



**UNIVERSIDAD
DE CHILE**

Instituto de la
Comunicación e Imagen

“Antes todo esto era campo”

Obra audiovisual para optar al título de realizador audiovisual

Autores:

Vicente Salvador Vigores Martinez

Maximiliano Andres Rojas Hermosilla

Genesis Esperanza Vargas Campos

Luis Felipe Aedo Bustamante

Profesor Guía:

Nicolás Guzmán

Santiago, Chile

Abril, 2022

Storyline:

En un solitario pueblo, en el cual las leyendas populares dictan la realidad al ser repetidas como verdad única por sus habitantes. Un joven emprenderá desafíos fuera de su zona de confort para enfrentar por sí mismo a “les monstrues” que protagonizan estas historias. Las cuales parecen estar conectadas mediante las acciones de una malévola corporación que maneja todo el panorama del pueblo desde las sombras. Viéndose así le joven en una disyuntiva entre mantener estas visiones de mundo socialmente aceptadas o tener el valor necesario para desaprender sus prejuicios.

Motivaciones y nota de intención:

Las novelas visuales como género de videojuego se hacen populares principalmente en Japón y en su mayoría tienen un estilo narrativo y estético muy cercano a lo que es la cultura del manga y anime. El carácter interactivo de la novela visual se encuentra en la posibilidad de tomar opciones de diálogos o decisiones, que pueden (o no) desencadenar distintos caminos o potenciales eventos que impacten de alguna forma en el desarrollo de la narrativa.

La producción de novelas visuales en Chile es escasa y se da mayormente de forma independiente, estando lejos por ahora de ser el fenómeno de culto que ha llevado a la existencia de una industria especializada (pequeña en comparación a otros géneros del videojuego) en este campo en oriente.

A lo largo de la historia de los videojuegos se han replicado múltiples y nefastas estructuras y narrativas. La misogina y sexualización de los cuerpos con vulvas es una constante dentro de la cultura gamer, tanto desde los mismos videojuegos como de las personas que lo juegan. Esto se debe a que el círculo de personas que juegan videojuegos suelen ser hombres jóvenes, blancos, cis y

heteros, siendo este mismo circulo quienes son los creadores de estas producciones (Harvey, 2014).

Actualmente, al haberse estandarizado y popularizado culturalmente el uso de la tecnología, la creación de este tipo de videojuegos se ha vuelto más asequible, los realizadores también han cambiado, y esto ha permitido que se ahonden distintas temáticas y vivencias dentro de las novelas visuales. Al igual que nosotros, muchos creadores de novelas visuales intentan romper con los estereotipos de producción, estética y temáticas que las industrias culturales traen consigo. Al identificarnos con los grupos que esta cultura hegemónica oprime, nos posicionamos desde ahí para crear contenido, proyectándose desde nosotros y nuestras propias experiencias, para gente como nosotros, quienes potencialmente puedan sentir algún grado de representación con el mundo planteado. Asimismo, proponemos una mirada crítica hacia las representaciones de la industria, en materias como la forma de producción de la misma obra, llamando a estar alerta a las problemáticas contingentes, como la sobreexplotación laboral que se desarrolla dentro de múltiples compañías o marcas productoras y distribuidoras de videojuegos.

Queremos hacer visible cierta interseccionalidad que abarca desde quienes realizan las obras, de qué hablan dichas creaciones y de qué forma estas ideas son llevadas a cabo. Todo esto no sin plantearnos también contradicciones al respecto, pues seguimos siendo sujetos pertenecientes a una sociedad semiocapitalista, en la que además como trabajadores del arte (sobre todo digital), nos enfrentamos a un mercado laboral que es excesivamente exigente y que poco le importan las condiciones precarizadas que impone para poder subsistir, ya sea haciéndose partícipe de la industria en algún puesto de trabajo más bien técnico y con poca injerencia creativa en la obra a desarrollar, o lanzándose como independiente hacia un futuro económicamente incierto y repleto de sacrificios.

Hito Steyerl desarrolla puntos de vista bastante polémicos sobre el contexto de las industrias del arte contemporáneo y el rol político de los trabajadores artistas respecto a sus propias obras, en su libro *Los condenados de la pantalla* (2014), el cual es una interpelación directa a toda la comunidad artística, llamando a reflexionar críticamente sobre nuestras funciones profesionales y ocupacionales.

La fuerza de trabajo del arte contemporáneo consiste ampliamente en gente que, aun trabajando de modo constante, no se corresponde con ninguna imagen tradicional del trabajo. Ellos se resisten obstinadamente a establecerse en cualquier entidad lo suficientemente reconocible como para ser identificada como una clase. Mientras que lo más fácil sería clasificar a esta instancia como multitud o muchedumbre, resultaría mucho menos romántico preguntarse si no son lumpenfreelancers globales, desterritorializados e ideológicamente en caída libre: un ejército de reserva de la imaginación que se comunica mediante Google Translate. (Steyerl. 2014: 100)

A raíz de examinar estas problemáticas hemos encontrado conceptos bastante interesantes, en el sentido de que incorporan varios elementos que están dentro de nuestros planteamientos como equipo, uno de ellos es el de xenofeminismo, el cual se define como “*un feminismo tecnomaterialista, antinaturalista y abolicionista de género.*” (Hester. 2018: 19) Y en el que convergen ideas de diversas índole, ciberfeministas, transhumanistas, aceleracionistas, entre otras, las cuales se disponen en función de un “*desmontaje crítico de todas estas influencias*”(Hester. 2018).

Esto se relaciona estrechamente con temáticas que queremos tratar tanto dentro de la narrativa y estética de la novela visual como en

nuestra propia forma de trabajo colectivo y puntos de vista ideológicos. Como lo son el acercamiento, la educación y la apropiación popular de la tecnología, la eliminación del paradigma de lo natural como lo normal y como modelo hegemónico de realidad, y la importancia de no crear categorías excluyentes respecto a la amplia gama de identidades y expresiones de género que puedan existir.

La herramienta que estamos utilizando para el desarrollo del videojuego es un software especializado para la creación de novelas visuales llamado Ren'Py, el cual es un motor gráfico de código abierto que funciona en base al lenguaje de programación Python. El hecho de que este programa sea de código abierto implica que cualquier usuario puede acceder y hacer uso a gusto del código original del software, también este tipo de programas suelen ser de acceso gratuito en pos de un sentido comunitario. Creemos que estas características se relacionan estrechamente con las visiones que tenemos como equipo creativo sobre el acercamiento y uso político de la tecnología, entendiéndose como una herramienta que debe estar totalmente al servicio de la comunidad (y no al revés), que sea potencialmente aprendible para sujetos con escaso conocimiento teórico especializado y sin acceso a tecnología de alta gama, y que justamente se beneficia del compartir conocimiento y de la creación colectiva .

En términos de la narrativa interna del videojuego, planteamos un acercamiento a estas temáticas mediante una hibridación entre situaciones cotidianas y fantásticas, siendo la vida de un joven de un pueblo de Chile, aún en etapa escolar, el objeto catalizador que da pie al desenlace de eventos y al punto de vista que se tiene de los mismos. Al ser una novela visual, el énfasis del desarrollo del relato está puesto en la narración escrita, la que contará con una

narradore y con diálogos con les diverses personajes del pueblo. Utilizaremos recursos como metáforas, simbolismos y referencias a la cultura popular chilena y latinoamericana, formas estéticas provenientes de la cultura de Internet y redes sociales, y personajes con perfiles ideológicos, proyecciones políticas y diversas formas de habla en correlación con su rol y contexto sociocultural. Buscamos así generar un mundo en el que la transición entre realidad y ficción es difusa, en el que permanentemente se desencadenan eventos y existen elementos sobrenaturales o distintos a los que acostumbramos, pero que no por eso deja de tener un sentido análogo con perspectiva crítica del mundo y sociedad en que habitamos físicamente.

Además si estos elementos están dispuestos en función de la interactividad y de explorar el rol activo de le usuarie, contrapuesto a la visión clásica pasiva de “el espectador” en el cine, se podría ahondar en problemáticas como la descentralización del poder del “autor” (en este caso de “les autores”) en cuanto al control totalitario de la experiencia audiovisual, tomando parte del control del desarrollo de esa experiencia en sus manos le proprie usuarie.

Nos proponemos así realizar una obra íntegra, en un sentido de encontrar cierta comunión entre sus partes, lejos de un entendimiento moral o relacionado a la pureza de sus componentes o de lo que buscamos representar. Proyectamos que así mismo como hasta ahora ha sucedido, seguiremos encontrando nuevxs referentes, teorías, ideologías, estéticas y herramientas que nos permitan encontrar formas no-hegemónicas que mantengan una perspectiva crítica, diversificada y reflexiva en pos de acoplarlas al desarrollo de nuestro proyecto en todas sus aristas, desde nuestra experiencia como creadores hasta la obra final que queremos lograr.

Tratamiento audiovisual:

Es importante destacar que si bien una novela visual puede contar con todos los elementos audiovisuales que conforman una película, estos se configuran de una forma diferente a como se acostumbra en el cine, pues su foco es la relación de interacción directa con el jugador, que se distancia del espectador habitual.

La novela visual funciona en base a la elaboración de un código. Para lo que utilizaremos un motor gráfico llamado Renpy, el cual cuenta con una interfaz de lenguaje Python especial para realizar novelas visuales.

El relato se construirá mediante diálogos, animaciones y sonidos. Estos elementos se dispondrán en función de la interacción directa con el jugador, quien encarnará al protagonista del juego y será parte de la experiencia “en primera persona”.

La novela es interactiva en cuanto a que es posible tomar opciones de diálogos, lo que puede conllevar variables de conversaciones y hasta de las posibles relaciones a formar con los distintos personajes. Además, añadiremos en algunas instancias una modalidad “Click and Point”, en la que se pueda interactuar con elementos dispuestos sobre un paisaje (objetos y/o personajes).

El mundo en el que se desarrollan las acciones representa a un pueblo típico de Chile. Esto no necesariamente será explícito, puesto que no es parte esencial de la trama, pero sí es un factor que será influyente en términos de las referencias culturales que estarán presentes en entornos, personajes, expresiones y tradiciones.

El jugador tomará el rol de un joven que habita en este pueblo. Ya que el relato será en primera persona nunca será visible el protagonista del juego. Asumiendo que su imagen corresponde a la de

le jugadore. Existirá también un narradore omnisciente que describe acciones o emociones de le protagonista.

Le joven aún va al colegio y vive en casa de sus padres. Por lo que estos serán parte importante de la historia. Cumplirán los roles de “Padre-vigilante” y “Madre-reproductora”, estando así su construcción estética (visual, sonora y narrativa) realizada en función de potenciar estos simbolismos.

Tanto para trabajar los ambientes como los personajes se utilizarán técnicas híbridas de animación y diseño, mezclando material digital y análogo, así como también diversos estilos estéticos de acuerdo a las propuestas que cada personaje, ambiente o locación requiera.

El diseño de la casa de le jugadore y otros lugares del pueblo (el colegio, almacén, plaza, calles) serán hechos con herramientas de dibujo digital interviniendo sobre fotografías de texturas o de paisajes reales. Además, estas intervenciones contarán con elementos dibujados o diseñados análogamente (pintura o lápices sobre distintos materiales) que se incorporarán luego en el montaje digital.

La pieza de le protagonista será un lugar importante para la narración, ya que simboliza su “espacio íntimo”. Allí se podrá pasar una gran cantidad de tiempo y muchas veces hará el rol de ser el lugar de transición entre una “etapa” del relato y otra. Además en algunas instancias se desplegará una “interfaz recurrente”, la que le dará a le jugadore una variedad de opciones de acciones (recreativas) a realizar, lista que irá en crecimiento a medida que se avance en la trama del juego y según las relaciones que se formen con ciertos personajes.

Existirán también nanos y cortometrajes que se integrarán en el relato a modo de cinemáticas. Esto sucederá en momentos puntuales y con el afán de que promuevan el dinamismo del relato y aprovechar la capacidad inmersiva con la que cuenta el cine.

Un ejemplo del uso de estas cinemáticas serán los sueños que tendrá el protagonista. En los que se adentrará en su relación inconsciente con el mundo en el que se desenvuelve. Así como también recibirá mensajes de otro personaje, llamado Vana, quien le llamará y se comunicará con él a través de estos sueños. Estas cinemáticas también contarán con una técnica de estilo híbrido. En la que se dispondrán de elementos como animaciones, dibujos, fotografías, grabación de voces, folleys y material de archivo.

