

**EL  
PEOR  
DIA** de tu  
vida.



“Al cabo de poco tiempo,  
me di cuenta de que escribía cosas  
que ni siquiera pensaba  
para recibir un subidón de mis lectores.  
Escribía lo que la gente quería oír,  
o lo contrario,  
porque sabía que sería incendiario.”

**Jaron Lanier (Fundador VPL Research, Inc.)**

# ÍNDICE

|                                       |          |
|---------------------------------------|----------|
| <b>MARCO TEÓRICO</b> .....            | <b>1</b> |
| Tema, Objetivo y Justificación .....  | 2        |
| Introducción .....                    | 3        |
| Análisis bibliográfico .....          | 6        |
| <b>EL PROYECTO</b> .....              | <b>9</b> |
| Descripción, Logline y Sinopsis ..... | 10       |
| Sinopsis argumental .....             | 11       |
| Sinopsis por capítulo .....           | 13       |
| Propuesta estética .....              | 15       |
| Talentos .....                        | 19       |
| Motivación del director .....         | 20       |
| Presupuesto general .....             | 21       |



The background is a light gray field filled with a repeating pattern of small, stylized icons. These icons include speech bubbles, mobile phones, paper airplanes, envelopes, and various symbols representing communication and technology. The icons are drawn in a simple, line-art style.

# MARCO TEORICO



## ► **TEMA**

El éxito del influencer tóxico sustentado por el comportamiento de los usuarios en las redes.

## ► **OBJETIVO**

Comprender como las redes sociales modifican el comportamiento de las personas, tanto de las que emiten los mensajes como de las que los reciben. Demostrando a través de una mirada crítica y ficcional como estos usuarios receptores terminan sustentando influencers que comparten contenidos ofensivos.

## ► **JUSTIFICACIÓN**

Al ser un usuario que vivió el nacimiento y el continuo desarrollo de las redes sociales pretendo, con este trabajo, ubicarme por fuera de esta realidad virtual para poder analizar y llamar a la reflexión sobre una cuestión que continúa tomando fuerza con el correr del tiempo.

## ► INTRODUCCIÓN

El proyecto está enfocado en las redes sociales y su impacto en la juventud, tópico del que podemos desprender a los influencers. Llamamos influencers a aquellas personas que cuentan con cierta credibilidad sobre un tema concreto, y por su presencia e influencia en las redes puede llegar a convertirse en un prescriptor interesante para una marca.

El término de los influencers se hizo cada vez más conocido en los últimos años, podemos encontrar varios y diversos a lo largo de las redes sociales, pero a grandes rasgos su objetivo principal es lucrar a través de contenidos, esto los lleva a generar en varios casos, contenidos ofensivos, falsos, racistas o publicidades de productos engañosas con el fin de generar visitas que se transforman en dinero.

Hoy en día el término influencer está tan interiorizado en la sociedad que prácticamente sus acciones no son cuestionadas y esto influye directamente en las personas que los siguen, no simplemente por adoptar las ideas que difunden sino también replicar ese tipo de comportamiento. Estos "líderes" de las redes son conscientes del poder de influencia que tienen para con sus espectadores y lo aprovechan, muchas veces de mala manera, para seguir generando seguidores.

La referencia mas icónica que hay en Argentina sobre este tipo de influencers es la del conocido Yao Cabrera. Marcos Ernesto Cabrera Rodríguez, es un youtuber nacido en Uruguay y residente en Argentina dedicado a los vídeos de bromas y cámaras ocultas. Su fama nada tuvo que ver con algún talento, sino que comenzo a hacer videos de bromas callejeras en las que insultaba o agredía físicamente a personas en espacios públicos.

Viendo que sus videos comenzaban a tomar vuelo y generar cientos de miles de visitas y dinero, decide pasar a otro nivel. En el año 2016 publica un video en Youtube en donde finge atrapar un narcotraficante que vendia drogas en la puerta de un colegio y termina recibiendo una puñalada falsa, en el año 2017 publica un video en el que agrede físicamente a otro youtuber, en el año 2019 compro un perfil destinado a caridad con 1 millón de seguidores y

lucró en base a eso, ese mismo año subió un video acusando al músico Duki de robarle sus contenidos, generando 5 millones de visualizaciones y decenas de miles de menciones.

