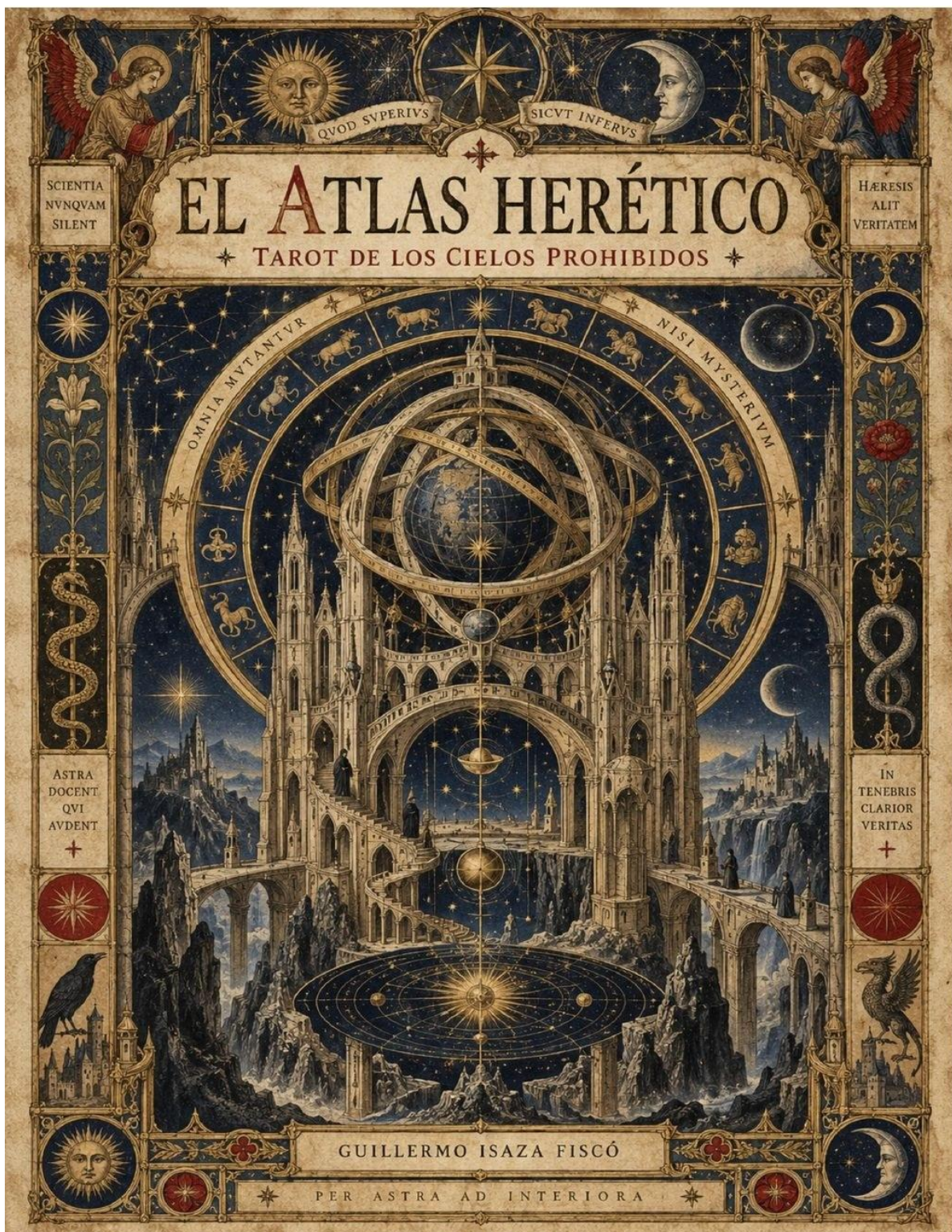




DOSSIER AUDIOVISUAL • MINISERIE / SERIE LIMITADA

DEL LIBRO A LA PANTALLA

CONCEPTO

UNA HISTORIA QUE ABRE MUCHAS HISTORIAS



Cuatro desconocidos reciben objetos imposibles que los conducen hasta un Atlas que no debería existir.