Toda la estética de este universo está permeada por lo que podríamos llamar “la cultura de Internet”, con esto apuntamos a la utilización de elementos o temáticas como: la estrecha y difusa relación entre virtualidad y realidad; el “lo-fi” (baja fidelidad), entendiendo este como el acto manifiesto del acercamiento a la tecnología desde la precariedad; y la expresión de la identidad de género, tratando las problemáticas y la inmensa cantidad de matices que esta implica. Lo que se hará patente en la narrativa, en el aspecto visual y en el sonoro. La forma en que los personajes se expresan, las opciones de diálogos, la narración de los sucesos para el jugador, apelarán a las formas estéticas acostumbradas en el uso de Internet (esto no quiere decir que no existirán otras formas a utilizar de acuerdo al contexto del relato). Tanto en el apartado visual como en el sonoro se usarán recursos que actúen en relación con estas temáticas (glitch, experimentación con el sonido, fondos de calles/paisajes reales), siendo la suciedad y la marginalidad tópicos preponderantes en el diseño transversal del videojuego.

Propuestas cinematográficas por departamento:

Dirección:

La dirección en este tipo de medio audiovisual se basará en crear y mantener un lenguaje coherente de la estructura narrativa

(semi-lineal) de la obra. Unificando en una visión tanto todo el desarrollo teórico expuesto, como las vivencias personales del equipo, los componentes del guión, el proceso de creación de los recursos audiovisuales y el código de programación. Esto para que la suma de los diversos elementos a utilizar dé como resultado un relato íntegro y acorde a los objetivos del equipo creativo, que resulte una experiencia interesante, cautivadora, reflexiva y desafiante para le jugadore. Introduciéndose así en un mundo y personajes que le acompañarán a través de una amplia gama de temáticas, emociones y géneros, moviéndose entre la alegría genuina y la desolación devastadora, el terror y la sátira, lo íntimo y lo global, lo hegemónico y la disidencia.

El flujo de trabajo que hemos llevado es el siguiente: Realizamos una escaleta o mapa de eventos y decisiones del videojuego, allí el formato en que trabajamos colectivamente se hace patente, demostrando que los componentes temáticos, estéticos y estilísticos se comportan de forma holística en el proceso creativo de la novela visual. Luego esta escaleta se transforma a un guión de corte más descriptivo, como se puede apreciar en el anexo del guión al final del informe. Entonces se desglosan los elementos audiovisuales que se requieren y pasamos al proceso de creación artística. Cuando ya contamos con los elementos necesarios, estos se ponen a prueba en el motor gráfico. Para finalmente crear el código, teniendo en cuenta este como un último montaje, puesto que es donde se estructura lo que finalmente verá le jugadore. Este “producto final”, es decir el código siendo ejecutado, se puede ejemplificar con la demo que está presente en el anexo.

Departamento de fotografía:

La propuesta fotográfica se basa primeramente en el punto de vista de le personaje principal, es decir, una primera persona

contemplativa, tanto en los “movimientos de cámara” como en la disposición del material proyectado frente a sí, situando así a le jugadore en el rol principal de observadore o testigo.

La composición visual, al plantearse como un punto de vista, hace trabajar a los elementos que la constituyen de una manera no-realista, entregando a algunos atributos, como luminosidad, proporciones, ejes o perspectivas, libertad en función al relato mismo y no a perseguir la verosimilitud de una realidad completamente lógica ni naturalista.

La percepción de esta realidad también se verá afectada por el estado emocional y mental de le personaje principal, añadiendo un grado de interactividad dependiendo de las decisiones tomadas por le jugadore a lo largo del juego y ahondando en la potencial capacidad de inmersión en este mundo.

Los formatos a trabajar serán una variedad de distintas cámaras que tengamos a disposición (celulares, handycams, dslr, hi-8) y serán usadas con la intención de evidenciar lo casero y lo marginal. Fundiendo gradual o toscamente lo ficticio y lo real mediante la intervención de estas materialidades con dibujos y edición de imágenes digital. Esta técnica híbrida permite abarcar y abordar recursos como el glitch art, la estética lo-fi y el uso de lugares que escapan de los cánones tradicionales de belleza. Para la creación de una visión de mundo de le protagonista que sea coherente con la emocionalidad propia, el tono del evento, la personalidad de le personaje y el ambiente del lugar con que se esté interactuando en cada situación.

Departamento de sonido:

Se plantea el uso de sonido inmersivo para acrecentar la sensación de primera persona. Está pensado para un jugador con audífonos. Esta personificación se logrará a través del uso de distintos recursos sonoros como por ejemplo: postales sonoras, música, efectos de sonidos, grabaciones caseras, creaciones sonoras y mezclas de todos estos estilos. En un momento de esto, los efectos de sonido, voces y algunos ruidos estarán en primer plano. Para así generar una sensación de acción y cercanía sobre el jugador.

Como se acostumbra en las novelas visuales, habrá efectos de sonido exclusivos para los distintos personajes y locaciones; por ejemplo la concepción sonora de Padre estará basada en una sintetizadora modular, la cual será utilizada a lo largo de todo el juego y formará parte del carácter de ese personaje. También esta máquina musicaliza al BosqueCyborgBasural y otras instancias relacionadas con lo tecnológico.

Cada locación tendrá una canción o una construcción sonora como motivo recurrente, la cual será interrumpida en momentos de tensión o claves para el desarrollo de la historia. La pieza, al ser un lugar de confort y el espacio más íntimo del protagonista, contará con una canción relajada y amigable.

Uno de los conceptos clave del departamento de sonido es establecer un juego entre lo orgánico y lo digital, tanto en los mismos personajes como en las locaciones. Por ejemplo en el *bosquecyborgbasural*, la banda sonora estará repleta de sonidos y sensaciones ligadas a las propias de un bosque: cantos de aves, el sonido del agua del lago, las ranas, los sapos, los peces, el viento y las hojas pisadas; estos elementos se entremezclan con ruidos de corte eléctrico con la finalidad de crear constantes tensiones, algo

parecido a una estática siempre presente, llegando incluso a opacar el resto de seres presentes en ese lugar.

La música y la banda sonora en general será producida por nosotros mismos, utilizaremos -como en los demás departamentos- distintos formatos: programas tipo DAW, instrumentos físicos, grabaciones variadas y un sintetizador modular.

Departamento de arte:

La principal propuesta artística es la mezcla de formatos análogos y digitales tanto en el uso de material gráfico análogo (como son lápices de colores, pinturas, papeles, etc.) y el uso de material gráfico digital (como dibujo en photoshop, collage digital, animaciones formato gif o *found footage* de internet). También se usarán técnicas como el fotomontaje, stop motion y, en general, una gran combinación y variedad de experimentos audiovisuales.

Estos dispositivos irán alternando entre lo realista y lo expresionista, configurándose estas direcciones según sea necesario para darle vida y personalidad única a las diferentes experiencias vividas dentro de la novela y así adentrar a le jugadore en la psiquis de le personaje principal, entendiendo cómo los diferentes diseños de personaje, locaciones y colores son vistos por este mismo. Por lo que jugará un papel preponderante el trabajo de diseño y confección de les personajes y fondos.

Estéticamente, el punto de convergencia de esta mezcla es una propuesta que busca poner en comunicación elementos tales como: “sucio/casero”, “análogo/digital” y “virtualidad/realidad”. Con el fin de evidenciar temas como la percepción misma de le personaje, su ambiente social marginalizado, su construcción de identidad y el acercamiento a la tecnología desde la precariedad.

La paleta de color en función de resaltar la entremezcla de texturas y matices, se basará principalmente en colores terciarios, así los tonos a utilizar tendrán gran peso en la composición de los escenarios y los personajes. Además la paleta se acercará a una tonalidad un tanto oscura, para enfatizar el ambiente de misterio del relato y lo incierto que puede ser el viaje de le protagonista.

Departamento de montaje:

El montaje en la novela se relaciona estrechamente con el código mismo del juego, el que proporciona las herramientas necesarias para el desarrollo lúdico-narrativo del relato audiovisual.

La propuesta específica tiene la misión de organizar los elementos dispuestos por los demás departamentos para entregar la mayor inmersión posible a le jugadore, otorgando distintos ritmos y tonos a las diferentes situaciones, particularizando así cada experiencia como única para le jugadore/protagonista. El relato se servirá de elementos diegéticos y extradiegéticos, lo que permitirá jugar con los niveles de inmersión, al potenciar la fuerza centrípeta (para sumergir a le jugadore dentro del mundo planteado) o la fuerza centrífuga (para devolverle a la “butaca”).

Además, contará con cinemáticas audiovisuales que emulan sueños, donde se usará un tratamiento expresivo y críptico (distanciándose así de otros momentos que siguen una narrativa o estética más cercana al realismo) para dar un vistazo a le jugadore sobre los temas y personajes prontos a aparecer, también entregando a través de éstas dinamismo al relato, que en la historia es llevado casi íntegramente por le mismo jugadore haciendo clicks y por los tiempos que se pueden programar para bloquear momentáneamente el avance de

acuerdo a las circunstancias (evitando así una aceleración excesiva).

Diseño de personajes:

1) Principales:

-Búho



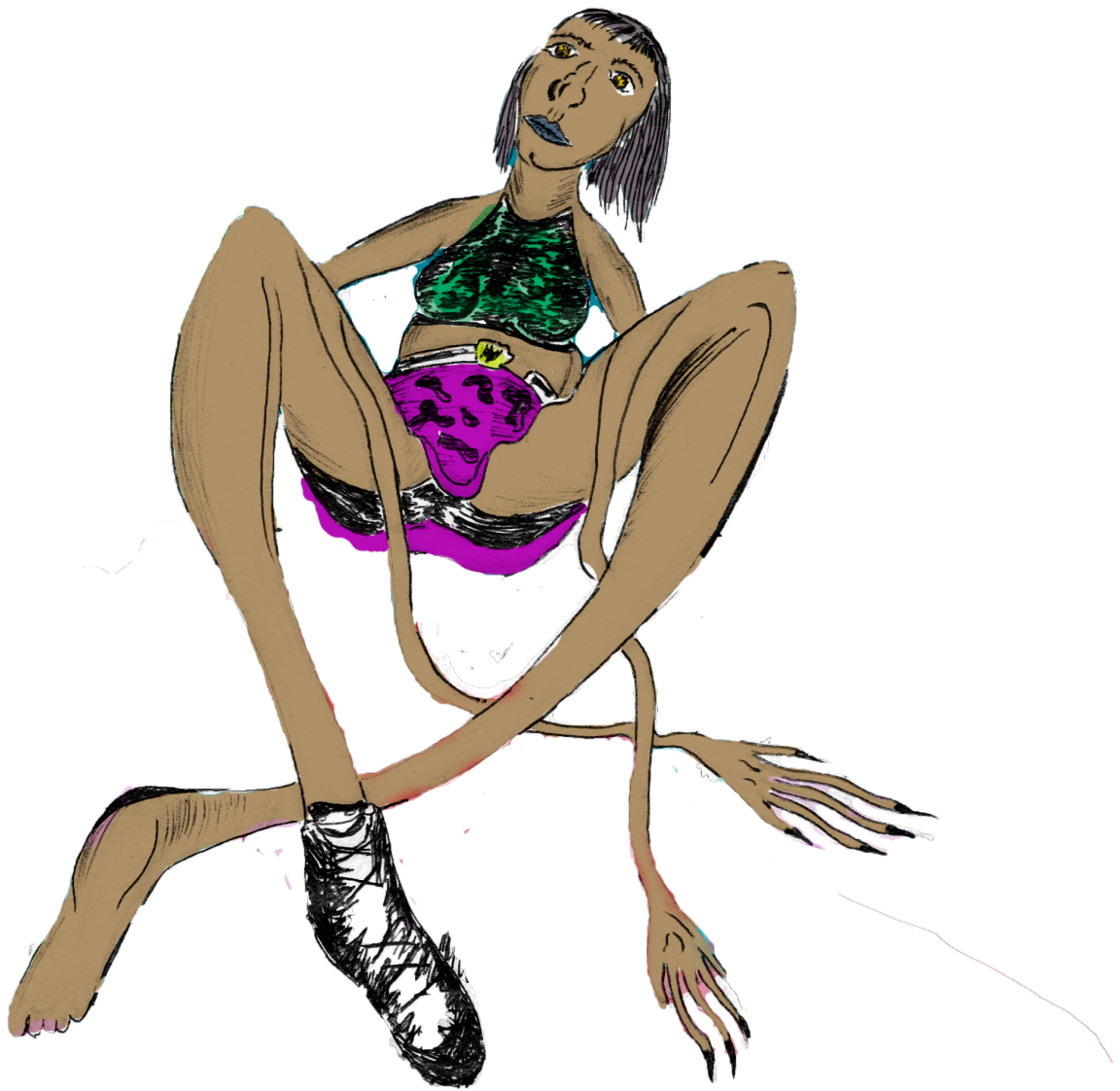
-Madre-reproductora



-Padre-vigilante



-Vana



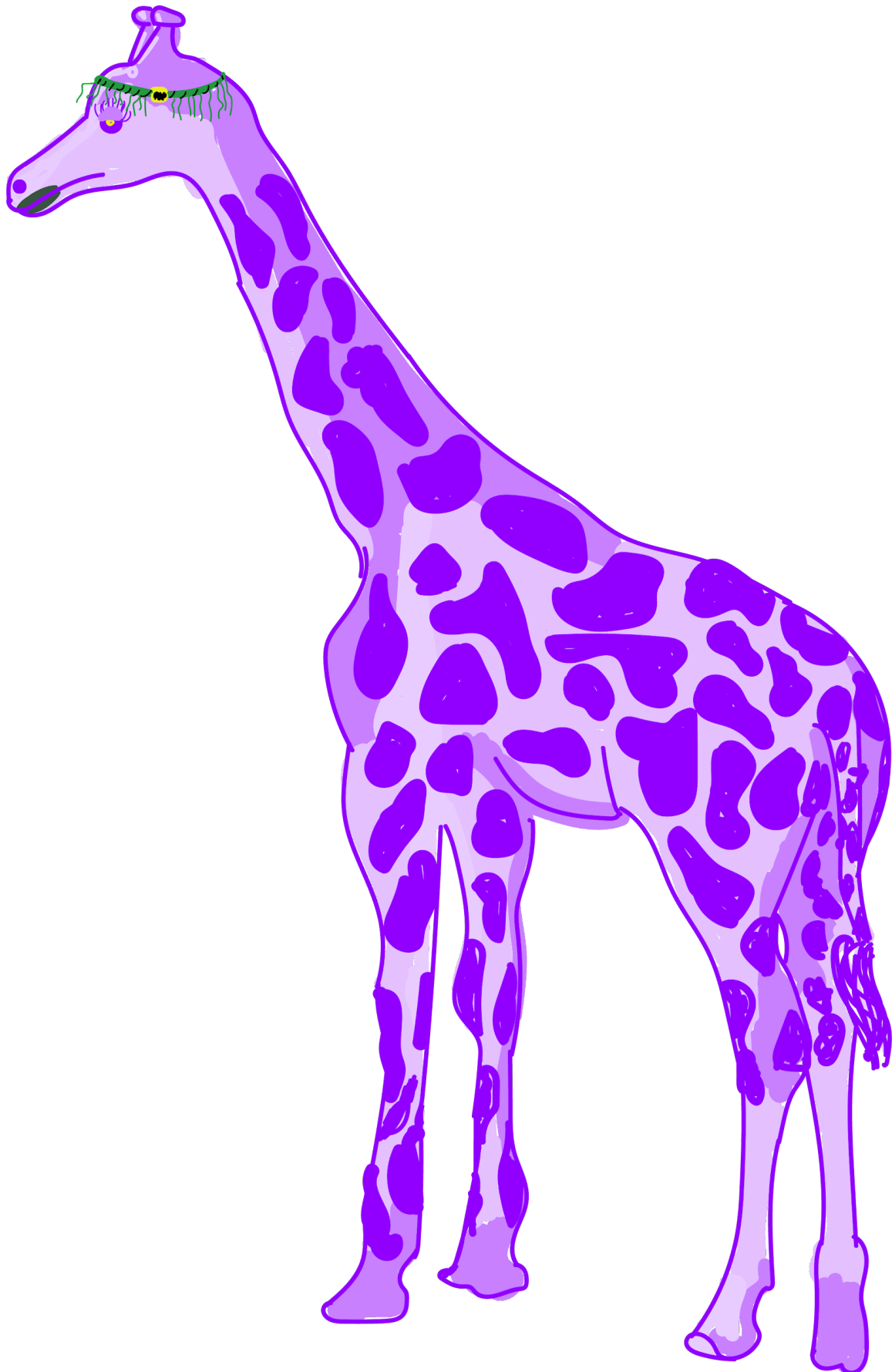
-Primera transformacion de Vana



-Segunda transformación de Vana



-Tercera transformación de Vana



-Jeremy Jonathan

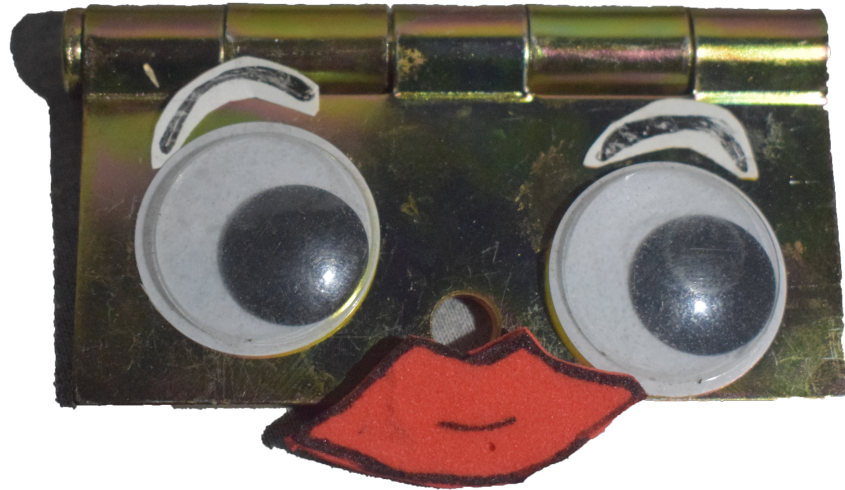


-Lil Rufiana



2) Secondaries:

-Besina Bisagra



-Loro Troll



-Renpez huaso:



-Zorros Zorrones





-Sapites





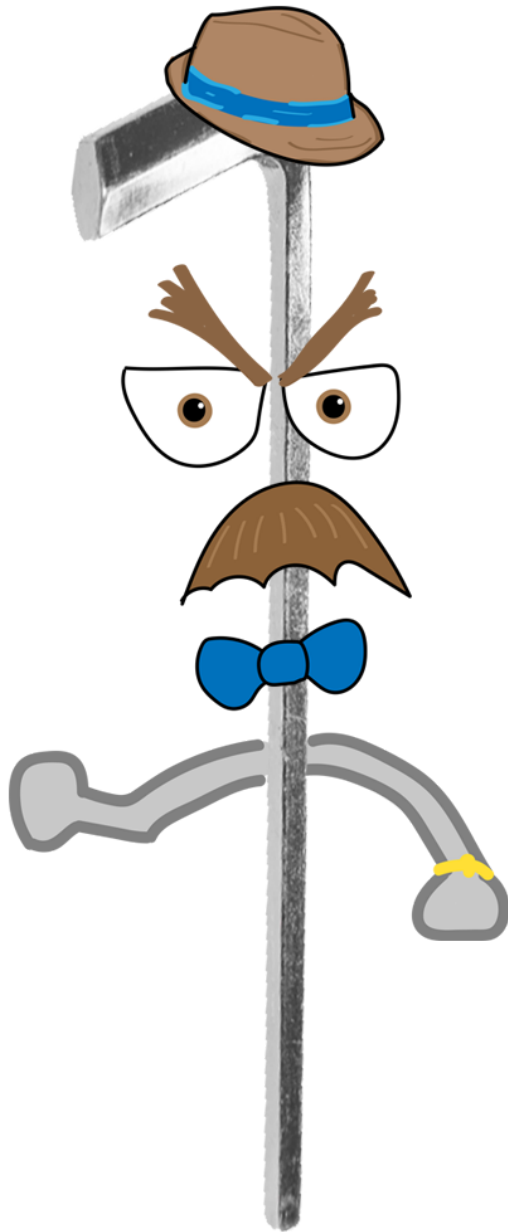




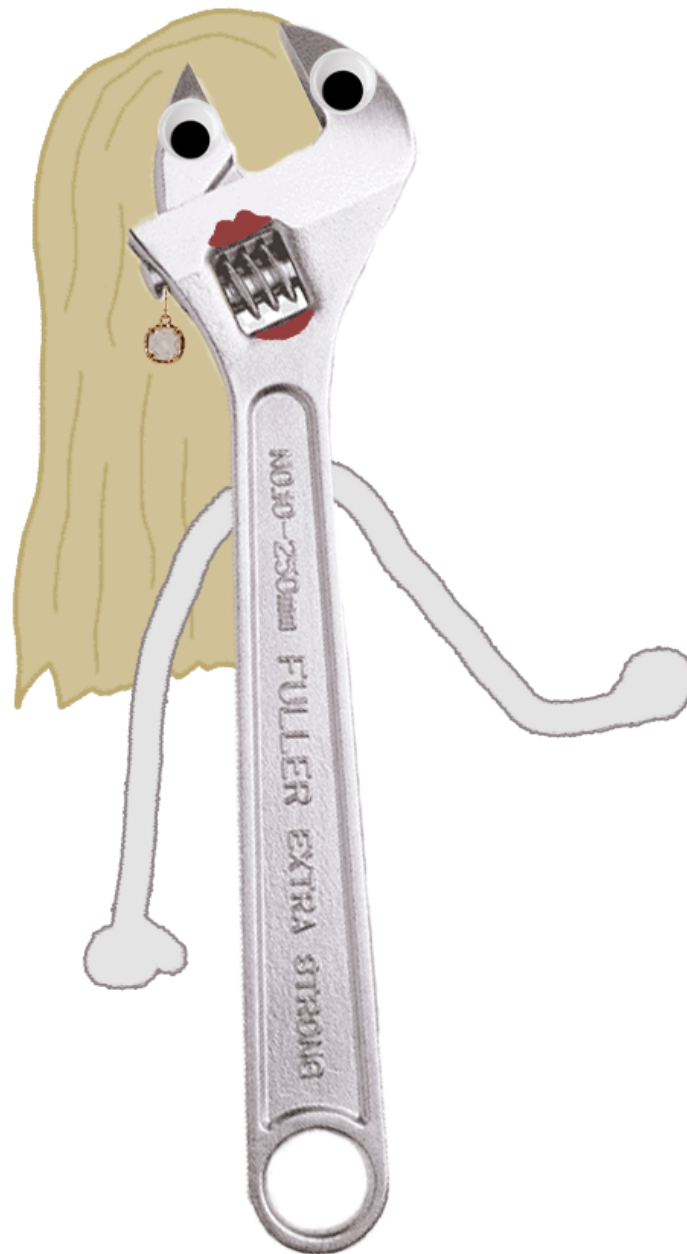
-Pulpo Yerri



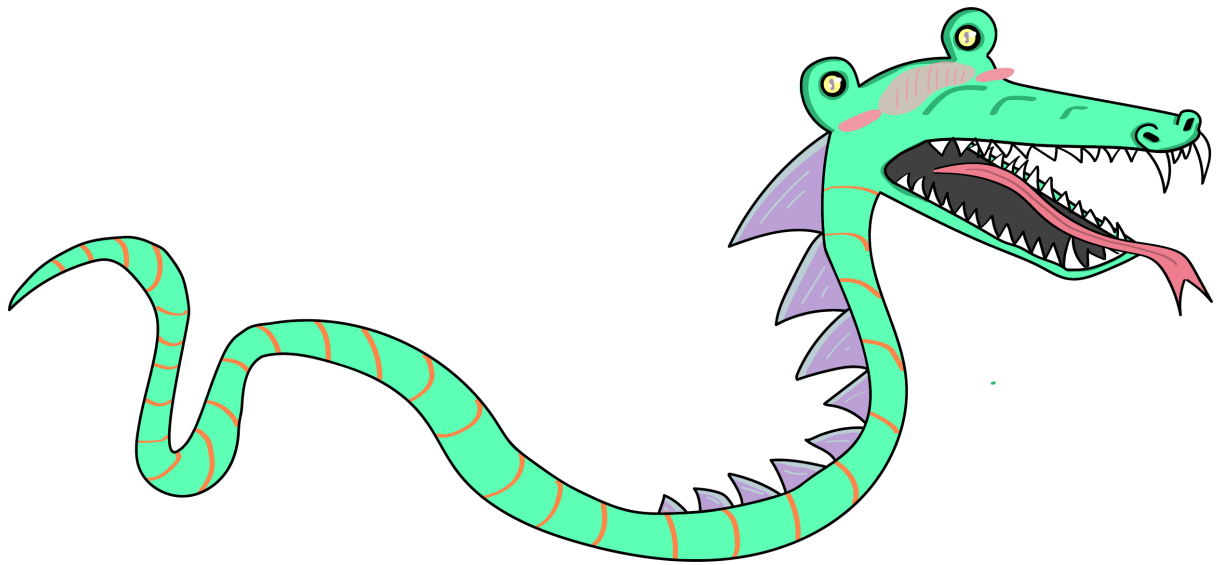
-Almacenero Allen



-Gruencha



-Mascota (Kokolebra)