Estas son solo alguna de las cosas que hizo, entre otras estan: fingir su secuestro, humillar a personas que vendían su mercancía, fingir un embarazo y posterior pérdida con su novia y generar varias peleas falsas. También en el 2020 fue detenido por montar una fiesta clandestina multitudinaria violando la cuarentena.

Es un claro ejemplo de como las redes sociales le demostraron que es muy fácil ganar dinero y apoyo a traves de contenido tóxico, generando polémicas, maltratando personas e inculcando comportamientos ofensivos. Es al día de hoy que, a pesar de haberse aclarado las mentiras de todos sus videos, de haber salido en los noticieros mas de una vez y haber quedado detenido, Yao tiene 2 canales en Youtube (con más de 5 millones de seguidores) que siguen generando contenido y acumulando dinero a pesar de todo.

Lo que busca este proyecto es representar esa realidad en primera persona, viendo como un influencer, cegado por el "apoyo" en las redes, realiza contenidos aprovechandose de alguien muy cercano a el para su propio beneficio.

Otro concepto importante a incorporar es el de Ciberacoso, que refiere a el acoso que tiene lugar en dispositivos digitales y puede ocurrir mediante aplicaciones o bien por internet en las redes sociales, foros o juegos donde las personas pueden ver, participar o compartir contenido. Este concepto incluye publicar o compartir contenido negativo, perjudicial, falso o criel sobre otra persona, provocandole humillación o verguenza.

Los lugares principales donde ocurre el cibercasos son en redes sociales como Facebook, Instagram, Snapchat y Tik Tok. No es ninguna casualidad que La Argentina, según un informe para la Promoción de Derechos Humanos de la UNESCO, es el segundo país con más casos de ciberacoso de América Latina.

No es necesario viajar mucho tiempo atrás para conseguir un caso de ciberacoso en el país, este último 6 de diciembre se dió a conocer por las redes el sufrimiento de Joaquín.

Joaquín Nahuel Nuñez es un niño de 10 años que comenzó un emprendimiento de pastelería para recaudar dinero para pagar una operación de reconstrucción, ya que sufrió una quemadura del 25% de su cuerpo en un accidente doméstico. Durante el mes de Diciembre la madre de Joaquín publicó este mensaje en twitter:

“Soy la mamá de Joaco! Sepan disculpar, pero ya no va a tener Twitter. Le dijeron pastelero discapacitado, que su brazo no es lo único deformado... Le dijeron que sus tortas se quemaron como él, y empezó a preguntarse a si mismo si él era discapacitado, si sus tortas eran feas, entre otras preguntas.”

Está claro que el ciberacoso en Argentina es un problema latente y es algo que sucede tanto en gente mayor como menor, las campañas contra el ciberacoso ya tienen carácter internacional y buscan erradicar estas actitudes de las redes, pero es necesario que la misma red se convierta en una fuente para que esto pueda llevarse a cabo.

## ► ANÁLISIS BIBLIOGRÁFICO

El análisis del estado del arte que aquí se realiza se agrupa en dos tipos: el primero es un análisis teórico del desarrollo de las plataformas digitales y su funcionamiento, el segundo es sobre una crítica hacia las redes sociales y las consecuencias que genera en el comportamiento de los usuarios.

### Desmontaje de las plataformas

Van Dijck, José (2016). Desmontando plataformas, reconstruyendo la socialidad. En Siglo veintiuno, ***La cultura de la conectividad***. (pp. 29-48)

### **Objetivos**

Demostrar como las redes sociales, las cuales surgieron en un contexto comunitario con objetivos colaborativos hacia las personas, se mercantilizaron con el tiempo y ahora se dedican a registrar los datos de los usuarios para venderlos.

### **Definición del concepto**

Van Dijk define a los medios conectivos como parte de un ecosistema tecnocultural de carácter cambiante, donde se pueden ver tendencias, tensiones e inconsistencias que permiten proyectar diferentes escenarios futuros.

### **Abordaje y metodología**

Van Dijck aborda la temática de una manera crítica, combinando aspectos descriptivos con una visión profunda del desarrollo de las plataformas, saliendo de una mirada idealista y desglosándolas en secciones que van a describir el proceso social, económico y político que atraviesan algunas.