Un cartógrafo. Una intérprete de símbolos. Un restaurador de mecanismos antiguos. Una arqueóloga y astrónoma incapaz de aceptar una afirmación sin someterla a prueba.

Sus caminos convergen en una torre imposible, un cofre vacío y un nombre repetido a través del tiempo: AELIUS.

Cada historia revela una pieza. Cada pieza modifica el mapa.

LOGLINE

Cuando cuatro desconocidos son reunidos por objetos vinculados a un misterioso nombre —Aelius—, deberán reconstruir un Atlas imposible atravesando historias, épocas y territorios diferentes, hasta descubrir que aquello que parecía un mapa quizá no describe el mundo, sino las fuerzas ocultas que intervienen en las decisiones humanas.

**¿ELLOS ENCONTRARON EL
ATLAS...
O EL ATLAS LOS ENCONTRÓ
A ELLOS?**



FORMATO

LA SERIE

Aventura · Misterio · Fantasía filosófica

FORMATO PROPUESTO

Miniserie / Serie limitada

ESTRUCTURA

**Trama central serializada + historias
interiores de identidad propia**

OBRA DE ORIGEN

El Atlas Herético

IDENTIDAD

**Una única historia capaz de contener muchas
historias**

La adaptación combina el avance continuo de una gran aventura con historias capaces de cambiar de época, escenario y protagonistas sin abandonar jamás el misterio central.

**NO ES UNA ANTOLOGÍA.
ES UNA HISTORIA QUE CONTIENE MUCHAS HISTORIAS.**

LOS CUATRO VIAJEROS

Cuatro caminos. Un mismo misterio.



ADRIÁN VALE
EL CARTÓGRAFO

Ha dedicado cuarenta años a estudiar mapas. Sabe que todo mapa selecciona, calla y transforma aquello que pretende representar.



LÍA
LA INTÉRPRETE

Conoce sueños, coincidencias, símbolos y silencios. Desconfía de la intuición precisamente porque sabe cuánto puede engañar la mente humana.



BALTASAR RÉ MIZ
EL RESTAURADOR

No cree en milagros. Cree en materiales. Frente a un objeto imposible, su primera pregunta no es si debería existir, sino cómo funciona.



ELENA VARGA
LA ESCÉPTICA

Arqueóloga de formación y astrónoma por obstinación. No rechaza el misterio: rechaza llamarlo misterio antes de investigarlo.

DINÁMICA

CUATRO MANERAS DE MIRAR LO IMPOSIBLE



ADRIÁN

busca la estructura

LÍA

percibe la relación

BALTASAR

comprende el mecanismo

ELENA

exige la evidencia

La serie no funciona porque los cuatro crean lo mismo. Funciona porque discuten constantemente qué significa aquello que están viendo.

CUATRO CAMINOS. UN LUGAR.

CÓMO FUNCIONA LA SERIE

El mecanismo narrativo

AVENTURA CENTRAL	HALLAZGO	UMBRAL	HISTORIA INTERIOR	REVELACIÓN	NUEVA PIEZA	EFFECTO
---------------------	----------	--------	----------------------	------------	----------------	---------

Los cuatro viajeros encuentran una señal, un objeto, una inscripción o un lugar. Ese descubrimiento abre otra historia.

Durante un tiempo, otros personajes ocupan el centro del relato. Cuando esa historia termina, algo ha cambiado: aparece una carta, se revela un territorio, el cofre se transforma o el mapa indica una nueva dirección.

Y regresamos a Adrián, Lía, Baltasar y Elena. Nunca exactamente al mismo punto.



**CADA HISTORIA RESUELVE ALGO.
CADA RESPUESTA ABRE UN MISTERIO MAYOR.**

EL OBJETO CENTRAL

EL ATLAS

No es un oráculo. Es un sistema de coordenadas.



LA CARTA — QUÉ

LA CASA — DÓNDE

EL SIGNO — CÓMO

EL ASTRO — QUÉ FUERZA

Tres instrumentos de doce caras rodean las cartas. Ninguna pieza funciona completamente sola. El sentido surge de su relación.

