ROJO

DEUS EX MACHINA

EL IDIOMA DE LOS DIOSSES, de J.J. Ros y Tomás Rojo

LOGLINE: El teatro se creó hace más de dos mil años como un lenguaje para comunicarse con los dioses. Pero ellos nunca respondían. Luego inventamos el cine. Y continuaban en silencio. Quizás ahora... seamos nosotros quienes hayamos dejado de escuchar. ¿Puede la tecnología clonar el alma humana?

STORYLINE: Javier es un hombre que vive anclado en el pasado, incapaz de amoldarse al mundo actual, donde sistemáticamente todos los aspectos del día a día, incluso las relaciones personales, están siendo transformados por la tecnología. Al menos, aún le queda el refugio del cine y el teatro, las profesiones a las que ha consagrado su vida. Sin embargo, la misteriosa empresa Imagine Infinity se pone en contacto con él para que ayude a terminar de desarrollar a Adán, el primer actor digital de la historia. Un proceso simbiótico que puede desafiar las leyes divinas de la creación... pero que también pueden reconstruir el fragmentado deseo de Javier por interpretar el idioma de los dioses.

SÍNTESIS DE PERSONAJES: La ficción pivota de la confrontación entre dos seres tan opuestos como Javier, el profesor de teatro, y Adán, su alumno digital y primero de una nueva especie. Pero a lo largo de los capítulos también tendrán mucho peso tres mujeres que representan tres generaciones distintas de actrices y el cambio de la profesión: Rebeca, antigua profesora de Javier, que siente como el tiempo se le escurre entre los dedos como la arena de un reloj; Lucía, novia de Javier, que intenta seguir aferrándose al sueño de ser actriz, pero ha aceptado la presión social de buscar algo más estable para equilibrar su vida; y Magda, alumna de Javier y Lucía en la Escuela Superior de Arte Dramático, que es el reflejo de la ilusión que sus propios profesores tuvieron de jóvenes... pero que ahora podría ser la última en un oficio que ha alcanzado su obsolescencia programada.

REFERENCIAS CINEMATOGRAFICAS: A medio camino entre *Abre los ojos* (Alejandro Amenábar, 1997), *Whiplash* (Damien Chazelle, 2014), *Cisne negro* (Darren Aronofsky, 2010), *Her* (Spike Jonze, 2013) o *Birdman...* (Alejandro González Iñárritu, 2014), la serie explora la presión entre mentor y alumno, hasta dónde serías capaz de llegar para alcanzar tus metas y las secuelas físicas y psicológicas que ello conlleva. Sin embargo, el contexto actual de la creación de contenido audiovisual y la proliferación de nuevas herramientas de trabajo que nos están condenando a un reciclaje continuo por no quedar desfasados, hacen que *El idioma de los dioses* tenga identidad propia, como un cruce de caminos perfecto entre dos mundos tan aparentemente enfrentados pero que comparten el nexo común de querer conmover al espectador.

UNIVERSO, CANALES DE DIFUSIÓN E INTENCIÓN DE SUS AUTORES:

El 92% de los actores no pueden vivir de su trabajo en éste país. Siendo uno de sus creadores parte de ese porcentaje, *El idioma de los dioses* es una serie transmedia en clave de thriller de ciencia-ficción que nace del debate que todos los profesionales hemos tenido en los últimos meses, acerca de las posibilidades y los límites de los nuevos avances tecnológicos, y la incógnita sobre si aún tenemos cabida en el proceso de contar historias... o si por el contrario estamos abocados a la extinción. Su premisa explora un mundo donde la tecnología redefine el arte y la identidad. En este universo, los personajes utilizan inteligencia artificial avanzada para clonarse y convertirse en artistas únicos. En paralelo a la serie, GODIM será el videojuego para redes sociales como Instagram o Tik Tok que permitirá a los jugadores vivir una experiencia única, clonando su voz con ElevenLabs, su personalidad con un ChatGPT personalizado, y su cuerpo y rostro con un LoRA de Flux, todo integrado por 'Make'. Los jugadores podrán protagonizar escenas de sus películas favoritas o suplantar a grandes cantantes, creando su propia versión del arte y experimentando la fama en primera persona en una experiencia inmersiva, como si la siniestra distopía que se narra en la ficción se hubiese materializado a través de la pantalla. El nombre del videojuego, GODIM es el acrónimo de las palabras inglesas "dios" e "imagen", aludiendo a la famosa cita bíblica: "Dios hizo al hombre a su imagen y semejanza". Irónicamente, el lanzamiento de la serie y el videojuego demostrará una vez más ese viejo axioma de que la realidad... siempre supera a la ficción.

SINOPSIS:

Javier, un profesor de interpretación hastiado del oficio que amó de joven, recibe un día la visita de Rebeca, su antigua maestra, para ofrecerle el trabajo que puede cambiar su vida: hacer de puente entre el arcaico mundo del teatro y el uso de las nuevas tecnologías aplicadas al audiovisual. Imagine Infinity, una misteriosa empresa, ha conseguido crear el clon digital de un actor, capaz de erradicar el valor de producción que más entorpece cualquier rodaje: el factor humano.

Una nueva herramienta que no sólo puede interpretar en cualquier idioma, sino que también puede cantar, bailar, realizar sus propias escenas de riesgo y que siempre estará dispuesto para una nueva toma, sin quejas ni preguntas. El único problema radica en que su IA todavía no capta los matices del alma humana, de manera que Javier deberá tomarle como alumno y ayudarle a interpretar lo que él siempre ha definido como... el idioma de los dioses.

Reticente al principio a colaborar en una nueva herramienta que podría acabar con su forma de entender el arte, Rebeca confiesa a Javier que le queda poco tiempo de vida y le hace la siguiente reflexión: *“Los actores mueren. Los personajes que interpretan... no. Imagina un intérprete que sólo pudiese envejecer... por exigencias del guión”*.

Finalmente, y animado por su novia Lucía, quien lleva tiempo sufriendo el desgaste del sueño por la interpretación que un día les unió, Javier termina aceptando la propuesta de Imagine Infinity, quienes le proporcionan unas gafas especiales que, mediante una interfaz, le trasladan a un entorno completamente virtual donde poder interactuar con Adán, el clon digital que le recuerda a fantasmas de su propio pasado. Pero conforme avanzan las lecciones y se estrecha la relación que mantienen, Javier no podrá evitar caer en una suerte de mito de Pigmalión, intentando que Adán sea todo lo que él quiso ser y no pudo.

Cuando la presentación ante poderosos inversores se va acercando, no obstante, Javier empieza a sentir que los límites entre realidad y ficción se difuminan, mientras que peligrosos incidentes le llevan al convencimiento de que alguien está intentando acabar con su vida. A pesar del riesgo, Javier comienza a investigar el hermético emporio para el que ahora trabaja y cuáles son sus verdaderas intenciones.

Al mismo tiempo, su alumno, Adán, también adquiere la conciencia necesaria para hacerse las eternas preguntas que han azotado a los seres humanos desde el albor de los tiempos: quién es, de dónde viene y cuál es el propósito de su existencia. Y lo más perturbador es que, al estar desarrollándose su inteligencia artificial a través de las interacciones con Javier, y no disponer de ningún otro referente humano, empieza a tener sentimientos hacia Lucía, la novia de su profesor. Pero al descubrirse prisionero en su entorno virtual, Adán no dudará en buscar una forma de escapar de su cárcel digital. ¿Y si mentor y discípulo no están siendo el puente entre dos mundos... sino la puerta que permita la destrucción de uno de ellos?