-Dealer de Mentholatum



-Niñe otaku siniestre



-Gemelxs Malabaristas



-Cabo Zorrillo



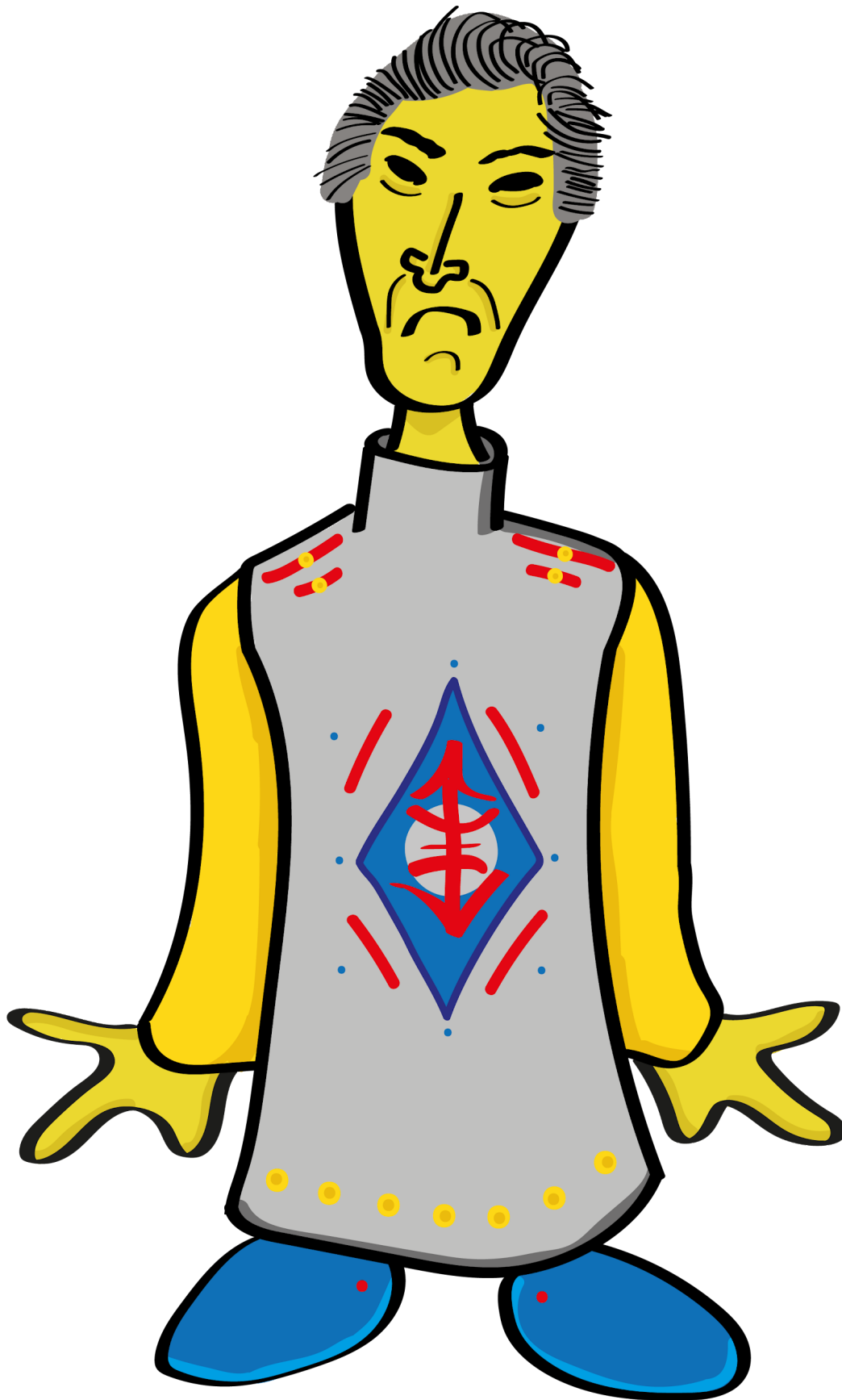
-Alcalde Rayito de Luna



-Panda Racista



-Eduardo, el marciano demócrata-cristiano



-Teniente pistola



-Chalita, la abuelita oruga



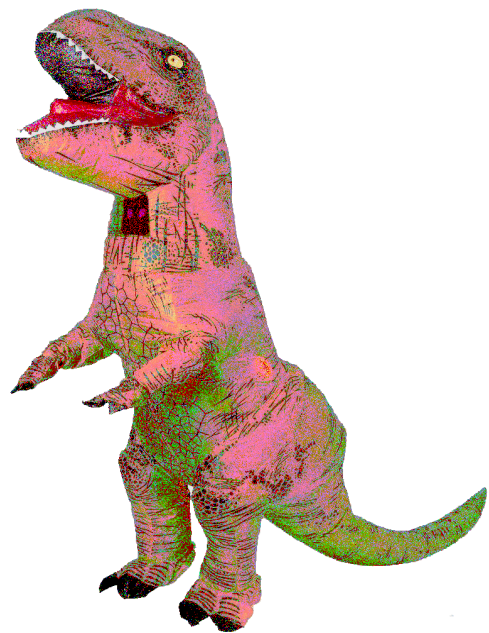
-Escolar Baguette



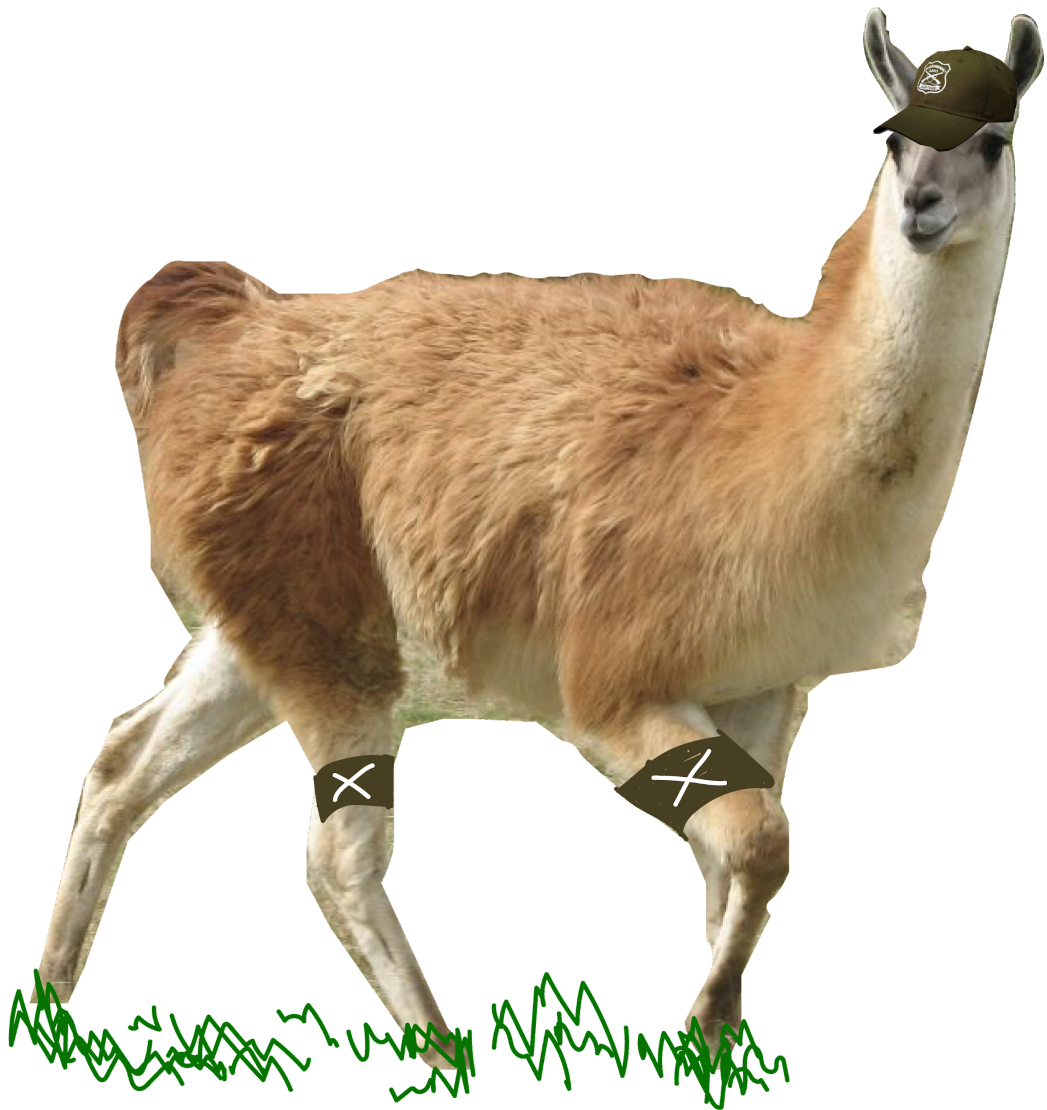