Yendo de lo particular a lo general, plantea una metodología inductiva, utilizando muestras no probabilísticas orientadas a las características de la investigación, tomando comportamientos de tres plataformas para sustentar su objetivo a través del análisis. Plantea una crítica en la que combina los recientes avances tecnológicos con diferentes transformaciones económicas, políticas y estéticas a nivel sociedad. Analizando desde una mirada ética y política los funcionamientos de estos nuevos medios.

## **Redes sociales**

Lanier, Jaron (2018). Razón 3. En Debate, ***Diez razones para borrar tus redes sociales de inmediato***. (pp. 32-41)

### **Objetivos**

Incluir el concepto y funcionamiento de la máquina del INCORDIO, en el cual se refiere a los medios tecnológicos que buscan dirigir el comportamiento de las personas, promoviéndola como una máquina corrompedora de usuarios.

### **Definición del concepto**

Lanier define a “La máquina de Incordio” como aquellos medios tecnológicos que aplican un modelo de negocio que genera incentivos perversos, corrompe a las personas y dirigen su comportamiento, contribuyendo a una superficialidad generalizada, una sociedad falsa de la que todos quieren formar parte.

### **Abordaje y metodología**

Lanier aborda su temática de una manera crítica con enfoque personal, ya que el formó parte del nacimiento de las plataformas y es testigo de su funcionamiento. Jaron habla directamente al espectador proporcionando diez razones para borrar sus redes sociales, buscando generar una reacción. Utiliza también un enfoque cualitativo con metodologías inductivas, utilizando muestras no probabilísticas, tomando ejemplos de diferentes personas, incluido el suyo para reforzar sus ideas. Atraviesa los casos hasta llegar a una perspectiva general del tema.



## ► CONCLUSIONES

En ambos casos podemos decir que los autores utilizan enfoques cualitativos que funcionan como espiral, es decir que sus partes están en un ida y vuelta constante.

Para entender como funcionan las redes sociales y la audiencia este feedback es necesario, no son procesos lineales. A través de esta visión los autores, en vez de iniciar con teoría para pasar al mundo empírico, comienzan examinando los hechos y durante el proceso desarrollan la teoría que representa aquello que están observando.

Son investigaciones que se basan en una lógica y proceso inductivo en el cual exploran y describen para luego generar perspectivas teóricas. Podemos decir que en ambos casos los datos recogidos tienen que ver con la observación, recolección de documentos e historias de vida (datos secundarios), elementos constitutivos de las investigaciones cualitativas

# EL PROYECTO



## ► DESCRIPCIÓN

**Formato:** Serie Web – Falso documental

**Capítulos:** 6

**Duración:** 5 minutos

**Género:** Drama/Comedia

## ► LOGLINE

Max (26) aprovecha la situación de desempleo de su mejor amigo Pancho (27), invitándolo a vivir con él para gastar bromas pesadas mientras lo filma constantemente con el objetivo de subir los videos y resucitar su perfil de Tik Tok.

## ► SINOPSIS

Max (26) es un Tik Toker frustrado por la pérdida de viralidad de su perfil. Para tratar de recuperar su fama, aprovecha el desempleo de su mejor amigo Pancho y lo invita a mudarse a su monoambiente, con el objetivo de gastar bromas pesadas y subirlas como contenido a Tik Tok. Con la extrema viralización de sus nuevos videos, Max comienza a subir el nivel de sus bromas afectando la vida de Pancho. Cuando el plan sale a la luz, los amigos se distancian, hecho que ayuda a Max a comprender todo el daño que le causó a Pancho, llevándolo a pedir disculpas públicamente y crear juntos una campaña contra el ciberacoso.

## ► SINOPSIS ARGUMENTAL

Max (26), se encuentra frustrado al ver que su fama en Tik Tok sigue bajando con el correr de los días. A la par de sus visitas, sus ingresos y propuestas de sponsoreo también bajan, por lo que necesita desesperadamente una salvación para no tener que volver a coordinar viajes de egresados. Por esto pasa la mayor parte de sus días con un camarógrafo que lo ayuda a filmarse y editar los videos.

De repente, lo que parece un simple llamado de su amigo Pancho (27) se convierte en una potencial idea para el futuro de su perfil. Pancho conoce a Max desde la niñez, fueron al colegio primario juntos, durante mucho tiempo fueron grandes amigos pero con el paso de los años la amistad se fue deteriorando, a pesar de eso Pancho siempre apreció a su amigo. Por el otro lado, Max suele ignorarlo y más aún desde que se volvió un personaje reconocido de Tik Tok, su breve período de fama lo convirtió en una persona totalmente diferente.