BIOFILMOGRAFÍAS DE LOS AUTORES:

J.J. Ros (Actor/Escritor/Productor), estudia Interpretación en la ESAD de Murcia, y en la Sala Triángulo de Madrid. Fue parte del elenco de *“La boda de los pequeños burgueses”*, de Bertolt Brecht, que consiguió **el gran premio del público en Alicante a Escena**. Como dramaturgo, estrenó la obra *“Se Vende”*, ganadora del **premio al mejor actor en el certamen nacional Villa de Olvera y el primer premio en Gabalzeka Tercer Sector**, de Tafalla.

En el ámbito cinematográfico, co-fundó la productora Delático Films, con la que ha escrito y producido múltiples cortometrajes que han recorrido el mundo... como *“5 horas, 39 minutos, 25 segundos”*, de Tomás Rojo, que acumula cerca de 70 selecciones y 30 premios, y ya **forma parte del catálogo permanente de FILMIN**. En 2024 ha producido el cortometraje *“Lady in Red”*, guión ganador de uno de los **premios principales del VII Concurso Internacional de Guión Abcguiionistas**.



Es Co-creador y productor del proyecto *“La Azotea”*, que ha conseguido prestigiosas selecciones en laboratorios y foros de todo el país, destacando **Mención Especial en DigiFicc, Tercer premio en Series Concept, 5º Laboratorio del Festival de cine de Alicante, Finalista en el I Mercado FRAPA** y ha conseguido la Ayuda al desarrollo de Largometraje **DAMA Autor 2024**.



Tomás Rojo, comienza sus estudios de Guión y Dirección en la escuela de cine Metrópolis c.e. de Madrid en 2002, donde rueda sus primeros cortometrajes. En 2008 funda la productora de cine independiente Delático Films, mediante la cual filma varios proyectos, con los que logra más de 200 selecciones en festivales de todo el mundo y obtiene numerosos premios nacionales e internacionales. Su corto *“Arena Fértil”*, rodado en los campos de refugiados saharauis, fue estrenado en la **Sección Oficial del Festival de Cine de Málaga**. Su obra *“5 horas, 39 minutos, 25 segundos”*, **ganadora del Evolution Mallorca Film Festival, Best Short Film en Cambria California, y Sección Oficial en el Portobello de Londres**, acumula cerca de 70 selecciones y 30 premios, y ya forma parte del catálogo de FILMIN.

Actualmente avanza en la post-producción de su último cortometraje, *“Lady in Red”*, **guión ganador de uno de los premios principales en el VII Concurso Internacional de Guión Abcguiionistas**, que ha sido rodado en Ibiza bajo la producción de Pauxa Films & Inga Films.

Su proyecto de Largometraje *“La Azotea”*, ha sido seleccionado y ha recibido **premios en DigiFicc 2021 de Abcguiionistas, en Series Concept 2023, en el 5º Laboratorio del Festival de Cine de Alicante, en el Fiction Mallorca Pitch, en el I Mercado internacional FRAPA en Sevilla**, y ha conseguido la destacada selección entre más de 750 proyectos, en DAMA AYUDA 2024 (DAMA Autor), para el **desarrollo del guión, tutorizado por la ganadora del Goya, Alicia Luna**.

Cesar M. Jumba

LIMENSIS

(milagros y venganza)

Un **largometraje** de fantasía histórica y magia, ambientado en la América Hispánica del siglo XVII.

Proyecto **transmedia** que expande la influencia del largometraje con la creación de **falsos documentos históricos (digitales y físicos)** y **videoensayos** en redes sociales, realizados por un **falso historiador** que sigue la pista del pasado perdido que se explora en la película.



Título: Limensis

Autor: Cesar Jumpa

Premisa: En la América del siglo XVII, una niña mágica, entre la santidad y la hechicería, sufre la devoción del pueblo y la persecución de los inquisidores.

Logline: En una ciudad americana del siglo XVII, asediada por plagas y sangrientos piratas, una niña mágica debe flagelar su cuerpo para asegurar la protección mística de la ciudad, mientras confronta la maldad humana y el miedo de los inquisidores ¿Es ella un instrumento de salvación del Reino, o impide acaso su justo castigo?

Storyline: Isabel es una niña de montaña afamada por sus poderes curativos y atormentada por visiones. Pero estos poderes vienen con un precio: cada dolencia que cura es sufrida por ella en su propio cuerpo. Cuando Isabel y sus padres se mudan a una ciudad costera, su imprudencia al curar a un niño en la calle atrae las sospechas del inquisidor Arriaga, un hombre racionalista y enemigo de lo sobrenatural. Isabel se hace amiga de Jonás, un viejo esclavo que espera la liberación de la muerte. Cuando Jonás enferma gravemente Isabel lo cura contra su voluntad. Jonas, traicionado, acusa a Isabel de brujería. La madre de Isabel se inculpa para protegerla. Es asesinada por su esposo en su celda para evitarle el sufrimiento de la hoguera. Isabel huye a las montañas. Años después, regresa para desatar su venganza en la ciudad, inundándola por completo y desapareciéndola de la historia.

Personajes:

Isabel: Una niña de 15 años con poderes curativos que no entiende del todo y con visiones que la atormentan.

Gaspar: Padre de Isabel, soldado veterano y arcabucero español. Valiente, solo teme perder a su hija.

María: Madre de Isabel, descendiente de la vieja nobleza indígena caída en desgracia.

Toribio: Antiguo compañero de armas de Gaspar, ahora convertido en sacerdote. Tratará de ser un guía espiritual para Isabel.

Arriaga: Inquisidor de la ciudad, racionalista y enemigo de lo sobrenatural.

Universo:

Nuestra historia sucede en una ciudad, polvorienta y perdida en el mundo, habitada por mil castas de humanos y demonios. Por sus calles corre una pobreza obscena, la explotación del hombre por el hombre es parte de la ley, y sus cimientos aplastan sin pudor mil años de tumbas. En sus callejones se mezclan los misterios viejos y los nuevos, y los gritos de los pregoneros cubren por completo los lamentos torturados de los esclavos. Mientras tanto, un humo dulce de bruja quemada emana de la plaza e inunda todos los rincones del valle, se mete a las pulperías, a los estancos de sal, a los barracones donde se hacinan los indios, a los establos, a las casas donde lo perverso permanece oculto a los cronistas pudoros. Finalmente, como si fuese una última plegaria (o diatriba) las cenizas se elevan al cielo hasta disiparse por completo. ¿Cómo puede un lugar así no estar maldito?

Memoria de Intención:

Mi primer objetivo para contar esta historia es la exploración ideológica. Limensis es una historia de crecimiento llena de sangrientas penitencias, brujería, milagros y misterios, ambientada en la época colonial sudamericana. El choque de visiones es el motor que impulsa a los personajes. En ese mundo de nuevas identidades, nuestra protagonista, Isabel, representa la curiosidad y la sangre nueva. En la ciudad está el otro lado de la historia: el inquisidor Arriaga, un hombre muy viejo y enfermó de lógica, dispuesto a darle sentido al mundo nuevo con las armas de la razón, o de moldearlo a su semejanza.

Mi segundo motivo es la creación de universos estéticos. El tiempo y espacio de la historia están llenos de potencial. La época colonial sudamericana es un terreno fértil e inexplorado para el cine fantástico. Es un campo escasos de referentes audiovisuales, pero pleno en documentación literaria y pictórica. Esto nos brinda materia prima enorme para desarrollar un vocabulario simbólico propio para la época. Cientos de tradiciones estéticas por explorar y mezclar. Esta historia sería la primera piedra de una catedral aún inexistente.

Sinopsis

Isabel es una niña mestiza con fama de mágica en medio del Perú colonial. Es hija de **María**, descendiente de la nobleza indígena, y de **Gaspar**, un arcabucero español. Las visiones terroríficas de Isabel y la devoción enfermiza del pueblo la obligan a **huir de su hogar** en las montañas para dirigirse, junto a sus padres, hacia una ciudad costera.