**UNA RESPUESTA NO ES EL ATLAS.
EL ATLAS ES LA RELACIÓN ENTRE LAS COORDENADAS.**

LAS HISTORIAS DENTRO DEL ATLAS

Cada umbral conduce a otra vida.



0 • EL LOCO

El hombre que salió sin saber adónde



I • EL MAGO

La habitación donde los objetos obedecían



II • LA SACERDOTISA

La biblioteca que solo abría de noche



III • LA EMPERATRIZ

El jardín que florecía después de cada despedida



IV • EL EMPERADOR

La ciudad que nunca cambiaba de plano



XII • EL COLGADO

La casa que solo podía comprenderse desde otra posición

ESTAS SON SOLO ALGUNAS DE LAS PUERTAS.

LOS CUATRO REINOS

Cuatro territorios. Cuatro formas de experiencia.

BASTOS**FUEGO**
VOLUNTAD**COPAS****AGUA**
EMOCIÓN**ESPADAS****AIRE**
PENSAMIENTO**OROS****MATERIA**
REALIDAD

Cada Reino amplía la escala narrativa. Ya no estamos únicamente ante una historia asociada a un Arcano, sino ante territorios completos capaces de contener sociedades, conflictos y personajes propios.

Los cuatro Reinos reúnen 56 cartas —catorce por Reino— y se integran progresivamente dentro del mecanismo mayor del Atlas.



AELIUS



Durante todo el viaje aparece un nombre: en mapas, objetos, placas, inscripciones e instrumentos.

AELIUS

Pero no existe retrato. Ni biografía definitiva. Ni tumba. Ni siquiera certeza de que Aelius haya sido una sola persona.

Las pistas lo presentan como observador de los cielos, trabajador de metales, artesano, posible maestro e incluso como algo parecido a una escuela o doctrina.

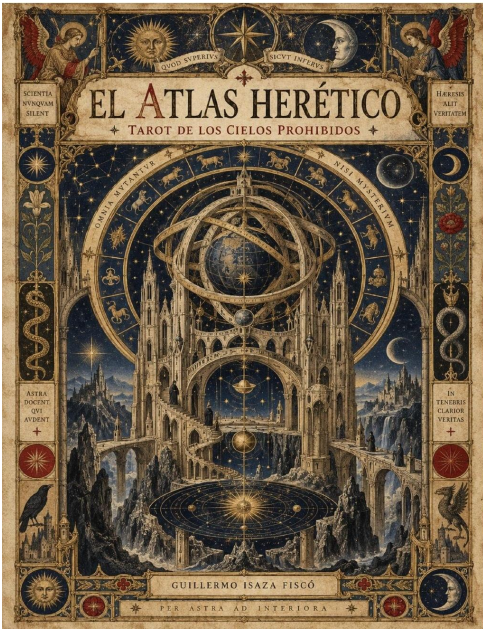
**LA PREGUNTA CAMBIA:
YA NO ES SOLO «¿QUIÉN FUE AELIUS?»
SINO «¿QUÉ ES AELIUS?»**

ARCO DE LA MINISERIE

De un mapa imposible a una estructura completa.

1	OBJETOS	Cuatro desconocidos reciben piezas imposibles.
2	CONVERGENCIA	La torre, el cofre y el nombre Aelius los reúnen.
3	HISTORIAS	Cada umbral revela una nueva pieza.
4	REINOS	La escala del mundo se expande.
5	COORDENADAS	Cartas e instrumentos revelan su relación.
6	INTEGRACIÓN	Las 78 piezas se completan sin clausurar el misterio.

La temporada conduce desde una pregunta sencilla —¿qué es este objeto?— hasta otra mucho mayor: ¿qué significa aprender a leerlo?



CIERRE NARRATIVO

COMPLETO NO SIGNIFICA EXPLICADO

El **Atlas** finalmente contiene 78 cartas, 22 Arcanos Mayores, cuatro Reinos y tres instrumentos.

COMPLETUM NON IDEO EXPLICATUM

Que algo esté completo no significa que esté explicado.