-Baby Ballenato



-Fursona Dinosaurio



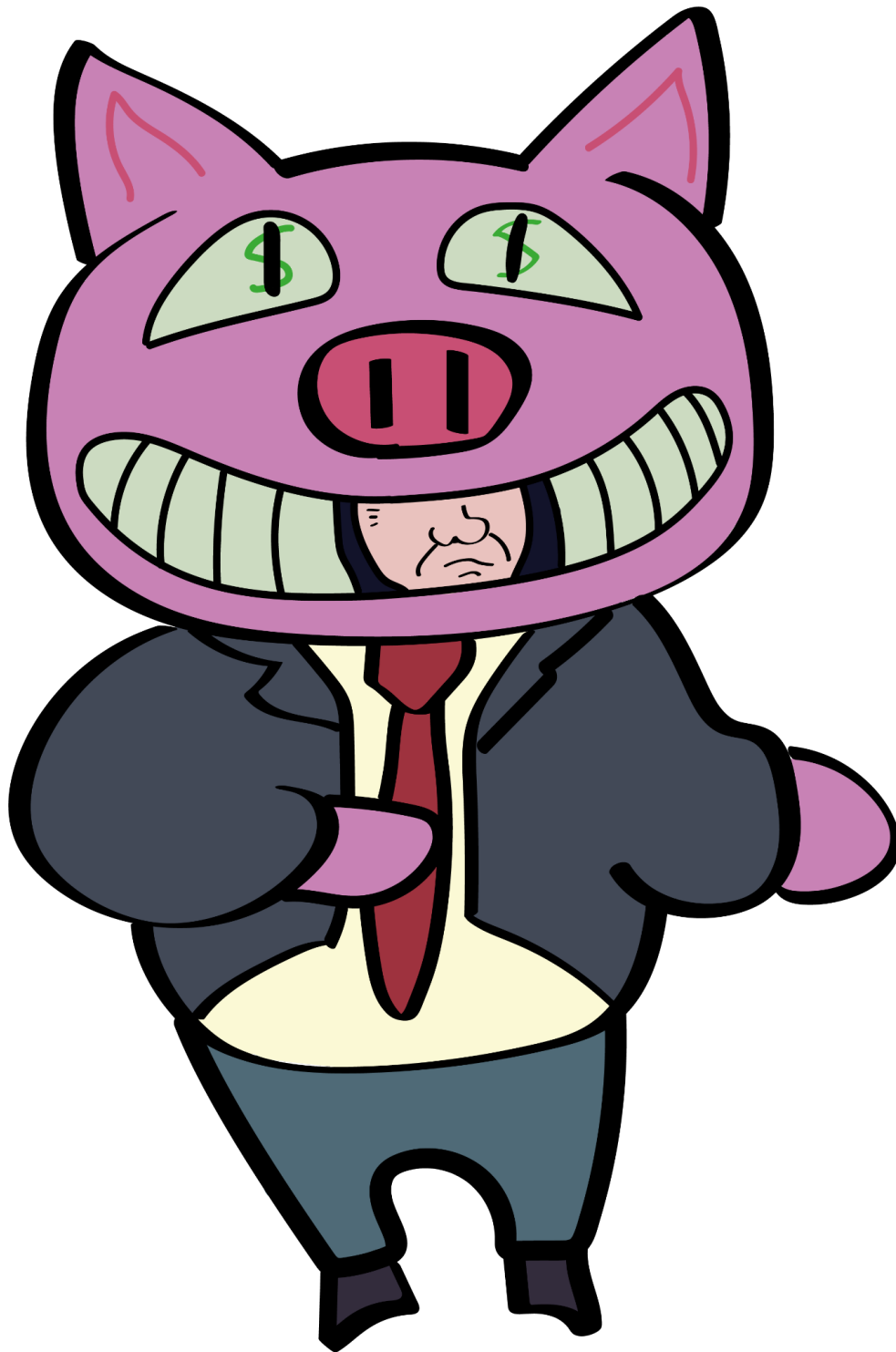
-Cabo Guanaco



-Reina del mote con huesillo

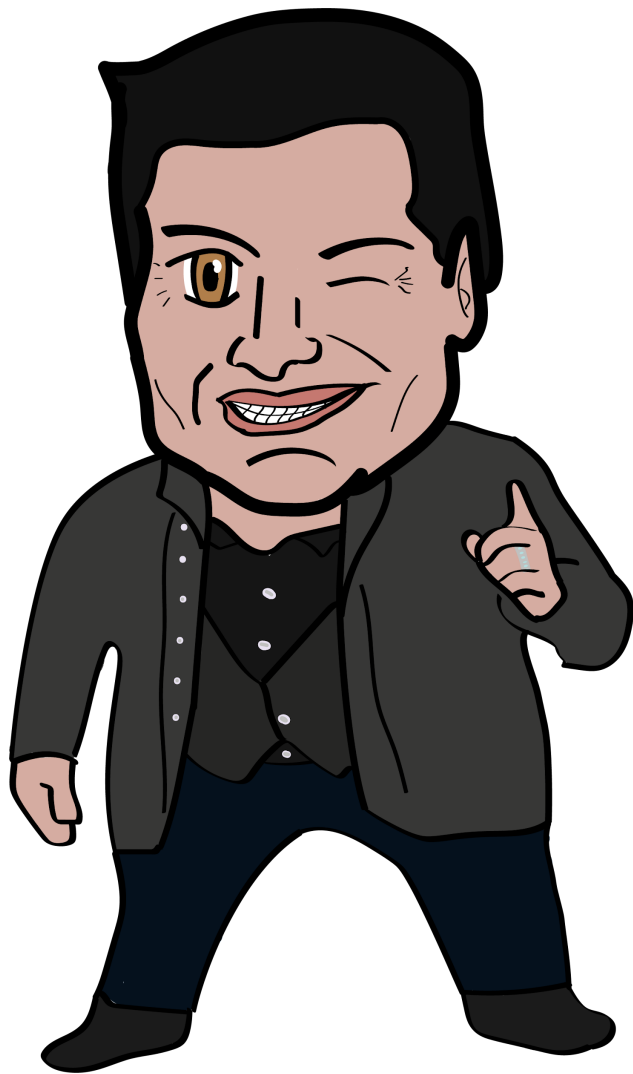


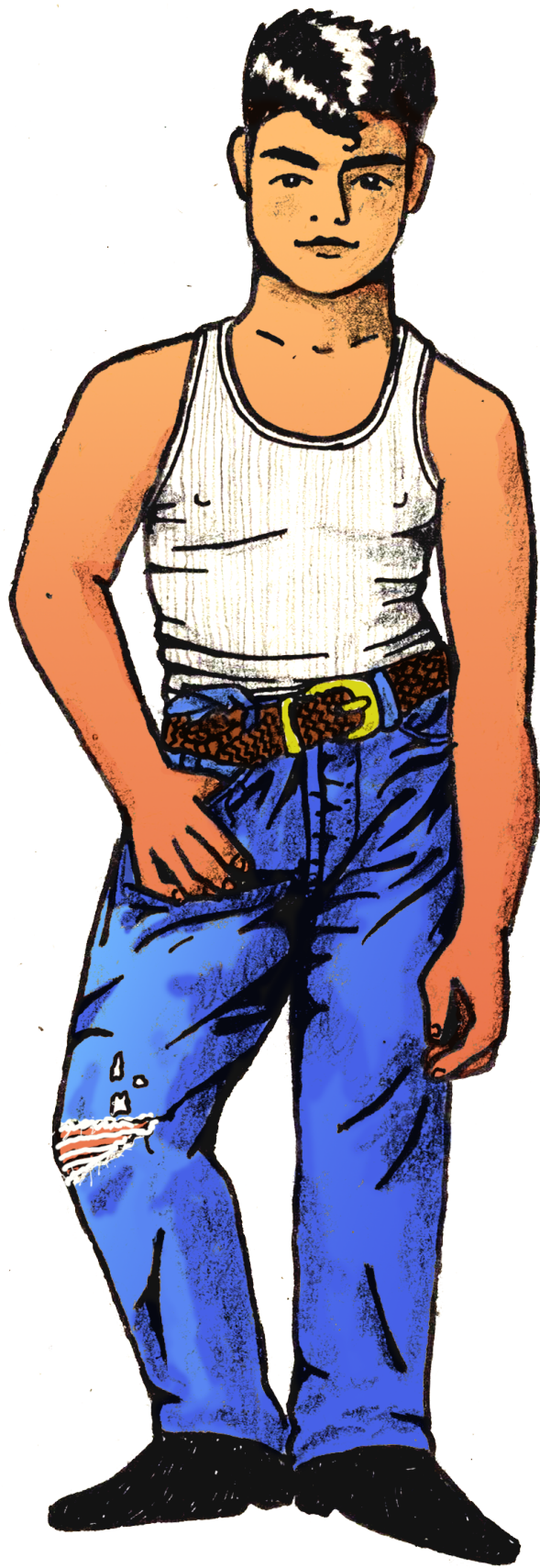
-Presentador Chanchístico



-Dobles de Shayan





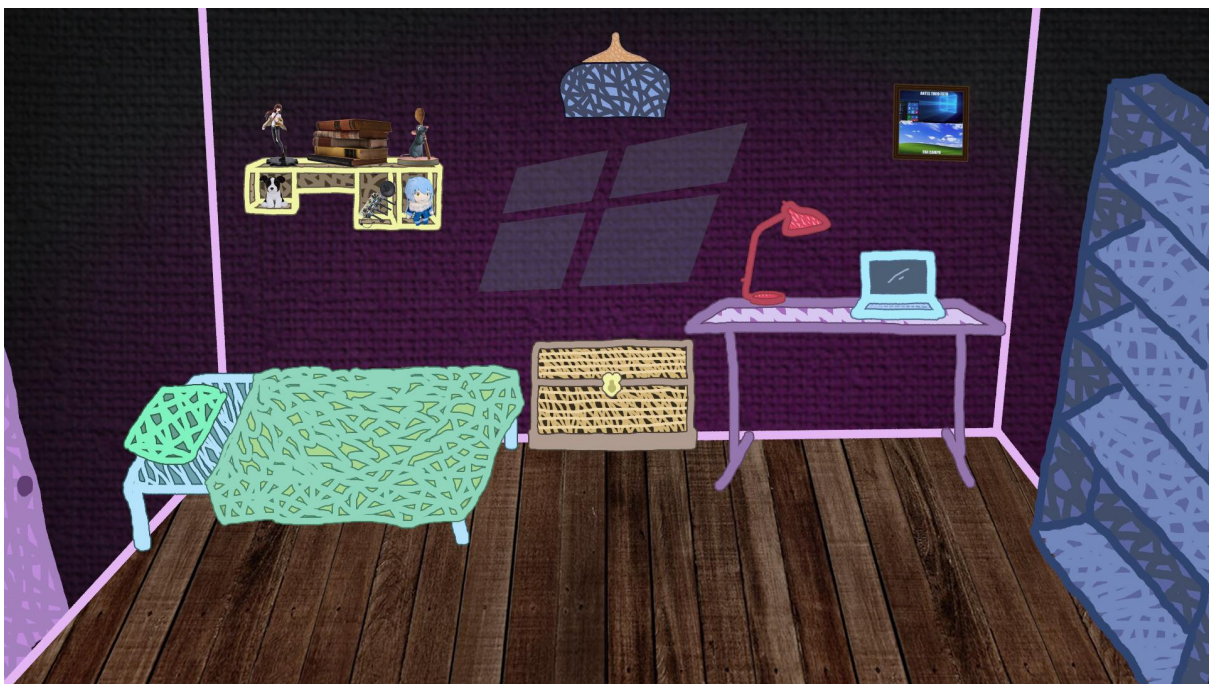
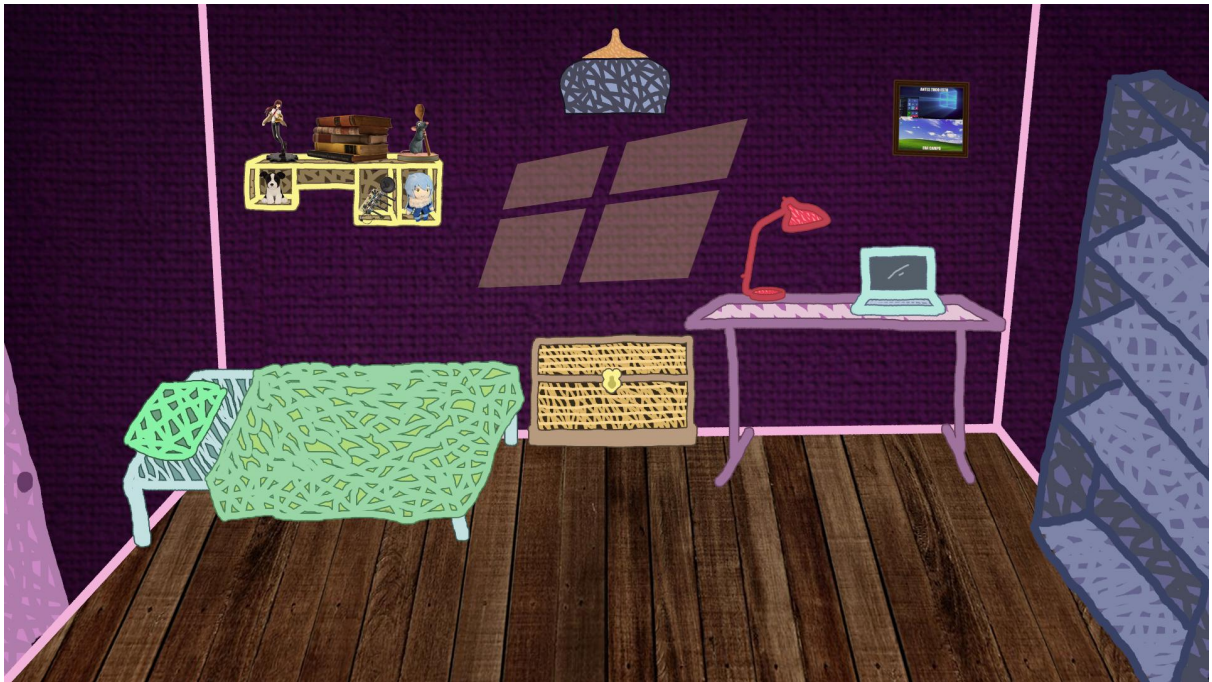