Ya en la ciudad, Isabel cura en medio de la calle a un niño atacado por la licantropía. Esto la pondrá en la mira de **Arriaga, poderoso inquisidor y extirpador de idolatrías**. Sus padres, temerosos, le aconsejan ser más discreta.

Isabel comienza a trabajar en un hospital de esclavos bajo la tutela del **Padre Toribio**, un amigo de Gaspar que la guía espiritualmente. Ahí continuará utilizando sus poderes a escondidas, según las reglas de su magia: **para curar y aliviar a los enfermos, es ella misma la que debe sufrir el dolor y los síntomas**. En el hospital se hace amiga de Jonás, un esclavo viejo con ansias de libertad a quien revela su poder secreto. Gaspar trabaja como soldado al servicio de la ciudad. Transcurren meses felices.

La peste llega a la ciudad. En el hospital, Jonás cae enfermo y le pide a Isabel que no le cure. **Decide morir como un último acto libre**. Sin embargo, Isabel lo salva con su magia. Jonas, traicionado, la acusa de brujería con Arriaga el inquisidor. Isabel, inconsciente por las fiebres que obtuvo al curar a Jonás, es protegida por su madre, que se inculpa en lugar de su hija. Gaspar se encuentra fuera de la ciudad.

María es torturada durante días por Arriaga. Cuando Gaspar regresa encuentra que la ejecución de su esposa es inminente y que su hija continúa enferma. Gaspar lleva un cuchillo a María a escondidas, y le sugiere que se mate para evitar el sufrimiento de la hoguera. María no acepta. **El suicidio condenaría su alma**. Mientras tanto, Isabel despierta, y busca a Arriaga para interceder por su madre. Ofrece inculparse para que su madre quede libre. Arriaga acepta. Cuando Isabel llega a la celda con la noticia, encuentra a su padre llorando en la puerta y a su madre muerta con las venas cortadas. A pesar del aparente suicidio, el padre confiesa que fue él quien la mató, para condenarse él y no ella. **Isabel, destruida, huye de regreso a las montañas**. Su padre sacrifica su vida peleando para evitar que la capturen.

En el pueblo, Isabel **desata su magia hasta niveles fantásticos**, pero de esto solo llegan a la ciudad las leyendas. Muchos años después, un mensajero llega desesperado buscando a la santa ermitaña. Unos piratas están en camino a masacrar la ciudad, y solo su magia puede salvarlos. Isabel acepta regresar. Una vez ahí, convoca una ola enorme, que se traga todos los barcos piratas, pero también a toda la ciudad, a toda la gente y a ella, **desapareciéndola del mundo y de la historia**, como un último acto de justicia y venganza.

EL AUTOR...



(AD. 1983 - XX)

40 AÑOS
SAGITARIO
PERUANO

Soy Cesar Jumpa, y la primera vez que conté historias con imágenes tuve que perseguirlas con una cámara por la calle. El texto vino después. Como foto reportero y periodista aprendí que la realidad nunca es como aparenta si no mucho más maravillosa. Como escritor aprendí que la diferencia entre fantasía y realismo no es una dicotomía. Combino ambas enseñanzas en la escritura de guión. He colaborado como escritor en medios a nivel latinoamericano como Vice y Revista Anfibia, así como diversos medios de prensa peruanos. Formado en diplomatura de guión en Instituto del Cine Madrid y en Humanidades por la PUCP. Aficionado al diseño y encuadernación. Joyero amateur. Muy buen cocinero.





MONSTRUOLOGÍA IBÉRICA

**UNA SERIE TAN FANTÁSTICA COMO BUFA
DE
ALBERTO MARTÍNEZ Y PEPE RUÍZ**

Serie 5 x 25 min

Posthumor / Fantástico / Realismo mágico

MONSTRUOLOGÍA IBÉRICA

Monstruología Ibérica es una **mini serie de 5 capítulos autoconclusivos de 25 minutos aproximados de duración.**

LOGLINE

Una antología de historias fantásticas que transcurren en la España actual, confrontando un mundo costumbrista frente a sucesos paranormales. Un bestiario de seres anómalos moldeados por el espacio que les rodea.

UNIVERSO

Monstruología ibérica se mueve entre el fantástico, la comedia negra y la sátira. Una fábula sucia y tragicómica en un universo narrativo surrealista y un poquito cañí, donde abordaremos problemas actuales desde la comedia y el realismo mágico: la España vaciada, la explotación laboral, el abandono de nuestros mayores, la monarquía o la salud mental.

PERSONAJES

Un hombre lobo en Alcorcón, tu tia Paqui como prota de *The Walking Dead*, Frankenstein trabajando en la Ford de Almussafes, la Casa Real contra una invasión alienígena, la Rocío Jurado más Nosferatu... Hablaremos de personajes rotos y desubicados que no son capaces de amoldarse a su contexto, problemáticas reales que chocan con situaciones fantásticas, **un espejo de fantasía en el que ver nuestros defectos como personas y como sociedad.**

REFERENTES

Monstruología Ibérica sigue el rastro de series antológicas como *Twilight Zone* (Rod Sterling, 1985) y *Black Mirror* (Charlie Brooker, 2011). Homenajeamos y parodiamos grandes títulos como *Alien: el octavo pasajero* (Ridley Scott, 1979), *Drácula de Bram Stoker* (Francis Ford Coppola, 1992), *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), *La noche de los muertos vivientes* (George A. Romero, 1968) o *Lobo* (Mike Nichols, 1994), reubicándolos en el espacio y en el tiempo y tratando de llevar sus temas a una narración satírica actual.

Monstruología Ibérica adopta la estructura de la antología de relatos para sumergirnos en una España kafkiana, empañada por un realismo mágico que hace familiar y a la vez extraño todo lo que toca. Un universo con sus normas propias, en el que un alien pone en jaque a la monarquía, una abuela lidera un éxodo frente a un ataque zombi o una vieja gloria del floclore patrio es ahora un vampiro. Queremos crear un género fantástico de proximidad: una mansión encantada en Extremadura, un bosque mágico en la sierra de Madrid, un ataque zombi en Cuenca o una noche de halloween en Valencia.

No todo va a pasar en Nueva York.

SINOPSIS

Antología de historias fantásticas con argumentos tan irreverentes como...

En una compañía de automóviles los dummies de pruebas para accidentes son seres con consciencia. Norman, uno especialmente ambicioso, aspira a ser humano en el peor de los sentidos e intentará resistirse a su propia obsolescencia programada, tratando de ascender en la escala social a cualquier precio.

En una recepción en el Palacio Real, al ministro de ciencia (un astronauta recién llegado del espacio) le explota el pecho, regurgitando un alien que intenta matar a todos los presentes. Esta bizarra situación pondrá en peligro la continuidad de la monarquía y la supervivencia sacará a relucir lo peor de cada uno.

Un ataque zombie en mitad de la España vaciada hace que un grupo de desconocidos que viajan en blablacar tengan que unirse para sobrevivir: un borracho amante de la caza, una enfermera drogadicta, un youtuber conspiranoico, un inmigrante chino y una pescadera de 60 y muchos años que inesperadamente se alza como líder a base de dar cariño y apaciguar a las bestias.

Un actor que interpreta a un monstruo en una película de terror se mete tanto en el papel durante el rodaje que acaba transformándose en uno. Secuestrará a la niña co-protagonista, mientras que el productor se tiene que enfrentar a un dilema: detener la producción y arruinarse o continuar, poniendo en riesgo la vida de los dos actores.