En el llamado, Pancho le pide por favor a su amigo de juntarse para hablar con él. Como es de costumbre, Max ya tiene planes y sin ganas de verse a solas con su amigo, decide invitarlo a una fiesta que tiene planeada en su casa.

Durante la fiesta Max menosprecia a Pancho frente a sus amistades influencers, haciéndole comentarios ofensivos y poniéndolo en ridículo como hacia en el colegio para lograr ser el centro de atención, pero Pancho no reacciona, simplemente ríe de compromiso y actúa como si nada pasara. Una vez terminada la fiesta, Max está molesto porque Pancho no se va de su casa y ya despidió a los últimos invitados, una vez que quedaron a solas comienzan a charlar.

Pancho le cuenta a Max que perdió su trabajo debido a un malentendido del cual él no era responsable y no tuvo el valor para discutirlo con su jefe. Actualmente tiene ahorros justos para poder pagar la facultad hasta fin del cuatrimestre pero no puede seguir pagando su alquiler.

Max, que estaba escuchándolo mientras mira su celular, levanta la cabeza y se le ocurre una brillante idea para remontar la fama de su cuenta de Tik Tok. Decide invitarlo a mudarse a su monoambiente con la excusa de pueda terminar el cuatrimestre y buscar un trabajo sin cargar con un alquiler.

Lo que parecía un gesto de bondad era sin embargo un plan para generar nuevos contenidos en base a su amigo, recordó como esa noche todas las personas se reían de sus bromas hacia Pancho y decide llevarlo al siguiente nivel.

Inspirado en su ídolo, Marcelo Tinelli, decide preparar una serie de bromas pesadas para arruinarle los días a Pancho mientras su camarógrafo filma y sube los videos a Tik Tok, convirtiendo al perfil nuevamente en un éxito.

Luego de 2 semanas de convivencia y de que todo le salga mal, Pancho comienza a notar algo extraño. Al salir a la calle mucha gente lo reconoce y lo llama con apodos, como si fuese alguien más, hasta que un día un compañero de la facultad le muestra con su celular el perfil de Max y todos los videos.

En ese momento Pancho no puede creer lo que esta viendo, como su amigo de toda la vida lucra a traves de su malestar, por lo que decide encararlo.

Durante la discusión Max no se hace responsable de sus actos y echa la culpa al camarógrafo, Pancho decide tomar sus cosas e irse del departamento, distanciandose de su amigo.

Durante esos días que Max se encuentra solo, comienza a ver con detenimiento los videos que subió y lo que antes veia como algo divertido empezó a molestarle, comenzó a leer los comentarios ofensivos que le realizaban a Pancho y también los mensajes privados, en los que sus fans le mandan videos replicando sus acciones hacia otras personas que no la estaban pasando bien.

Todo esto lo quiebra y lo lleva a reflexionar, decide realizar un vivo pidiendo disculpas públicamente, hacia la gente y hacia su amigo de la infancia.

Los dos amigos se terminan reconciliando y creando un canal de Tik Tok con sketches y contenido sobre el cyberbullying, tratando de demostrar como esto puede afectar a las personas, el canal termina siendo un éxito y se convierte en su nuevo trabajo.

## ► SINOPSIS POR CAPÍTULO

### Capítulo 1

Los amigos se reencuentran en una fiesta. Max le gasta bromas a Pancho durante toda la noche, divirtiendo a las personas que asistieron. Luego de la fiesta, Pancho le cuenta su situación de desempleo a Max y este lo invita a convivir con él.

### Capítulo 2

Max termina los preparativos y está listo para realizar su primera broma, se mete en el baño y por encima de la ducha le tira chorros de shampoo a Pancho que nunca puede terminar de enjuagarse. El video se sube y se convierte en un meme.

### Capítulo 3

Con el éxito de su último video, Max prepara su segunda broma en donde consigue una máquina de humo para hacerle creer a su amigo que el departamento está prendido fuego mientras duerme. El video vuelve a subirse y es otro éxito, los seguidores comienzan a pedir más bromas.