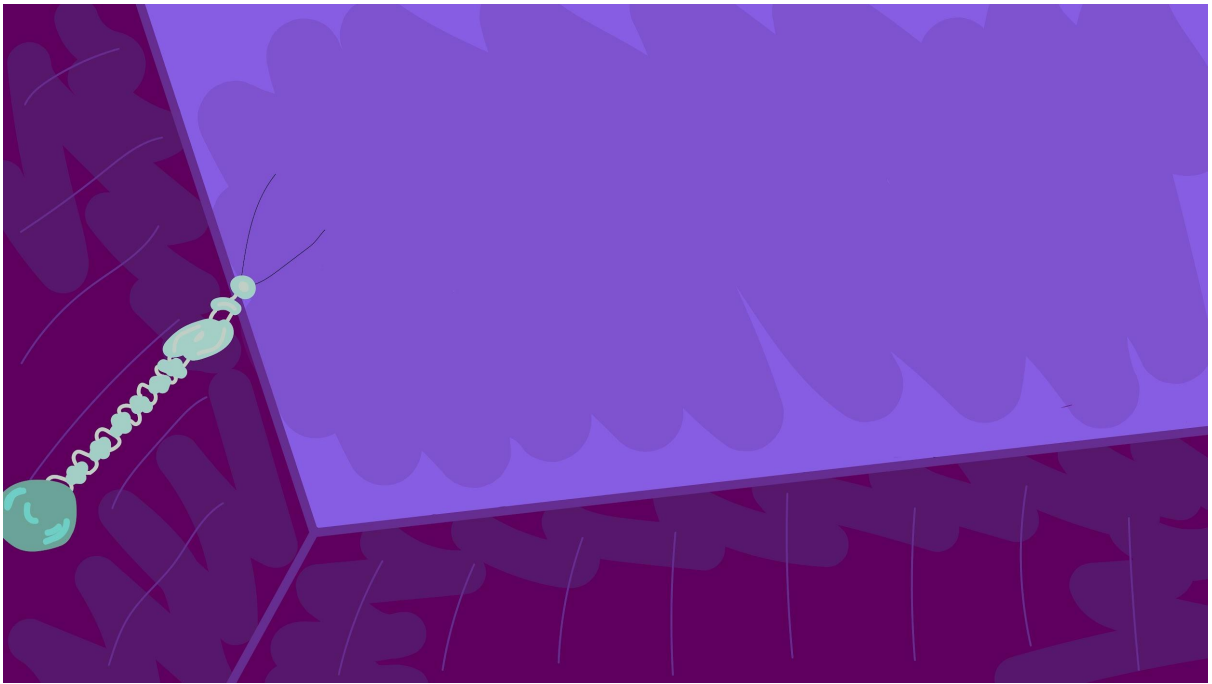
Lugares o locaciones:

-Casa protagonista exterior



-Pieza protagonista







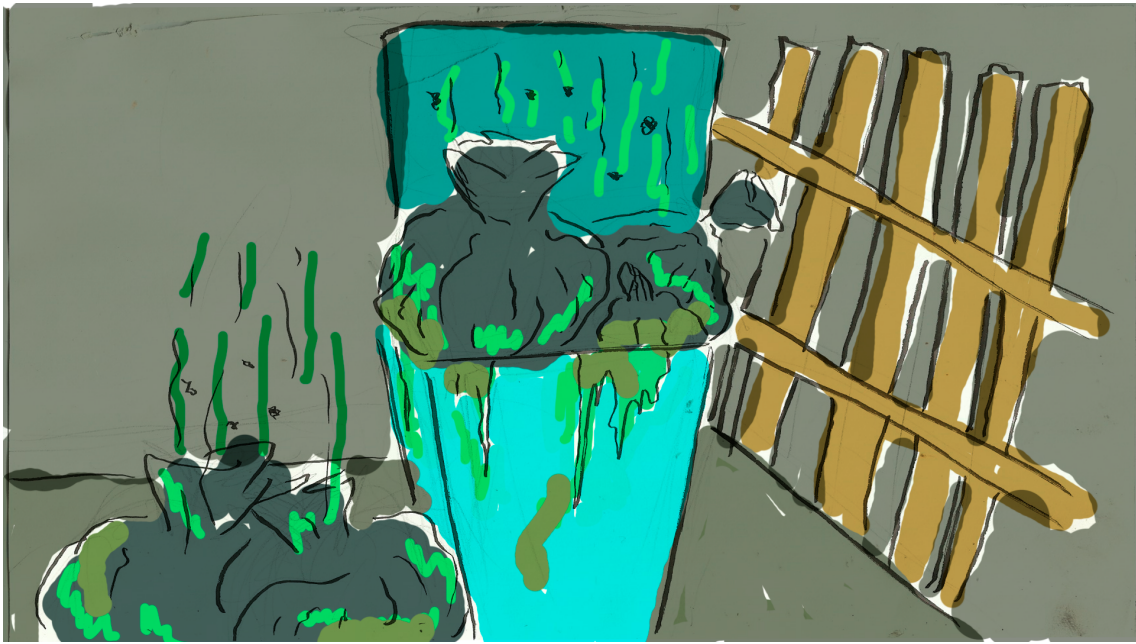
-Comedor casa protagonista



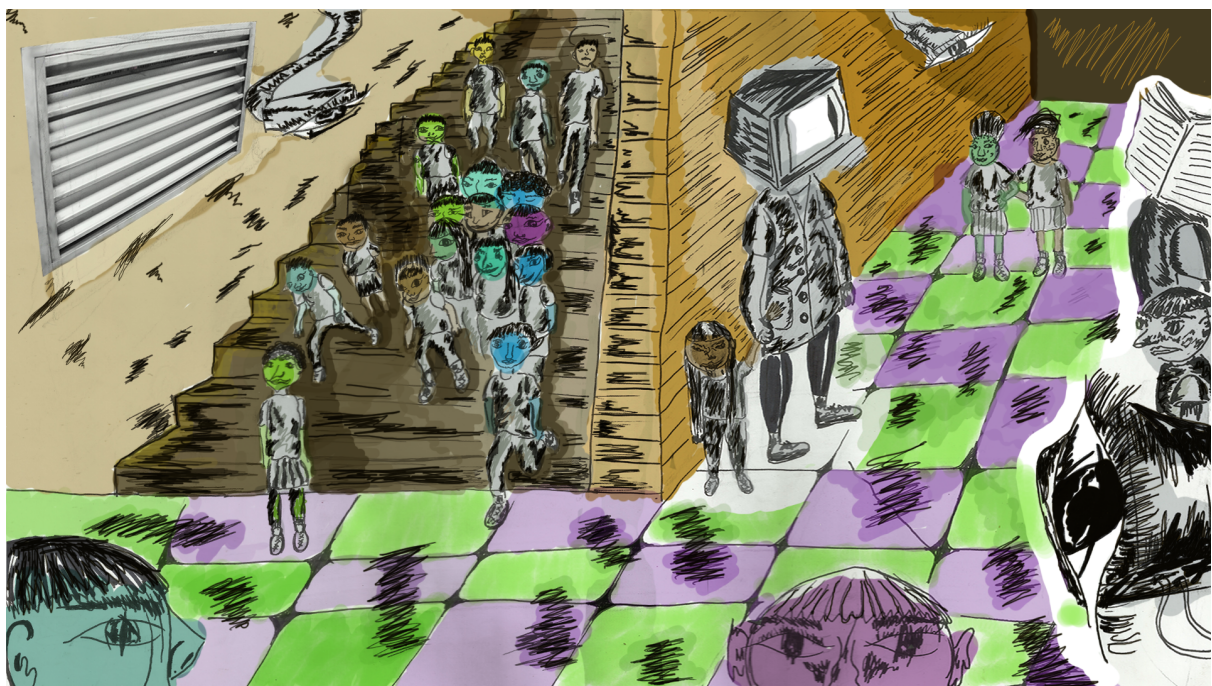
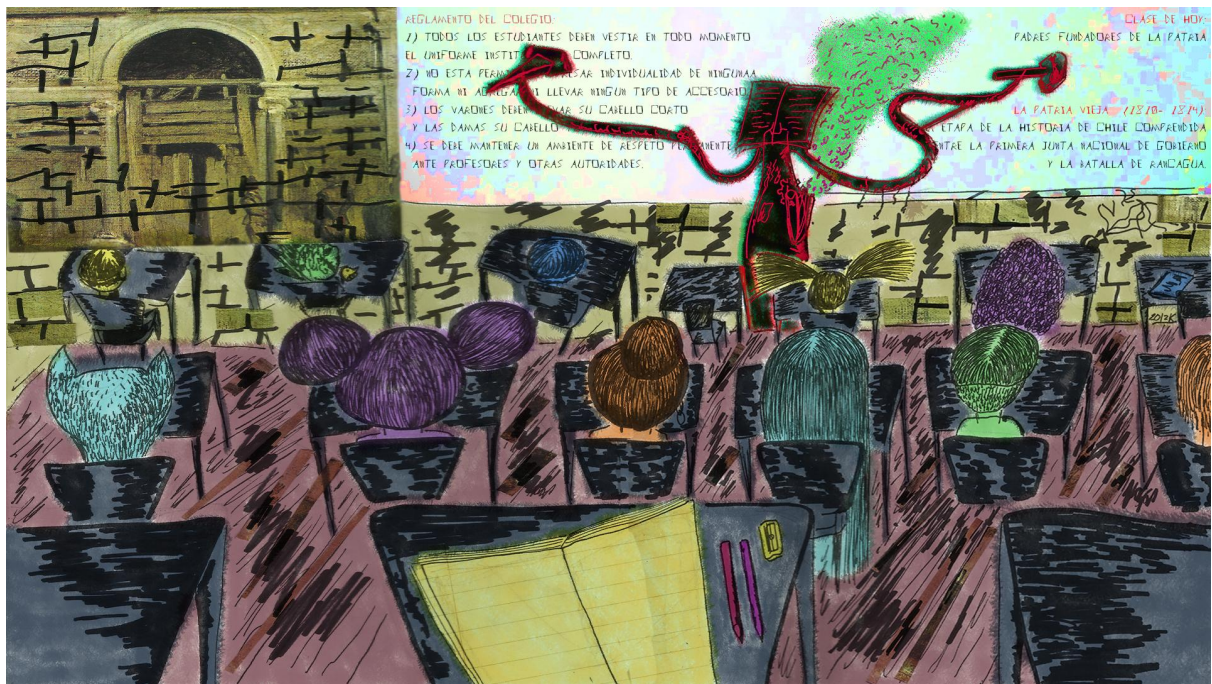
-Cocina



-Basura



-Colegio





-Lago



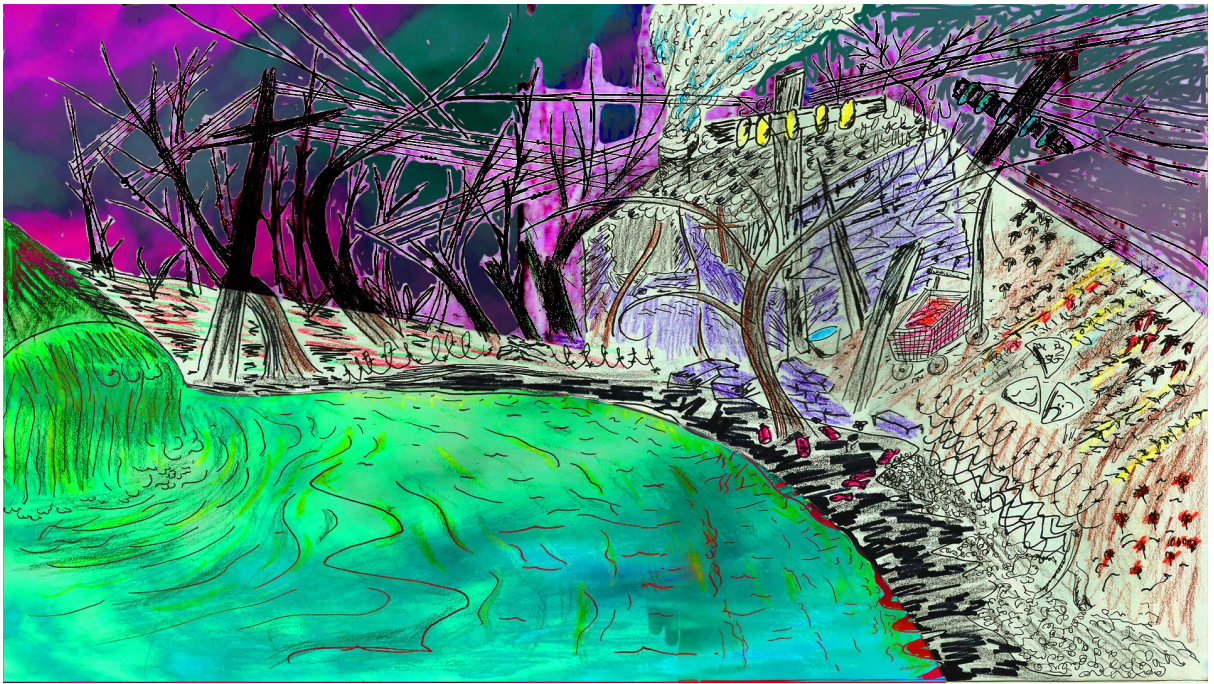




-Cyberboskebasural







-Almacén Almacigos



-Cercanías casa (calles)