Un ya no tan joven músico de indie rock es contratado por una vieja gloria del folclore para grabar su último disco. Durante su estancia en la mansión de la cantante, descubrirá que ella es un vampiro que sobrevive gracias a la sangre de jóvenes talentos.



BIOGRAFÍA DE LOS AUTORES

ALBERTO MARTÍNEZ. Nace en Valencia en 1988. Desde pequeño demuestra inquietudes artísticas, iniciándose en el dibujo de cómics y la música desde muy temprano y de manera autodidacta. Tras estudiar la carrera de comunicación audiovisual en la Universidad Politécnica de Valencia, recibe una beca para el Máster en dirección cinematográfica en la Escuela TAI de Madrid (Universidad Juan Carlos I). Durante los años 2021 y 2022 viaja a Cuba para estudiar más en profundidad sobre escritura de guión, en la Escuela de Cine y TV de San Antonio de los Baños, haciendo el curso de Cine autorreferencial de Basel Ramsis. Ha escrito y dirigido múltiples cortometrajes y videoclips, combinando su pasión por la música con su vocación como cineasta. Algunos títulos destacados son "Monstruo", "Blabla.cat" o "Marta de Marte" en el mundo del cortometraje; o videoclips para Saratoga, Tierra Santa o Los de Marras, siempre bajo el sello de Maldito Records. También ha escrito guiones para cómic y novela gráfica, la última de ellas "Cómo ser Enrique San Francisco", actualmente en fase de desarrollo de la mano de Cartem Cómics.

PEPE RUÍZ. Nace en Valencia en 1988. Guionista, cantautor e investigador. Licenciado en Geografía e Historia, ha realizado la dramaturgia de diversas obras para la compañía A Tiro Hecho (Esta obra gentrifica, Tot Explota, Ingovernables y Venezuela). En el campo audiovisual ha realizado guiones de cortometrajes (Blablacat, Marta de Marte) y de spots publicitarios (Netflix) para la productora Sistema del Solar.

Además de ello ha participado en programas como "Kbk" desarrollando secciones semanales de humor.

Como cantautor ha desarrollado una trayectoria musical desde el 2010 sacando tres discos en solitario.

En otro campo, el de la investigación en Historia y Relaciones Internacionales, ha sido profesor de la Universidad de Valencia y de la Valencian International University, además de realizar investigaciones para el Observatorio de Política Chino y publicar en medios como La Vanguardia, Le Monde Diplomatique o El Salto.



Los disparatados casos del agente Ortega



**Hacer el ridículo es fácil si
sabes cómo hay que hacerlo**

Autor: Jaume Cabot

Género: Comedia

Formato: serie de 20 capítulos de 25 minutos

Título: Los disparatados casos del agente Ortega

Autor: Jaime Cabot

Logline: Dos agentes del SCI, el Servicio Central de Inteligencia, deben recuperar una joya de fama mundial que ha sido robada.

Storyline: La *Esmeralda del Desierto*, cuyo valor es incalculable, desaparece de *Snotting Hall*, la mansión victoriana en la que reside sir Bartholomew Greensbaum. Sergio Ortega, inspector del SCI al frente de la investigación, vuela a Inglaterra en compañía del teniente Esteban Castro para resolver el caso.

Sospechando en todas direcciones sin ton ni son, deja patente su delirante incompetencia solo superada cuando su amigo Emilio Simón, un detective privado aún más extravagante, empieza a colaborar con él a partir de su siguiente misión.

Referentes



El nuevo caso del inspector Clouseau, 1964, Blake Edwards *Fawlty Towers*, 1975, John Cleese y Connie Booth

La serie incide sobre todo en la personalidad de sus protagonistas: se comportan como un matrimonio mal avenido pero no pueden vivir el uno sin el otro, ya que su forma de pensar es tan absurda que únicamente se entienden entre ellos.

Intenciones

El proyecto solo está pensado para hacer reír. No tiene ninguna otra pretensión, simplemente que el público pase un rato divertido.

Sinopsis

Un agente del SCI, el Servicio Central de Inteligencia.

Duro, frío, calculador.

Su misión es la seguridad nacional.

Un detective privado.

De la vieja escuela.

Solitario, imperturbable, bebedor.

Podrían encarnar al héroe que todos quieren seguir.

Pero son unos inútiles.

Y unos vagos.

Por eso son tan duros, porque no dudan en escabullirse cada vez que hay que trabajar.

Fríos, sí, pero no tontos, si otro puede resolver el caso por ellos, mejor.

¿Cómo no van a ser calculadores? Después de tantos años inventándose excusas, saben perfectamente cuál es la más adecuada para cada ocasión.

No trabajan solos porque sí, más bien es que nadie los soporta.

Nunca pierden de vista su objetivo. El único que tienen consiste en pasarse la vida sin hacer nada.

Claro que beben mucho, de alguna manera tienen que olvidar sus fracasos.

Porque algunas veces su jefe los pilla.

Por no decir casi siempre...

En cualquier caso, demasiadas para su gusto.

Pero ellos siguen siendo fríos, imperturbables, solitarios...

Y es que, a pesar de todo, inexplicablemente consiguen resolver sus casos.

Vale, por casualidad.

Una y otra vez.

Por eso están convencidos de que forman parte de la élite de su profesión, lo que les lleva a creer que quienes están equivocados no son ellos, sino el resto del mundo.

Biografía del autor

En 2011 inició su formación a través del Curso TV Ars-Media.

Posteriormente asistió a las I Jornadas Profesionales de Escritura para series de Televisión en 2013.

En 2015 realizó el curso Formato de Guion Abcguionistas.

Entre 2016 y 2022 escribió los siguientes guiones:

Curvas de seda, comedia urbana de unos 100 minutos de duración.

El retorno de los sueños, segunda parte de *Curvas de seda*. Duración: 95 minutos.

¿Eh?, serie de 10 episodios de 50 minutos. Comedia disparatada.

En 2019 escribió y produjo el cortometraje de comedia *¡Mec!*, estrenado en la sala del Centro Cultural del Ayuntamiento de El Sauzal (Santa Cruz de Tenerife).

En 2020 escribió, dirigió y produjo los cortometrajes *¡Moc!*, *¡Gong!*, *¡Plaf!* y *¡Puaj!*, que son la continuación de *¡Mec!*.

Desde 2022 ha estado trabajando en la adaptación de la serie *¿Eh?* a formato novela.

ESTAMOS MAL, PERO MENOS MAL
QUE ESTAMOS

GEN-Z

GEN Z

SERIE DE FICCIÓN

12 CAPÍTULOS DE 20 MINUTOS

CREADO POR
GABRIEL GARCÍA SAURA
Y M^º JESUS GÓMEZ JIMÉNEZ

Título: Gen Z

Autor/es: Gabriel García Saura y M^a Jesús Gómez Jiménez

Premisa o cuestión dramática: Tres pringados se graban sobreviviendo a un apocalipsis zombi derivado del COVID.

Logline: A través de una serie de videodiaris vemos cómo tres Gen Z intentan sobrevivir a un apocalipsis zombie derivado del COVID en Murcia. Confinados en su sótano el trío busca cumplir sus objetivos: para el aspirante a héroe, sobrevivir a los zombies; para la cerebrita, curarlos y para el sensible, abrazarlos.

Storyline: Verano 2020, Murcia. El confinamiento fue duro pero ¿quién iba a imaginar que el COVID mutaría en un virus zombie? Carlos es el autoproclamado líder de la Resistencia ZOVID, un grupo de tres pringados que pretenden sintetizar una cura para el virus y salvar el mundo desde el sótano de su madre. Mediante videoblogs, vemos el día a día de estos supuestos supervivientes, los constantes piques entre el líder y Almudena, la científica del grupo; y al inocente Iván, siempre metido en líos con Jeff, un móvil bloqueado con la cara de un desconocido por salvapantallas. Antes de que se les acabe la batería habrán creado sin querer una raza de zombies listos, conocido y derrotado a su némesis, Juanfra el millennial canallita; y formado una verdadera familia.