### Capítulo 4

Max crea un perfil de empresa y contacta a Pancho para una entrevista laboral, consigue un jefe falso para que lo entreviste haciéndolo pasar un mal momento. Pancho termina reconociendo a la persona y vuelve enojado a buscar a su amigo. En la calle la gente ya comienza a reconocerlo y a gritarle cosas.

## Capítulo 5

Luego del incidente de la entrevista, Pancho explota y tiene una discusión fuerte con su amigo, a lo que Max a modo de disculpas le ofrece un canje de corte de pelo gratis en una barbería, pero lo termina rapando.

## Capítulo 6

Mientras cursa en la facultad, un compañero de Pancho se acerca y le muestra el perfil de Tik Tok de Max con todos los videos en los que aparece. Pancho por fin puede expresarse y decir todo lo que piensa de su amigo, por lo que luego decide irse del departamento.

## Capítulo 7

Luego de unos días de estar solo, Max comienza a leer los comentarios de los videos y los mensajes privados, pudiendo reflexionar sobre lo que hizo, arrepentirse y pedir disculpas públicamente. Pancho y Max terminan reconciliandose y armando una campaña de sketches contra el ciberacoso.

# ► PROPUESTA ESTÉTICA

## Introducción

La propuesta está pensada como una serie web ficcionada de 7 capítulos con una duración de cinco minutos cada uno y la narración de los sucesos va a desarrollarse de forma lineal con conflictos menores que se van a resolver en todos los capítulos guiados por el conflicto principal. Durante el capítulo 1 se presentará el inicio de la trama que se desarrollara entre los capítulos 2 y 5. En capítulo 6 y 7 se verá el climax general de la serie y la resolución final del conflicto.

La estética narrativa que se va a utilizar para llevar a cabo la serie es la de falso documental, que podemos encontrar en series como "The Office", "Tiempo Libre" o en películas como "EdTV". La cámara va a desempeñar un papel similar al espectador que vea la serie, va a actuar como espía dentro de la casa de los amigos y va a tratar de escabullirse para mostrar aquellas cosas que no aparecen a simple vista.



## Montaje y planos

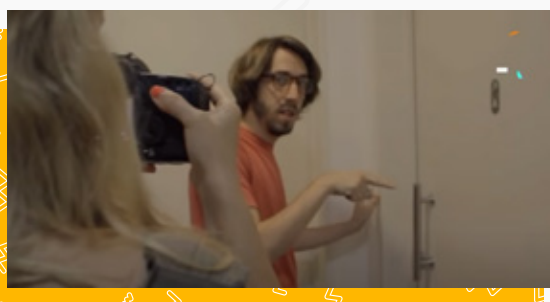
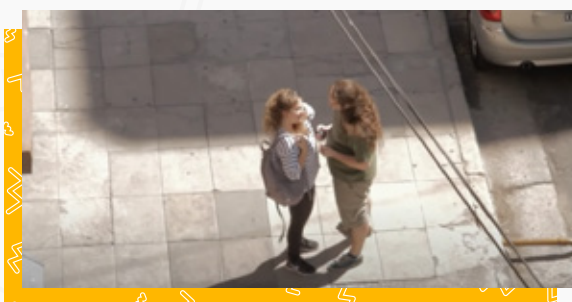
Se utilizará el recurso de cámara en mano, va a estar en constante movimiento, además estas imágenes se van a mezclar con la estética de la red social de Tik Tok, utilizando videos en formato vertical para darle una dinámica especial a la serie, el objetivo es que el espectador entre en el mundo digital que se busca representar. El montaje tiene que aportar un sentimiento de crudeza que se va a dar mediante los cortes directos en prácticamente toda la serie.

Predominarán los tipos planos conjunto y pecho que en algunos casos van a cortar las extremidades de los actores, las escenas van a estar acompañados con bruscos zoom in y zoom out para enfatizar la espontaneidad de las expresiones y tener una concordancia con la estética general, va a predominar la angulación normal pero podría utilizarse otra en caso de ser necesario.