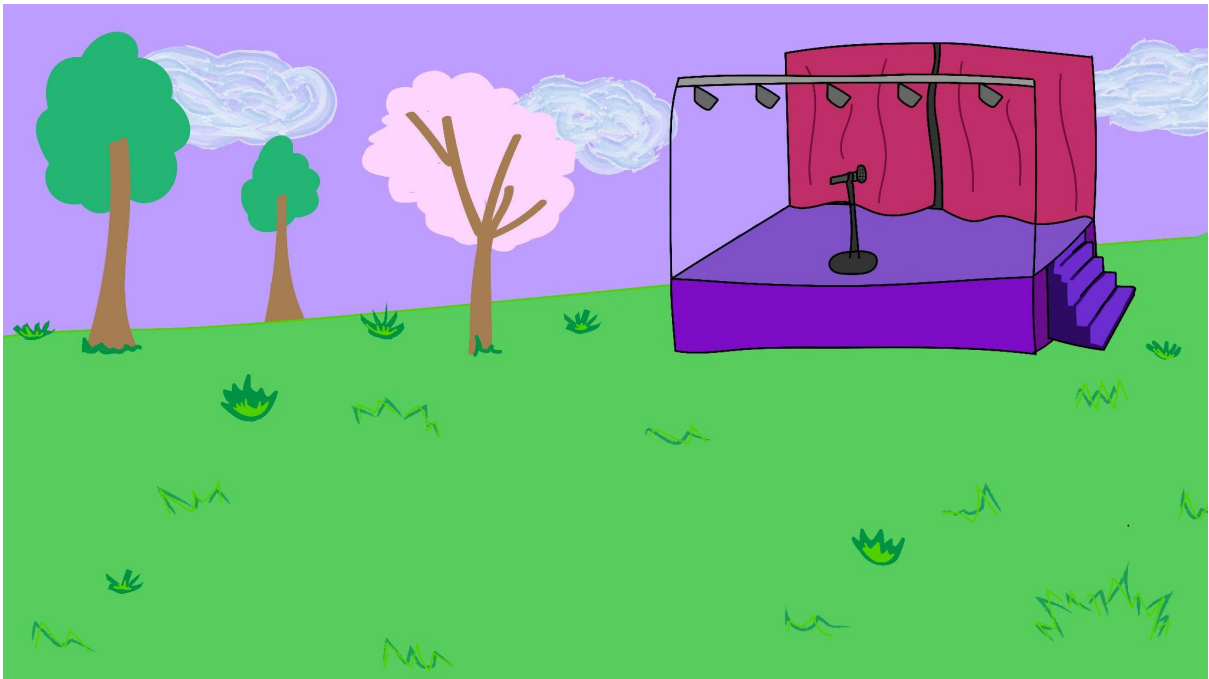


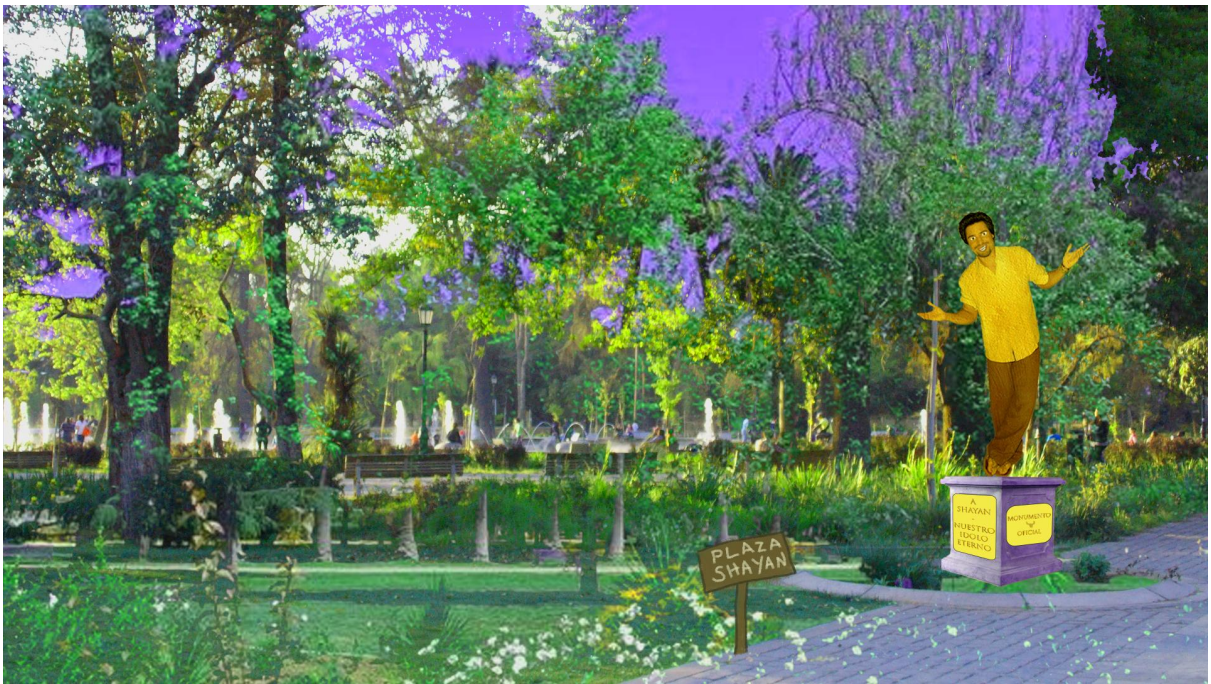






Plaza Shayan





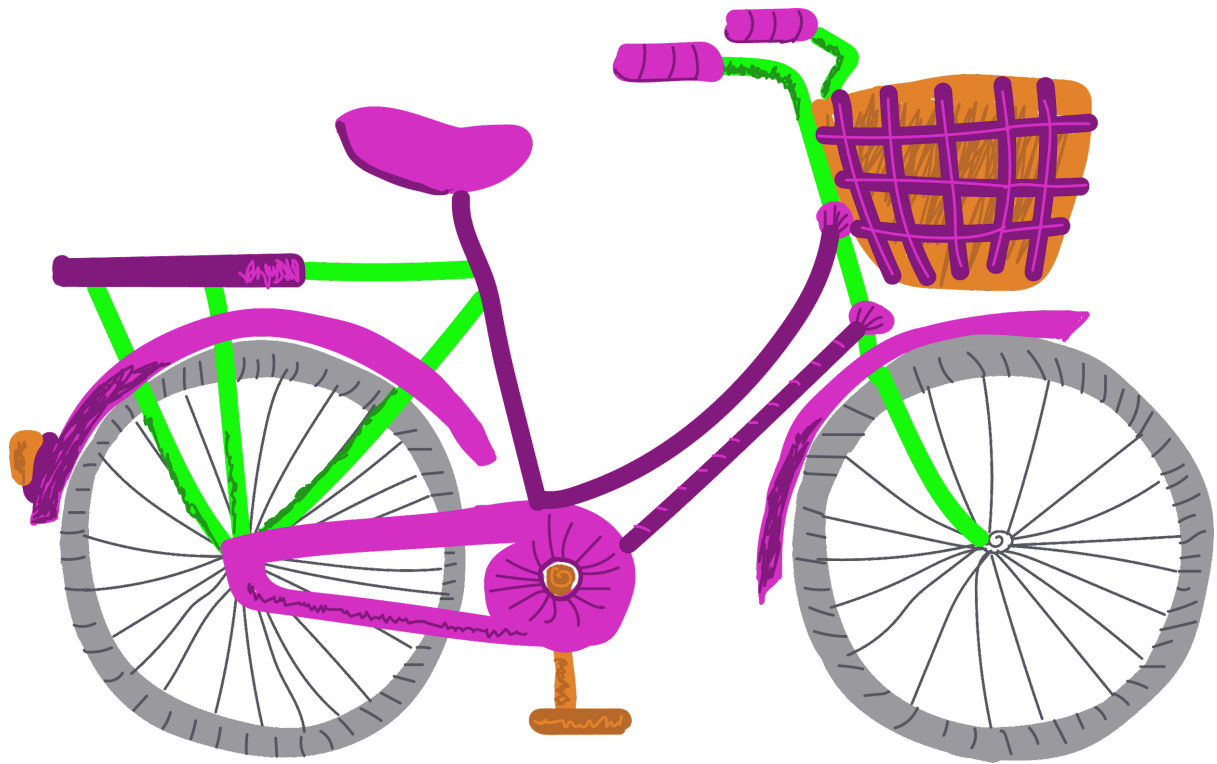


Varios

-Objetos







A man with glasses, wearing a dark suit jacket over a white shirt, is sitting at a desk with a laptop. The background is a stylized blue and purple graphic. A red circle with the number '168' and the word 'HORAS' is visible. At the bottom, there is a news banner with the text 'Aumentan los casos de desapariciones de jóvenes y niños en el país' and contact information for '168 HORAS'.

168
HORAS

168
HORAS
142.06.66

Aumentan los casos de desapariciones de jóvenes y niños en el país

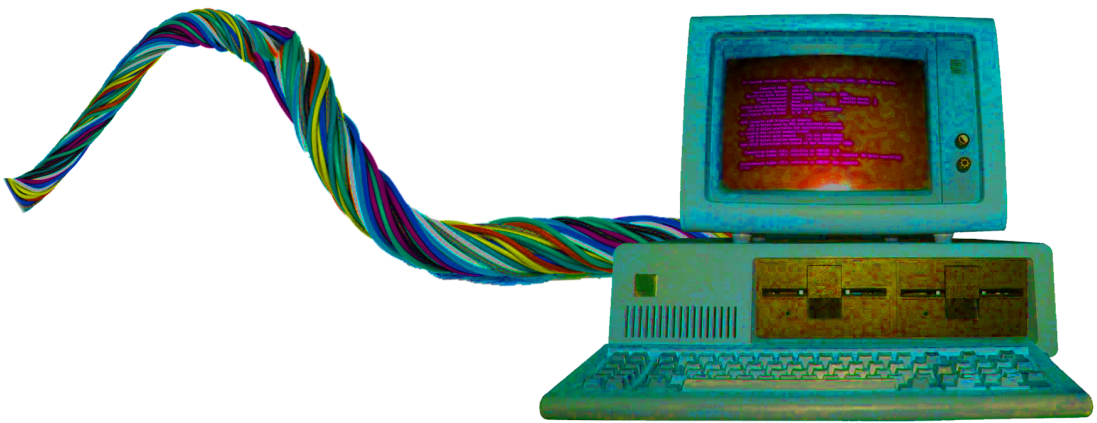
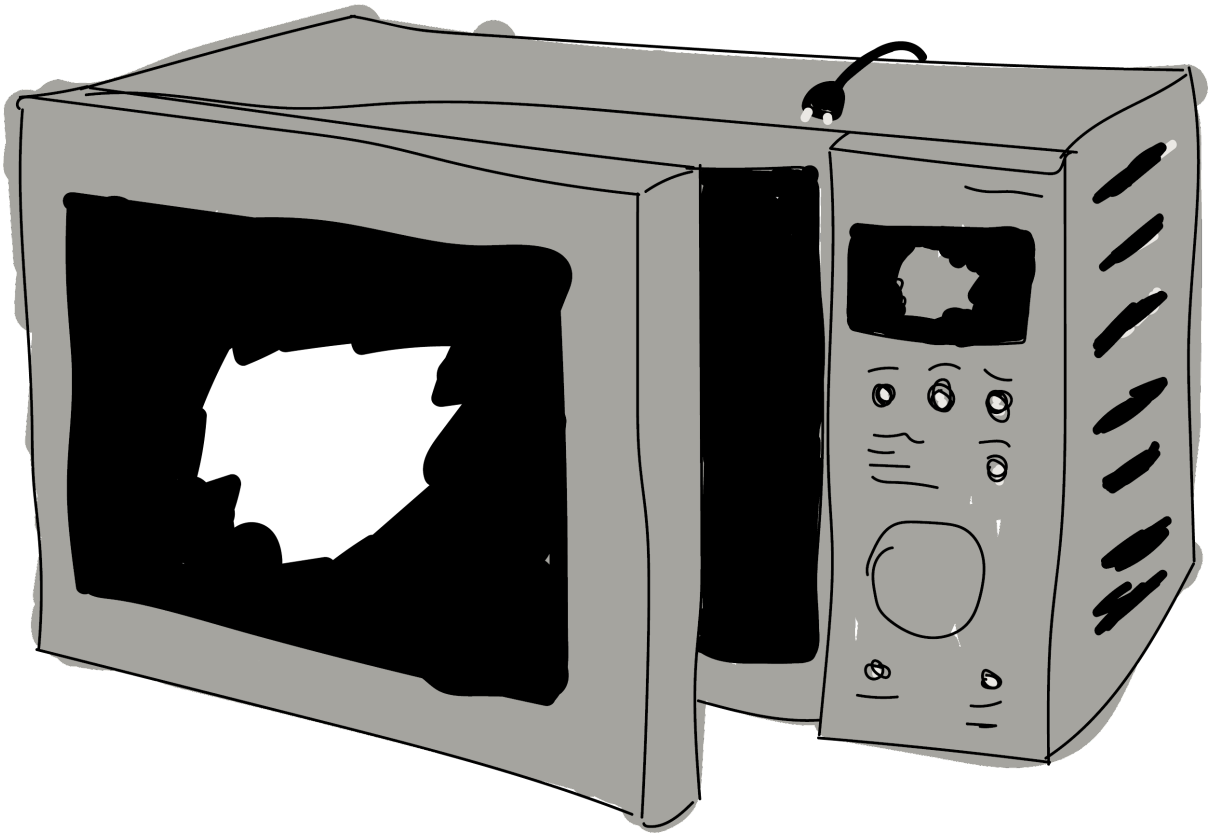
@168Horas