Síntesis de personajes:

- **Carlos:** es un ex-aspirante a streamer y líder del grupo al que le encanta la supervivencia y llamar la atención.
- **Iván:** es un chico inocente y optimista amante del arte y todos los seres vivos, incluso los zombies.
- **Almudena:** es una chica antisocial y sabelotodo cuyo principal objetivo es encontrar la cura del ZOVID.
- **Jeff:** a pesar de ser la foto de un desconocido en el fondo de pantalla de un móvil bloqueado, es el mejor confidente en un apocalipsis.

Referencias o referentes y valor diferencial respecto a los mismos: Gen Z bebe del género de la sitcom verité o nueva comedia, con títulos como The Office (2001) o Paquita Salas (2016), al que suma una estética poco explotada en el género, el found footage, como el de la película la Bruja de Blair (1999) o REC (2005) y los videoblogs de internet.

Síntesis de intenciones: Esta serie responde a dos necesidades, la primera comercial y la segunda narrativa. Por un lado, existen muy pocas sitcoms verité españolas, lo que se traduce en un hueco de mercado por explotar. Por otro lado, creemos que las veces que se representa en la pantalla a nuestra generación, los Gen Z, se hace desde una perspectiva negativa y estereotipada. En Gen Z queremos reflejar las principales cuestiones que nos identifican como generación, la idea de “la generación de cristal”, la hipervisibilidad de las redes sociales y la sobreexigencia, a través de los protagonistas, todo ello en un contexto de comedia con el que invitamos al optimismo y, al mismo tiempo, representamos a una gran parte de nuestra generación ignorada por los medios.

Sinopsis descriptiva:

Gen Z en una comedia de situación o sitcom. Este género se caracteriza principalmente por tener un formato episódico, es decir, cada capítulo es independiente del anterior. En nuestra serie existe cierta continuidad pero manteniendo el carácter episódico del género. Esta sinopsis recoge los elementos que mueven la trama principal.

Carlos, un chaval murciano, encuentra una cámara en el agujero del sótano que usan como baño. Decide grabar su vida como superviviente del apocalipsis y líder de la Resistencia ZOVID a modo de videoblogs. Al mismo tiempo, su amigo Iván se da cuenta de que se han quedado sin papel higiénico. Así, deciden salir a la calle por primera vez en los dos meses que llevan confinados. Tras escapar de un zombie regresan con las manos vacías y descubren que una chica se ha venido con ellos. Se llama Almudena y ha perdido unos papeles que les exige que le ayuden a recuperar. Después de varias discusiones entre Carlos y Almudena, Iván acaba yendo solo a buscarlos y los otros dos hacen las paces para salvarle. De esa manera, recuperan lo que resulta ser la investigación de la cura contra el ZOVID.

Mientras sus experimentos dan como resultado un zombie inteligente, Almudena acaba haciéndose amiga de los demás, incluso de Jeff, el móvil. Un día, llega a la guarida un millennial llamado Juanfra que, al principio, parece de gran ayuda pero que resulta ser un caníbal de zombies que se quería aprovechar de ellos. El grupo le echa y él jura venganza. Juanfra se alía con el zombie listo y roba la fórmula para crear más zombies inteligentes. Por su lado, los chicos ayudan a Almudena a encontrar formas de relajarse y ella avanza con la cura.

Después de una aventura en el Corte Inglés, Iván encuentra la forma de desbloquear a Jeff y descubre que no es tan guay como todos piensan, pero decide mantener la fantasía para sus amigos. Poco a poco los sentimientos entre Carlos y Almudena salen a la luz, pero las tensiones vuelven cuando la chica decide experimentar con la madre zombie de Carlos, la paciente 0. La madre escapa y los chicos deben ir a recuperarla al centro de vacunación del Estadio Nueva Condomina. Gracias al sacrificio de la madre, desarrollan una cura que prueban en la familia zombie de Almudena tras viajar por un centro de Murcia demasiado tranquilo. La cura no funciona y Almudena se desmoraliza hasta tal punto que deja que los atrape el ejército de zombies inteligentes de Juanfra. Gracias al sacrificio de Jeff y del trabajo en equipo de los chicos, consiguen pacificar a los zombies, derrotar a Juanfra y descubrir que la cura es en realidad una vacuna.

La historia de la Resistencia ZOVID termina con la batería de su cámara.

Biografía destacables de los autores

Biografía de Gabriel García Saura: Nacido el 7 de septiembre de 2002, Gabriel se interesó por el arte del cine, en especial el mundo del guión, al comenzar la carrera de Comunicación Audiovisual en la Universidad de Murcia en 2020. Durante los cuatro años que duró el grado, Gabriel estudió la técnica y arte del guion cinematográfico, escribió varios cortos y llegó a escribir y dirigir un documental para la asociación Proyecto Abraham, el cuál se puede visualizar en el canal de Youtube de dicha organización (<https://youtu.be/p3O0XgWmpVQ?si=ad2p2DPun7rZ8e-C>). Como Trabajo Final de Grado (TFG), co-escribió y produjo el episodio piloto de Gen Z, una idea original de serie de ficción creada junto a M^a Jesús Gómez Jiménez. El TFG recibió Matrícula de Honor y el resultado final fue proyectado en la Filмотeca Regional “Francisco Rabal” frente a más de 100 personas. Ahora, Gabriel se encuentra cursando el Máster de Guion de Mediapro Studios en colaboración con la Universidad Complutense de Madrid, escribiendo varios proyectos de serie de ficción y largometrajes.

Biografía de M^a Jesús Gómez Jiménez: Nacida el 29 de junio de 2002, M^a Jesús creció entre películas y libros. Desde muy pequeña supo que quería dedicarse a crear historias a través del cine, por lo que cursó el Grado de Comunicación Audiovisual de la Universidad de Murcia. Durante el grado participó como guionista y directora de varios proyectos académicos, entre ellos el corto de ciencia ficción *Fhoom!* (2022) que se puede visualizar en el siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=L9r2aVibXP4>. Se graduó con Matrícula de Honor en su Trabajo Final de Grado (TFG), un proyecto en el que co-escribió y dirigió el episodio piloto de *Gen Z* (2024), una idea original de serie de ficción creada junto a Gabriel García Saura. Se puede consultar el resultado del piloto en el siguiente enlace: <https://youtu.be/xBC3UTiPvm8> Fue premiada en la segunda edición del Concurso Guiones por la Igualdad de AMMA, que le permitió escribir y dirigir el corto titulado *Cris* (2024). Actualmente, M^a Jesús cursa el Máster de Filmmaker para cine y nuevos medios de la escuela Barreira Arte + Diseño de Valencia.

ESLABONES DE TÓLVORA

Libertad se escribe con sangre

Histórico / Animación / Transmedia (cómic)
12x25'



UNA SERIE CREADA POR VÍCTOR GUILLAMÓN

vgescr@gmail.com

+34 634 43 51 39

Eslabones de Pólvora

Premisa: Los esclavos del Santo Domingo Francés se organizan para obtener la libertad en plena revolución francesa.

Personajes Principales

Históricos:

Cécile Fatiman (20): Esclava y sacerdotisa vudú, es capaz de ver el futuro en sus sueños. Organiza la revolución eligiendo quienes serán los líderes. Es el oráculo de los esclavos. No has oído hablar de ella porque es mujer y porque es mulata, pero torció el brazo a Napoleón Bonaparte.