Nada falta y, sin embargo, no aparece una respuesta final. Los protagonistas comprenden que llegar al final no consiste en reducir todo el viaje a una única verdad, sino en contemplar las relaciones entre aquello que antes parecía separado.



**EL FINAL NO CIERRA EL UNIVERSO.
LO VUELVE LEGIBLE.**

UNIVERSO VISUAL

Un mundo entre el conocimiento y lo imposible.



Cartografía antigua, observatorios, bibliotecas, arquitectura imposible, instrumentos astronómicos, ruinas, manuscritos, ciudades suspendidas entre épocas, montañas, jardines y territorios que parecen obedecer reglas propias.

**LA MARAVILLA VISUAL SIRVE AL MISTERIO.
EL MISTERIO SIRVE AL CONFLICTO HUMANO.**

NO HABLA DEL FUTURO. HABLA DE CÓMO MIRAMOS.



El Atlas termina rechazando la idea de destino cerrado. Una coordenada no es una sentencia: indica dónde mirar, no qué estamos obligados a encontrar.

Cartas e instrumentos funcionan como una configuración: una manera de situar una experiencia, una pregunta, una decisión o un conflicto sin eliminar la libertad de quien debe afrontarlo.

DECISIÓN	MIEDO	AUTORIDAD
PÉRDIDA	CONOCIMIENTO	DESEO
INCERTIDUMBRE	TRANSFORMACIÓN	RESPONSABILIDAD

PROYECCIÓN

UN UNIVERSO EXPANDIBLE



La estructura permite una gran historia continuada y, simultáneamente, relatos con lenguaje visual, época y personajes propios.

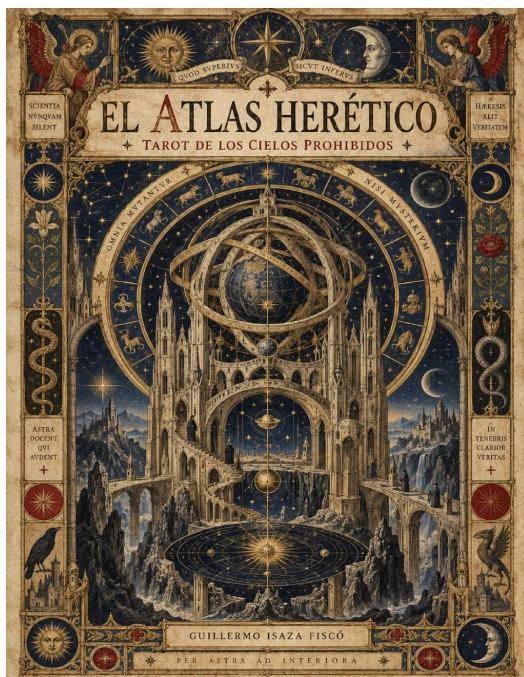
Un episodio puede entrar en una ciudad detenida en su propio pasado. Otro en una biblioteca nocturna. Otro en una arquitectura imposible. Otro en una historia de generaciones.

PERO SIEMPRE REGRESAMOS AL MISMO EJE: LOS CUATRO VIAJEROS · EL ATLAS · AELIUS

El universo puede crecer sin destruir el misterio que lo sostiene.

ESTADO

DEL LIBRO A LA PANTALLA



OBRA LITERARIA

Original terminada

UNIVERSO VISUAL

Desarrollado

FORMATO

Miniserie / Serie limitada

MATERIAL NARRATIVO

Susceptible de desarrollo episódico

DISPONIBILIDAD

Desarrollo, coproducción y negociación audiovisual

AUTOR Y CREADOR

Guillermo Isaza Fiscó

El proyecto nace de una obra literaria completa y de un universo simbólico ya desarrollado —Tarot, instrumentos y materiales complementarios—, concebidos como extensiones del mundo narrativo y no como sustitutos de la historia.

CIERRE

EL ATLAS HERÉTICO

Una historia que abre muchas historias.



**EL MAPA ESTÁ COMPLETO.
EL VIAJE APENAS COMIENZA.**

GUILLERMO ISAZA FISCÓ

Autor y creador

atlasheretico.com

Proyecto audiovisual disponible para desarrollo y negociación.