#168HorasInforma

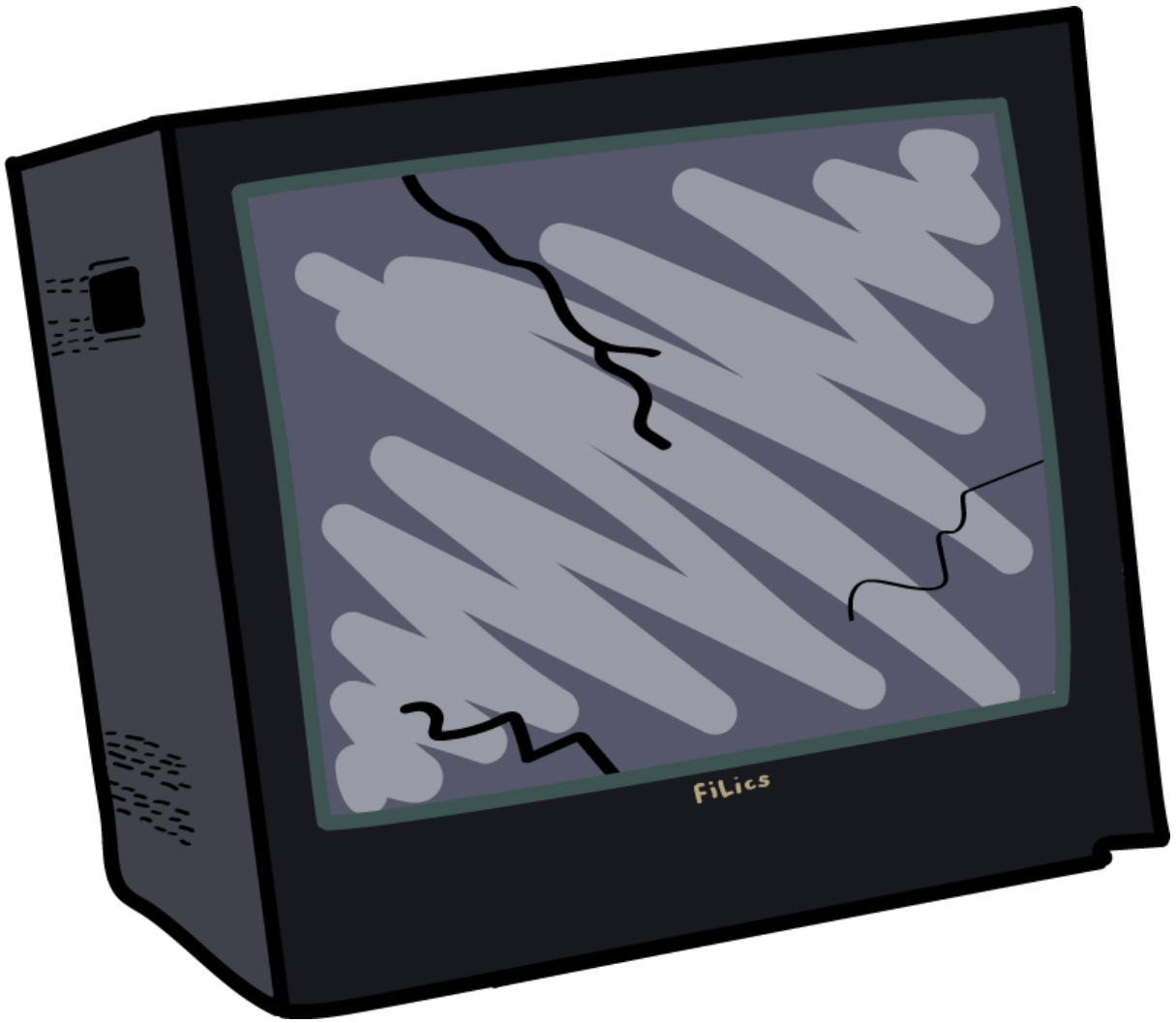
Contáctanos las 168 hrs de la semana al: +56982152986

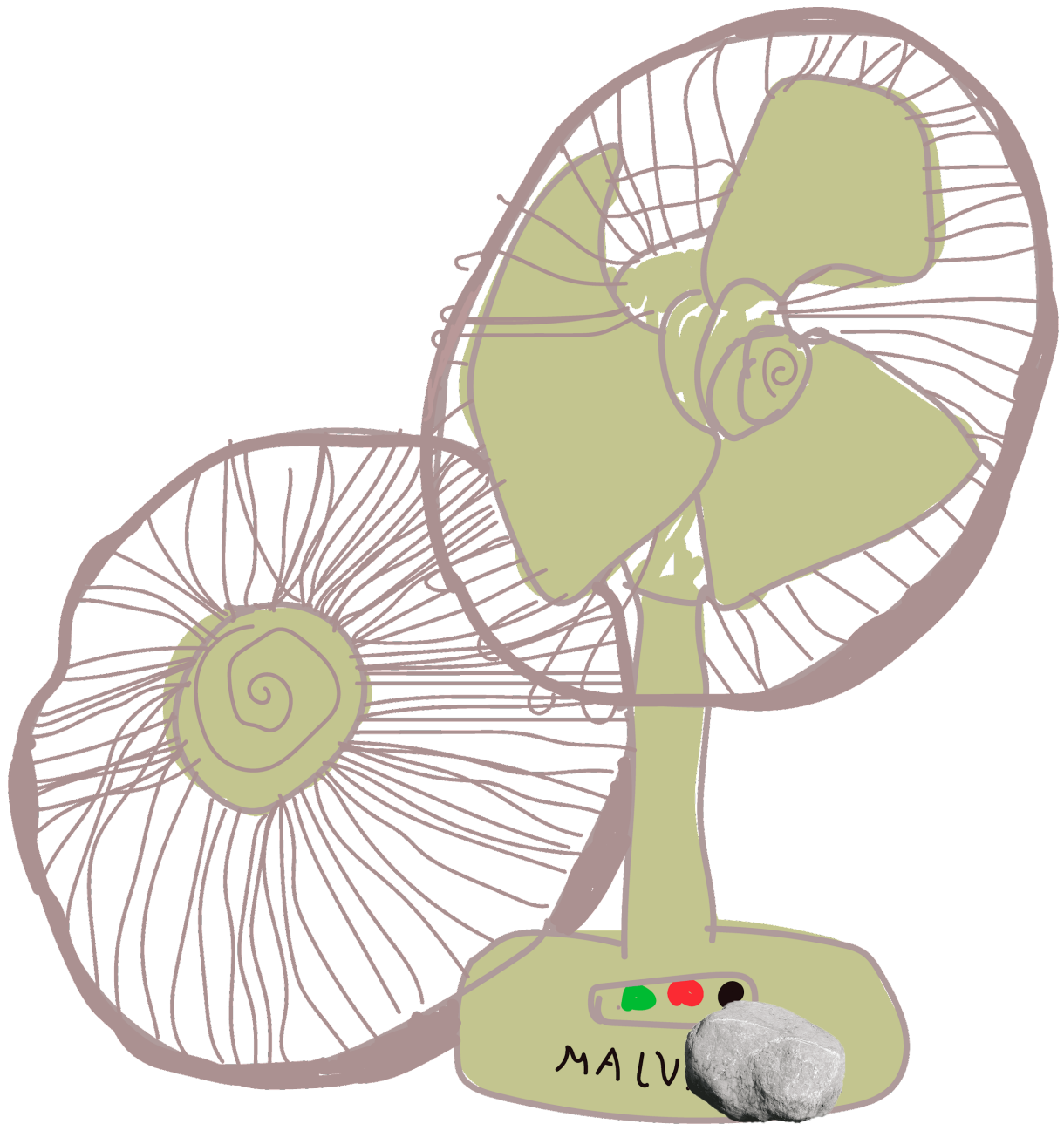
SHAYAN











-Cinémáticas

Opening:

<https://drive.google.com/file/d/1KuiRNYIpnP2FJ10zTrIRl8RmVAc5jHMj/view?usp=sharing>

Sueño 1:

<https://drive.google.com/file/d/12Ux98Th7Lz0Z9n21-zIWac0H0V-5RuHa/view?usp=sharing>

Sueño 2:

https://drive.google.com/file/d/1h4SsfPhA8CFJ1yseXN18M5HL4XevtV0_/view?usp=sharing

Sueño 3:

<https://drive.google.com/file/d/1m4U86bv07NV9EfdIFWaUH9Uz1J-6RWIv/view?usp=sharing>

Ida al Lago

https://drive.google.com/file/d/1mDBB14CtpGeX_fHAENi_GtdnW7FoEqjv/view?usp=sharing

Insert ondas agua:

<https://drive.google.com/file/d/1yBan1KUv75-YPivdsLEoeKXj7rUFLCtW/view?usp=sharing>

Insert humo fábrica:

<https://drive.google.com/file/d/11jLI1Yu5krp3XIbC1nhI113mI-IUXeb4/view?usp=sharing>

https://drive.google.com/file/d/10DDXsAWRRRNc0uBjzThps-uYx3jB_LV9/view?usp=sharing

Créditos:

https://drive.google.com/file/d/1k4FZ7uY0_67VZAe-32edfunrCZJ7DF-2/view?usp=sharing

-Guión

<https://docs.google.com/document/d/1lvehCZI3I2BwWD7n-BeziedokGpKa0ESHW0YXlNA0E/edit?usp=sharing>

-Demo jugable (solo prólogo)

<https://antestodoestoeracampo.itch.io/elvideojuego-hd>

Referencias e inspiraciones bibliográficas:

- Harvey Alison. 2014. Twine's revolution: Democratization, depoliticization, and the queering of game design.
- Steyerl Hito. 2014. Los condenados de la pantalla.
- Helen Hester. 2018. Xenofeminismo: tecnologías de género y políticas de reproducción.
- Laboria Cuboniks. 2015. El Manifiesto Xenofeminista: Una política de la alienación.
- Rusell Legacy. 2020. Feminismo Glitch: Un manifiesto.
- Menkman Rosa. 2011. Manifiesto Glitch.
- Haraway Donna. 1985. El manifiesto cyborg.
- Berardi Franco. 2019. Futurabilidad.

ANTES TODO ESTO



ERA CAMPO