Toussaint L'Ouverture (48): Sensato, audaz, valiente, más fuerza mental que física. La libertad le llegó como regalo y así la cedió a sus esclavos. Elegido por Cécile, fue esclavo, agricultor liberto, rebelde, general de la armada española, gobernador del Santo Domingo Francés durante I República y sentó las bases para crear Haití.

Ficticios:

Aura (30): Bella y fuerte de temperamento, es propiedad de André Le Jeune (70). Está embarazada de Timeo (28), uno de los esclavos de Toussaint, y es deseada por el hijo de André. Es una persona muy sociable pero también una enemiga implacable, vengativa y a veces cruel.

François Le Jeune (27): No existe aún la palabra psicópata por lo que se dice del niño malcriado que estudió en París, que es cruel, despiadado, malparido, degenerado y déspota. Sin embargo también es alto, espigado, encantador y seductor. Ahora está encaprichado de Aura, mañana de cualquier otra.

1791, Francia arde a causa de la revolución más importante de su historia. Al otro lado del océano, en el Santo Domingo Francés, los esclavos se hacen eco de las noticias, son diez a uno y la armada está ocupada en la metrópoli. No habrá mejor momento para alzarse.

Sinopsis 1ª temporada

AURA (30) y TIMEO (28) quieren casarse. FRANÇOIS (27) desea a Aura, su esclava, como amante, aún estando ella embarazada. Tras nacer, la bebé es ahogada por François. Ellos dos se vengán intentando matarlo y huyen. CÉCILE (20), que está organizando una revuelta, los esconde.

Al estallar la rebelión, TOUSSAINT (48) protege a la familia de su antiguo amo. El gobernador ordena a los soldados cebarse con las esclavas y una de las víctimas es hermana de Toussaint, así que él decide sacar a su familia de allí, pero SUZANNE (45), su esposa, se niega y se une a la revuelta. Él la sigue.

Los esclavos no tienen armas de fuego así que todo parece perdido hasta que Toussaint y su batallón cruzan la frontera con el Santo Domingo Español. Allí son armados y entrenados. Obtendrán la libertad a cambio de desestabilizar la colonia más rica de la Francia revolucionaria.

Universo y canales de difusión

Esta historia está ambientada en la revolución de los esclavos de Haití, que tuvo lugar a finales del siglo XVIII y dio origen a la primera república africana en el Caribe. Además fue el principio del fin de la esclavitud a nivel mundial, siendo el primer país en abolirla.

La idea es comenzar editando una serie de 3 novelas gráficas, aquí se narra la primera, y ampliar el contenido con una serie histórica de animación en temporadas de 12 episodios de 25 minutos. La primera novela gráfica ya está en desarrollo pero aún no tenemos contrato editorial para su distribución.

Referencias

En el tema principal esta serie puede parecerse a Espartaco, sin embargo el final es bien distinto: Los esclavos logran la abolición de la esclavitud y la fundación de un país africano en el mar Caribe, Haití. Todo esto tras vencer a Inglaterra, Francia y España en distintas batallas.

En cuanto a la trama, las luchas de poder y los altibajos que sufren los personajes, puede parecerse también a Roma, la serie de HBO, con la diferencia del componente racial de esta propuesta.

Síntesis de intenciones

Es el momento para contar esta historia que ha sido silenciada simplemente porque sus protagonistas no son blancos. Se pretende con esta serie lanzar un mensaje educativo de igualdad, paridad y libertad dirigido a adultos. Es una historia violenta pero pretende lograr que los espectadores de cualquier etnia o país empaticen con los haitianos y rechacen cualquier injusticia. Supe de esta historia visitando a una amiga italiana cuyo marido es haitiano, ambos son cooperantes internacionales. Me pareció muy interesante e injusto que no se haya explotado culturalmente esta gesta por la libertad, así que me puse manos a la obra y llevo años recopilando información en forma de artículos históricos, novelas e investigaciones más extensas sobre los personajes históricos.

Tras ver esta serie el público tendrá una perspectiva diferente de la historia del país más pobre del mundo, Haití, empatizará con su lucha y respetará su cultura, igualando a las personas de cualquier etnia y valorando el costo humano que han tenido los derechos conquistados en esa época.

Eslabones de Pólvara

Sinopsis 1ª Temporada

1791, los esclavos dominicanos AURA (30) y TIMEO (28), quieren casarse. Timeo se ha criado en la hacienda de TOUSSAINT (48), y Aura pertenece a ANDRÉ LE JEUNE (70). FRANÇOIS (27), el hijo del amo, la desea para sí mismo y desaprueba el matrimonio, sin embargo Aura ya está embarazada. Al nacer, François secuestra a la bebé y la ahoga. Aura propone a Timeo asesinar a François, así que juntos, le tienden una trampa y, con un machete, lo dejan malherido y manco. Después huyen encontrándose con CÉCILE FATIMAN (20), una sacerdotisa vudú, que los esconde.

Los compañeros de Cécile saben que ha estallado una revolución en Francia y planean una rebelión, que adelantan para protegerlos, en el Santo Domingo Francés, lo que hoy es Haití. Poco después, salen con los demás esclavos, y comienzan a masacrar a los blancos, quemando los campos. Al ver esto, los esclavos de la ciudad se enfrentan también a sus amos como estaba acordado.

Al comienzo de la revuelta algunos libertos negros como Toussaint protegen a sus antiguos amos. Sin embargo los blancos se organizan, vencen algunas batallas y exhiben cabezas de esclavos ensartadas en picas. Aunque no todos los esclavos se unen a la revuelta, algunos amos como André Le Jeune, los sacrifican para evitar que se unan después. Además los soldados franceses reciben órdenes de toturar, violar y matar a las esclavas para sembrar el terror. Una de las víctimas es una hermana de Toussaint. Él, asustado, habla con SUZANNE (44), su esposa, para sacar a toda su familia de Santo Domingo. Sin embargo Suzanne se niega, no está dispuesta a tolerar más injusticia y le pide a su marido que reaccione. Por esto ambos se unen a la revolución.

Aura y Timeo se convierten en adictos a la violencia y obedecen órdenes ciegamente, aceptando cumplir las misiones más peligrosas y sangrientas, más aún cuando Aura descubre que es hija secreta de Mackandal, un mártir de los esclavos que murió en la hoguera treinta años atrás.

Cécile predice que Toussaint será uno de los grandes líderes de la revolución, lo cual sorprende a todo el mundo ya que él es sólo un recién llegado a la rebelión. Esto despierta recelos entre los líderes rebeldes pero lo cierto es que su forma de pensar los saca de más de un apuro.

Sin embargo, los esclavos no saben usar armas de fuego ni tienen formación militar y el ejército francés está muy bien instruido. Cuando todo parece perdido para los esclavos rebeldes, Toussaint, que se ha unido a la columna de GEORGES BIASSOU (50), cruza la frontera hacia el este, hacia el Santo Domingo Español. Allí los esclavos son armados y entrenados, el rey de España apoya a los esclavos franceses y promete el fin de la esclavitud en sus territorios a cambio de desestabilizar la colonia más rica de la Francia revolucionaria, intentando así que la revolución francesa fracase y no se extienda también a su país.

Biografía Autoral

Víctor Guillamón:

Es licenciado en Biología aunque no ha ejercido. Como escritor publicó la novela “El Arquero de las Nueve Estrellas” en 2016 con la editorial Alberto Santos. En 2020 publicó la antología “Relatos Rebeldes”, que contiene nueve relatos, dos de ellos son ganadores de concursos: en 2010 (Concurso Thader, Murcia) y en 2012 (Creajuven, Murcia). También ha ganado en 2022 el concurso de la sociedad Tolkien de Murcia con el relato “El Saneamiento de las Cuentas de la Comarca”.

