

SINOPSIS COMERCIAL

En *“la realidad”*, una distopía tecnológica cuya única fuente de color se encarcela dentro de las pantallas, un móvil se desconecta de Internet.

Debido al fuerte golpe y a la ayuda de una cera aventurera, consigue entrar por un estuche y descubre una comunidad camuflada bajo la analogía que se hace llamar C-M-Y-Klan. Éstos se consideran la resistencia y luchan desde las sombras con el arte como escudo para destruir el control de masas de *“la realidad”*.

Su misión será vencer a Internet, la fuerza más poderosa del planeta, y sortear al centinela Elon Miawsk, para devolver así el color al mundo mediante trepidantes episodios didácticos que supondrán una aventura para todos los públicos.

SINOPSIS ARGUMENTAL

En *“la realidad”*, una distopía tecnológica cuyo día a día es gris y deprimente, donde la única fuente de color se vislumbra a través de las pantallas de los dispositivos electrónicos, una niña de 8 años vive junto a su inseparable móvil, un *Miaw Phone Flip* de última generación.

Los móviles aún están prohibidos en los colegios. Un día, antes de ir a clase, intenta esconderlo en su mochila. La suerte hizo que, antes de salir del cuarto, en un intento fallido por ocultarlo de su madre, el móvil impacte contra el suelo desde una gran distancia y pierda la conexión a Internet, quedando bajo la cama en el yermo suelo de la habitación.

Es así como el protagonista adquiere conciencia, se desconecta de *“la realidad”* y despierta en un mundo de color. En su búsqueda de respuestas, se encuentra con una cera *Marley* que le resuelve todas las dudas e invita a entrar en lo que parece ser un estuche.

Dentro del estuche, la magia se hace presente. Y descubre C-M-Y-Klan; una comunidad que vive camuflada bajo la analogía, donde rehúsan aceptar la tecnología y luchan por destruirla en el mundo humano desde una perspectiva única y creativa.

Cada ser vivo dentro del estuche está relacionado con el ámbito de la creatividad. Todos los objetos luchan por devolver el color al mundo, mediante frecuentes incursiones organizadas a *“la realidad”*.

El villano principal de historia, Internet, amenaza con intentar esclavizar a todo ser vivo bajo el yugo de la tecnología y erradicar cada ápice de color monitorizando por completo los placeres de la vida.

La misión del protagonista será viajar entre episodios por el fascinante mundo del color y conocer sus entresijos, enfrentando poderes tecnológicos y viviendo coloridas aventuras.

Además de vencer al malvado Internet, deberá sortear al centinela Elon Miawsk, que intentará reiteradamente frustrar los intentos de éxito de las misiones de la comunidad.

A lo largo de su travesía, pinceles, ceras, lápices, sprays, gomas, sacapuntas y muchos objetos más con mucha personalidad le acompañarán en busca de aventuras. Y lograrán desde descubrir cómo se construye una sociedad basada en la autosostenibilidad, el juego y la creatividad hasta profundizar en temas como el paso del tiempo, la muerte, la salud mental o la estética. Todo ello desde una perspectiva didáctica muy divertida, elocuente y lúdica.