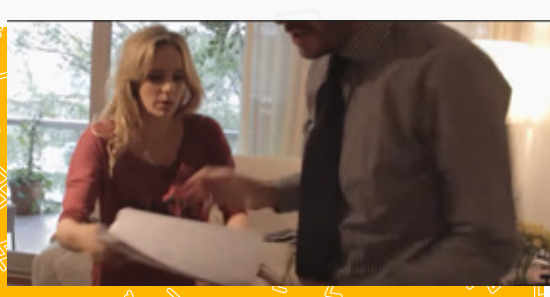
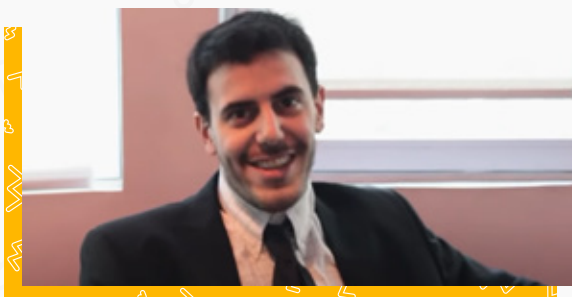
El elemento principal del montaje será la elipsis, se va a unir a los cortes directos que van a denotar el avance del tiempo entre escena y escena. La idea de estas elipsis es generar también esa sensación de crudeza o "hecho en casa" del falso documental y se utilizará también con propósitos humorísticos.

## Referencias de montaje y de planos

Tiempo libre (Martín Piroyanski) [https://www.youtube.com/watch?v=0p-GDwiR\\_7I](https://www.youtube.com/watch?v=0p-GDwiR_7I)



Famoso (Martín Garabal) <https://www.youtube.com/watch?v=c7jsZLuz2Tk&t=42s>





## Iluminación y locaciones

La impronta lumínica y de puesta en escena de la serie va a responder al género, en el primer caso se usarán las fuentes de luces reales de las locaciones, sin elementos agregados más que un panel led por encima de la cámara que de sensación de crudeza. La luz ocupará un lugar únicamente técnico y no será utilizada como un recurso estético.

La puesta en escena va a seguir los mismos pasos, la idea es que los personajes “luchen” contra el entorno en el que están, que les sea un obstáculo, que la cámara pueda utilizarlo como un medio para escabullirse y utilizarlo a su favor.

La locación que va a predominar es la del departamento de Max, un lugar pequeño, caótico, con decoraciones que recibió como regalo gracias a su perfil y no tienen mucho que ver con el personaje. Se van a encontrar botellas de alcohol, vasos de plástico desparramados y un rincón con una bolsa de dormir destinado a su amigo Pancho.

Se utilizarán también otras locaciones referentes a los capítulos, como una barbería, una oficina, plazas y calles por donde la cámara se va a escabullir para mostrarnos lo que hacen los personajes y el desarrollo de las bromas.

## Referencias lumínicas

The office [https://www.youtube.com/watch?v=g08N3L\\_aERg](https://www.youtube.com/watch?v=g08N3L_aERg)



EdTV <https://www.youtube.com/watch?v=87hvm2PSjeE>



## Sonido

El sonido, al igual que la estética general, nos va a ayudar a aportarle a la pieza la veracidad que se busca. Con un Boom colocado encima de la cámara se tomarán los sonidos de los ambientes donde se desenvuelven los personajes tomándolo con la mayor fidelidad posible. El objetivo es que el sonido referencie de la manera más cruda posible las características de cada espacio y en muchas escenas va a tomar un papel principal ya que va a ser un “obstáculo” para los personajes y la cámara tal como sucede con las locaciones.

Las voces se retocarán lo menos posible, si algún personaje grita debe generar la misma sensación en el sonido, llegando a molestar un poco al espectador, si un personaje murmura se lo escuchará muy poco, todo esto para darle al espectador la sensación de que está en el mismo espacio, escuchando y viendo lo mismo que lo que ven los personajes.

Se agregarán efectos de sonido en caso de ser necesario pero todos van a referenciar al mundo diegético de cada capítulo. No será utilizada música de archivo para que acompañe las situaciones. El sonido debe responder únicamente a lo que la cámara nos está mostrando.

## Estilo gráfico

El estilo gráfico que se diseñó para complementar a la serie tiene una impronta divertida, con una tipografía que hace alusión a lo digital y unos colores llamativos.

La idea es darle un estilo divertido que ayude a parodiar el tema del que trata la serie. Si bien la frase “El peor día de tu vida” tiene una connotación negativa, la estética gráfica le agrega ese toque “divertido” a modo de ironía, disfraza lo que está explícitamente escrito y acompaña la idea de parodia que se maneja en todos los capítulos.