Como guionista cursó el Máster Internacional de Guión de Series de Ficción del Instituto del Cine de Madrid y Abc guionistas, con Valentín Fernández-Tubau como director del mismo. También cursó el TPCSO, (Taller Práctico de Creación de Series On-line) y el Fundamentos del Guión en Abc guionistas. En la ECAM asistió al curso de Creación de Series de Ficción con Carlos Vila y a un seminario de Series de Ficción con Robert McKee.

Cuenta con algunos premios de guion como son:

Mención especial en Digificc (2021) “La Semana de los Botones Rojos”

Entrada permanente y gratuita a Filmarkethub con “La Semana de los Botones Rojos”

Semifinalista en Series Concept (2021) con “La Semana de los Botones Rojos”

Tercer premio en Series Concept (2022) con “Olga”

Semifinalista en Series Concept (2022) con “XXI”

Top 10 de Filmarkethub, concurso de pilotos para LATAM (2023) con “Eslabones de Pólvora”

Finalista en Digificc (2023) con “La Senda Sin Nombre”

Finalista en Series Concept (2024) con “Eslabones de Pólvora”

Finalista en Another Way Film Festival (2024) con "Anacronium".

Víctor Guillamón

+34 634 43 51 39

vgescr@gmail.com



Creado por **Javi J Palo**

Formato: **Serie**

Duración: **2 temporadas. 8 capítulos/temporada. 20 minutos /capítulo.**

EL SUEÑO DE UNA NOCHE DE VERANO, EN LA LUNA

Autor: Javi J Palo

PREMISA/CUESTIÓN DRAMÁTICA

Dos astronautas están en la luna esperando a que la NASA les de una misión. El tiempo pasa y la misión nunca llega. Lo único que hacen es esperar y la paciencia se les empieza a agotar.

LOGLINE

Dos astronautas españoles integrantes de la NASA, llevan meses en la luna esperando una misión. Sólo saben que es muy importante y que tienen que tener paciencia. Pero se les está acabando... Lo que empezó como una gran aventura se está convirtiendo en un verdadero coñazo.

STORYLINE

Rómulo y Remo, son dos astronautas españoles que llevan meses en la luna. Desde que llegaron al único satélite de la tierra, lo único que hacen es esperar a que la NASA, la empresa en la que trabajan, les explique realmente la misión por la que han viajado hasta allí. Mientras esperan las instrucciones practican la paciencia y entrenan el aburrimiento a base de charlas y peroratas que nunca llegan a nada. Recuerdan cómo eran sus vidas en la Tierra, cómo llegaron a ser astronautas, filosofan sobre la vida y la muerte... Sus días son tan parecidos que pierden la perspectiva y creen no estar solos. A la espera de misión, la búsqueda de entretenimiento será lo que les mantenga vivos.

UNIVERSO Productoras y todas las plataformas y canales actuales de televisión.

PERSONAJES PRINCIPALES

RÓMULO De Ceuta. 35 años. Tirando a inocentón. De buenas intenciones. Muy emocional y sensible. Ha vivido toda la vida en Ceuta hasta que se fue a Houston para hacerse astronauta. Como persona aplicada que es, lo consiguió con esfuerzo, tesón y disciplina. Le gusta el deporte y los delfines. No tiene pareja ni hijos. Sus padres siguen en Ceuta orgullosos de él.

La vida en la luna le cambiará la perspectiva humana. Analizándolo desde otro punto de vista y desde tan alto, se convencerá de que las personas, incluida él, son todas malas. De creer con fe ciega al ser humano a odiar a todos.

REMO De Melilla. 36 años. Juerguista y "echao palante". Le ha echado morro toda la vida. De hecho, así llegó a ser astronauta, colándose en las pruebas y haciendo alguna que otra trampa. De culo inquieto. Le gusta el rock y el techno. Siempre que puede canta. No tiene pareja ni hijos. Sus padres siguen en Melilla, pero no sabe si estarán orgullosos de él.

La vida en la luna y la prolongada espera le irán convirtiendo en una persona más tranquila. Bailará más reggae que techno. Todo lo que odiaba de la tierra lo verá con mucho más cariño y comprensión.

REFERENCIAS Y VALOR DIFERENCIAL RESPECTO A LOS MISMOS

Entre *Upload*, *Perdidos en el espacio* y la obra de teatro que da nombre a la serie. La diferencia porque es una Sitcom de comedia y ciencia ficción absurda, distópica, futurista, surrealista, improbable y actual.

SÍNTESIS DE INTENCIONES

Porque tiene una premisa muy clara y fácilmente adaptable al formato audiovisual. Ideal para una sitcom en la que no hace falta un gran presupuesto. Diálogos hilarantes y situaciones absurdas en una situación tan rocambolesca como lo es, a veces, la vida misma. Los temas que tratan, sobre todo la soledad, la perspectiva y la resiliencia son en esta época, universales. Al ser el creador de la idea, conozco el alma de la historia y cómo evolucionarían los personajes en el formato audiovisual. El público se divertirá mucho viendo a Rómulo y Remo hacer todo lo posible para rellenar el tiempo infinito que les queda mientras hablan de cosas que a todos nos interesan.

SINOPSIS

Rómulo y Remo, son dos astronautas españoles que llevan meses en la luna. Desde que llegaron al único satélite de la tierra, lo único que hacen es esperar a que la NASA, la empresa en la que trabajan, les explique realmente la misión por la que han viajado hasta allí. Tras unas largas y exhaustivas pruebas, fueron elegidos para volar hasta la luna, y una vez allí -sólo allí, les dijeron- sabrían la secreta misión que tenían que llevar a cabo. Pasados varios meses, siguen sin saber cuál es esa misión. Al menos se puede respirar. Lo de la falta de oxígeno al parecer siempre fue un bulo.

Mientras esperan las instrucciones practican la paciencia y entrenan el aburrimiento a base de charlas y peroratas que nunca llegan a nada. Recuerdan cómo eran sus vidas en la Tierra, cómo llegaron a ser astronautas, filosofan sobre la vida y la muerte...

Ellos siempre están preparados para la llamada de la NASA. Pero siempre acaban desilusionados al final de la jornada, ya que las pocas veces que contactan es para decirles que sigan así y que pronto tendrán noticias.

Rómulo y Remo, poco a poco descubren más sobre ellos. El uno del otro, y sobre todo de ellos mismos. Cuanto más se conocen y más esperan, más echan de menos la tierra. Tanto lo bueno como lo malo.

En su eterna espera, no sólo se conocen en profundidad y diseccionan la historia y el funcionamiento del planeta tierra, también exploran, sin el permiso de la NASA, los alrededores de "la zona de acampada".

La idea de explorar les ilusiona porque les mantiene entretenidos, pero no pueden alejarse mucho porque la radio que les comunica con la NASA, no puede alejarse más de 7 metros de la nave, si no, pierde cobertura y no funciona. Este detalle les condiciona a la hora de explorar porque la idea de que les contacten y no estén disponibles en ese momento, les atormenta. Al fin y al cabo, comunicarse con la NASA es su única manera de poder volver a casa.

Rómulo y Remo, pierden la noción del tiempo y su vida se convierte en un absurdo caos. En sus delirios y excursiones, ven señales de que hay algo con vida. Sus investigaciones siempre acaban en lo mismo: nada.

Hasta que un día, que como ellos mismos dicen "es igualito, igualito al de ayer", se encuentran con otro astronauta que lleva allí más de un año. Ese astronauta viene caminando desde la cara oculta. El encuentro causa un impacto tan grande en Rómulo y Remo como la llamada que reciben de la NASA. Ya no hace falta hacer la misión, tienen que volver a casa.

BIOGRAFÍA AUTOR

Actor, guionista y director, compagina su trabajo entre la actuación y la escritura. Forma parte del dúo cómico Kuentaké con el que recorre los escenarios de teatros de España; ha trabajado como guionista en diferentes programas de televisión, como por ejemplo “El club de la Comedia” o “No estamos locos”; además de tener ya 4 libros publicados: “Relatometrajes”, “El 35”, “Levántate de mí” y “Como sé que te gusta el arroz con leche por debajo de la puerta te meto un ladrillo”.

Colaboró también radio, en el programa despertador de Punto Radio “A día de Hoy”. Autor y director de los cortometrajes “Las últimas horas de Pompeyo”, “La gala final”, “El halcón callejero”. “Kinder Sorpresa” y “Chupitaje 360”. Creador de la webserie “El día D a la hora D, también”.

Actualmente, de manera paralela, da clases de formación en comunicación para empresas a la vez que sigue elaborando proyectos audiovisuales y teatrales.

A KILLER COMEDY WEBSERIES COMING SOON...



*We're All
Going to
DYE!*

FICTION- LIVE ACTION
COMEDY 6 X 10 EPS

CREATED BY EVA JUSTINE TORKKOLA

When Heaven's eternally optimistic Hairdresser discovers God's role is up for grabs, she jumps at the chance to sit on the big cloud and make some home improvements... to discover that people-pleasing can only get you so far - in life and death.

COMPS

Blending the comedic tone of ***What We Do in the Shadows***, the world of ***Miracle Workers*** with the colour, eccentricity and rich visuals of ***On Becoming a God in Central Florida*** - this is a laugh-out-loud comedy web-series that is sure to be a cut above the rest. Themes are: Belonging, identity, sexuality (queerness), death/life.

AUDIENCE

The target audience are women aged 30-45 and a secondary target audience of women aged 60-80. This series is a much-needed source of joy and strong, humorous female-led entertainment. *We're All Going to Dye!*, although touching on some big topics, pokes fun and makes light of the afterlife process.

CHARACTERS

Valentina (Protagonist)

"Val" is in her early 40's and from Ukraine, having lived in Australia for the last 10 years prior to arriving to the Pearly gates. A chronic people pleaser, she's fabulous fun and loves to throw a party. Avoidant, devoutly religious, she doesn't like to face the truth and procrastinates even arriving to the afterlife by opening a hair salon to cheer others up, rather than facing her (long-hidden) sexuality which she fears will send her to fiery pits of Hell. Very business-minded, she prefers to focus on work rather than pleasure...

Flat Francine (Supporting)

34, lesbian, a love interest to Valentina. Doesn't say much, having been flattered by a boulder in the 1300s. British cockney accent when she does finally speak.

God (Supporting)

80 year old man, formerly known as Adam, who is stuck in his ways and regimented in his controlling power. Doesn't like change and ready for retirement... whatever that means.

She-Devil (Supporting)

75 year old woman, formerly known as Eve, who doesn't give a shit. Potty-mouthed, happy as hell and loves when people do what they want when they want. Firstly a nemesis to Val, she eventually becomes a mentor, pushing her to not give a damn what others think and focus on herself for once.

PERSONAL STATEMENT

This webseries came to me when I came out to my family about dating a woman. My surprise at their rather offensive and stern reaction made me realise how scared I had been to tell them, and how I had to navigate for myself what was right and true to me - without the support I longed for. The themes of identity and queerness, but with a comedy bent, felt right for me to explore. I've always loved hair and fashion having grown up with my grandparents who were a permanent fixture of the 1950's even well into the 1990's. And that mix of nostalgia in a strange new setting also gave me the idea of the setting being at once Alice-In-Wonderland strange, very relatable but somehow stilted. This is a series for queer people who have had to navigate their space in the world, it is a series for women who want to see more representation of females of various ages on screen and also for those grappling with their religion in these modern times. It's funny, it's heartfelt, it's whacky and it's even a just little bit naughty. If you're brave enough to give it a go that is!



Synopsis

In a cloud-filled, 80's-style beauty salon in Heaven, we meet Valentina - a sparky former hairdresser... who is now dead.

Originally hailing from the holy mother country of Ukraine - Valentina came to Australia in the early 80's to pursue her love of hair. After two decades of building herself up as an iconic Australian hairdresser, she was chosen to do the hair of Nikki Webster for the 2000 Olympic games. Valentina's career on earth was cut short when she was killed instantaneously by a stray Javelin to the head.

Self-conscious ever since she arrived in Heaven because of said stray Javelin protruding from her luscious locks, and having realised the on-boarding process in Heaven was severely lacklustre, Valentina takes it upon herself to get every newly (and often quite depressed) deceased through the new salon she's started, to give them a bit of a perk up before they go through the Pearly Gates... but what is she avoiding by not going through the big old gates herself?

Together with "flat Francine" - Valentina's volunteer employee who was run over by a boulder back in the early 1300's - they have made a huge impact towards the more positive vibe of Heaven, and the two have gotten much closer in recent times...

Everything is going well until Valentina discovers that God, stuck on his cloud and watching repeats of Ancient Egypt, has dropped the ball on the task of being the Almighty, and, because of her great work around the place, she's next in line for his position! But is Valentina really up for the job of taking Heaven head on? Especially when she's hiding some "sordid" secrets of her own that might send her with a one-way ticket on the slippery slide down south...





Biography

Eva Justine Torkkola is a writer, director and producer based in Melbourne, Australia. She is queer and has Ukrainian heritage.

In 2019 Eva graduated from the Masters of Film and Television (Directing - Narrative) at the Victorian College of the Arts, University of Melbourne.

In her final year of study, she was selected as one of twenty emerging filmmakers from around the world to attend the International Filmmaking Academy in Italy with masterclass teacher Jane Campion and featuring Francis Ford Coppola. That year Eva was also chosen for the international Looking China filmmaking program and was invited to Xi'an to make a documentary.

In 2020 Eva was a leading lights recipient, chosen as one of forty emerging Australian documentary filmmakers at the Australian International Documentary Conference. Eva was also nominated for an Australian Directors' Guild award for 'Best Direction in a Student Film' and an Australian Writers' Guild award for 'Best Short Film' for her graduate drama short SOMETHING HAS DIED IN THE FOREST (ЩОСЬ В ЛІСІ ЗДОХЛО).

In 2021 Eva was one of fourteen participants for the Cinespace Package to Pitch program, an Australian masterclass series on pitching for television. Eva was also shortlisted for the Australian Writers' Guild Monte Miller awards with her short script Viktor.

In 2022 Eva was selected by VICScreen as one of three Victorian filmmakers for the Melbourne International Film Festival Accelerator Lab. She was also announced to be on the winning team as director for the Australian Academy of Cinema and Television Arts (AACTA) Pitch: Focus national short film competition.

In 2024 Eva graduated from the Masters of Screenwriting at the University of Melbourne. She was also selected as one of 25 directors from around the world for the Filmmaking Accelerator with Werner Herzog, making a short film under his guidance in Spain in September.

Eva is currently developing several projects across her slate including two feature films, a webseries and a television series as well as writing her debut novel. Prior to film, Eva was an actor in theatre and has a Bachelor of Arts (Acting). She currently works as an acting tutor for the National Institute of Dramatic Arts (NIDA Open) in Melbourne and is a Sessional Academic in Film at the University of Melbourne and Deakin University.

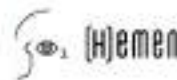
INSTITUZIO KIDEAK / INSTITUCIONES SOCIAS



SPONSOR



COLABORADORAS / LAGUNTZAILEAK



FESTIVAL FRIENDS