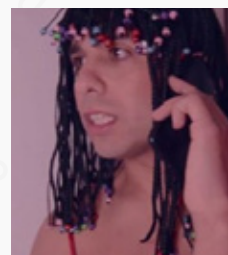
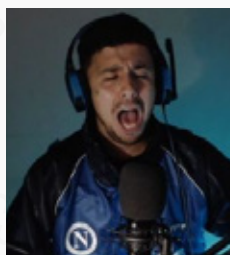
También funciona como crítica, ya que algo negativo disfrazado de otra cosa deja de leerse como algo malo, así como sucede en la serie, en donde el sufrimiento de una persona mostrado de manera divertida cambia totalmente el sentido del mensaje.



**Max - Pablo Romero** @elpolromero

Pablo es actor, licenciado en producción audiovisual y streamer. Actualmente cuenta con 23.9k de seguidores en Instagram, 22.22k de seguidores en Twitch, 39k de suscriptores en YT y 118k de seguidores en Tik Tok. Hace un año que streamea y más de 5 que sube sketches escritos, actuados y dirigidos por el a sus redes sociales.

## GALERÍA



**Pancho - Juan Kludt** @juankludt

Juan es actor, psicólogo y comediante. Hace ya 7 años que organiza y participa en shows de stand up. Realiza también contenido para Tik Tok, ha tenido videos virales con más de 10k de visualizaciones y participó en diferentes cortos cinematográficos.

## GALERÍA





## ► MOTIVACIÓN DEL DIRECTOR



**Alexis Ugarte** @\_aleugarte

Realizador de videoclips y animaciones independientes. Cinco años de experiencia en diseño multimedia y postproducción para agencias digitales. Actual diseñador en agencia publicitaria "Young & Rubicam".

Soy un fiel consumidor de Youtube desde que comenzó a utilizarse como un medio alternativo a la Televisión, me pasaba y sigo pasando horas mirando youtubers y miniseries. Hace 3 años me bajé Tik Tok y no lo eliminé nunca más, a pesar de la mezcla de contenidos que se pueden ver en esa plataforma se puede acceder también a contenido de calidad, de profesionales. Pero en la otra cara de la moneda vemos en esta red mucho material ofensivo hacia otras personas. Lo que vemos como un video gracioso no nos hace detener a pensar sobre el trasfondo de la situación que estamos viendo, en muchos casos contenidos racistas, agresiones físicas y verbales disfrazadas de memes.

Al ser una plataforma tan reciente creo que todavía no hay referentes a la hora de discutir seriamente sobre los contenidos que se publican, no hay concientización al respecto y creo que también es porque la gente entra a las redes con las ganas de despejarse, de reírse un rato y no de escuchar a alguien que los haga reflexionar sobre algo que ya saben que está mal. Esto es lo que me motivó a realizar esta serie, me gustaría poder mostrar desde una mirada cómica muchos ejemplos de las situaciones previamente mencionadas pero dándole espacio también a la persona afectada, que su situación no se termine en un video de 1 minuto que nos hizo reír, quiero mostrar lo que puede llegar a vivir alguien que se hace viral sin su consentimiento, con contenido hiriente.

El falso documental es la opción perfecta para llevar a los espectadores a reflexionar sobre este tipo de temas por su propia cuenta, sin tener que mostrar alguien sentado frente a una cámara contando su sufrimiento en una entrevista.

## ► PRESUPUESTO GENERAL

| PRE PRODUCCIÓN          |           |
|-------------------------|-----------|
| Productor               | \$12.000  |
| Guionista               | \$17.000  |
| Diseño Gráfico          | \$10.000  |
| TOTAL \$39.000          |           |
| PRODUCCIÓN              |           |
| Equipos                 | \$44.100  |
| Camarógrafo             | \$31.500  |
| Locaciones              | \$27.000  |
| Actores                 | \$100.000 |
| Arte                    | \$11.000  |
| Seguro Equip.           | \$21.000  |
| Accidentes              | \$5.600   |
| Catering                | \$28.000  |
| TOTAL \$268.200         |           |
| POST PRODUCCIÓN         |           |
| Montajista              | \$28.000  |
| Productor               | \$20.000  |
| Sonido                  | \$10.000  |
| TOTAL \$58.000          |           |
| TOTAL GENERAL \$365.200 |           |

**EL  
PEOR  
DIA** de tu  
vida.