

LOIDA

DESARROLLO DE UN TEASER ANIMADO SOBRE LA CRUELDAD DE UN GOBIERNO
DICTATORIAL FICTICIO

ALEJANDRO AREIZA ECHAVARRIA

LOIDA

ALEJANDRO AREIZA ECHAVARRIA

TRABAJO DE GRADO

ANDRES ADRIAN MARTINEZ

I.U PASCUAL BRAVO
FACULTAD DE PRODUCCIÓN Y DISEÑO
TECNOLOGIA EN ANIMACION DIGITAL
MEDELLÍN
2024

Nota de Aceptación

Presidente del Jurado

Jurado

Jurado

Antioquia, Medellín, 22/11/2024

Dedicado a todos los profesores
y amigos, que depositaron
confianza en mí y en mi arte

AGRADECIMIENTOS

En este apartado me gustaría agradecerle al estudiante de animación digital del Pascual Bravo, Juan Pablo Piedrahita por su participación en la creación de la historia y de los personajes, además a los profesores de 3D de la universidad por las enseñanzas adquiridas para la elaboración del proyecto.

CONTENIDO

Pág.

INTRODUCCIÓN	11
GLOSARIO	12
1 IDENTIFICACIÓN Y DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA:	14
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	14
1.2. PREGUNTA PROBLEMA	15
2. OBJETIVOS	16
2.1 OBJETIVO GENERAL	16
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	16
3. JUSTIFICACIÓN	16
4. MARCO DE REFERENCIA	17
4.1 Marco contextual	17
4.1.2 GUIÓN LITERARIO	18
4.2 Referentes Teóricos	19
4.2.1 Referentes Visuales	22
4.3 Preproducción	25
4.3.1 Argumento	25
4.3.2 Storyline	25
4.4.3 Planteamiento Audiovisual	28
4.4.3.1 Descripción espaciotemporal	28
4.3.3.1.1 Libertur:	28
4.3.3.1.1 Ámbito económico:	28
4.3.3.1.2 Ámbito social:	28
4.3.3.1.3 Ámbito político:	29
4.3.3.1.4 Cloacas:	29
4.3.3.1.5 Plazoleta mercantil:	29
4.3.3.1.6 Casa de Loida:	30
4.3.3.1.7 Armería del Elden:	30
4.3.3.1.8 Armería principal:	30
4.3.3.1.9 Duléz:	31
4.3.3.1.10 Cramostiev:	31
4.3.3.2 Personajes	32
4.3.3.2.1 Descripción de Personajes:	32

4.3.3.2.1.1 Loida:	32
4.3.3.2.1.2 Abuelo:	32
4.3.3.1.3 Soldados:	33
4.3.3.1.4 Führer:	33
4.3.3.1.5 Rufus:	33
4.3.3.1.6 Personas de las cloacas:	34
5. DISEÑO METODOLÓGICO	35
5.1 Definir tipos de investigación y enfoque metodológico	35
5.2 Definición de las etapas lógicas del proyecto	36
6. RECURSOS DEL PROYECTO	37
7. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	39
CONCLUSIONES	40
BIBLIOGRAFÍA	41
ANEXOS	43

LISTA DE TABLAS

	Pág
Tabla 1. Diseño metodológico	36/37
Tabla 2. Recursos del proyecto	38/39

LISTA DE FIGURAS

	Pág
Figura 1. Ejemplo estilo visual: “Crab -Toon Shaded”	21
Figura 2. Ejemplo estilo visual: “Fish on a Cutting Board”	21
Figura 3. Ejemplo estilo visual: BMO from Adventure Time	21
Figura 4. Referente de fondos: “3D sketch”	22
Figura 5. Referente de fondos: “Shader toon”	22
Figura 6. Referente de fondos: “Grace pencil building”	22
Figura 7. Referente de iluminación: “kitchen design”	23
Figura 8. Referente de iluminación: “kitchen design”	23
Figura 9. Referente de iluminación: “Background design”	23

LISTA DE ANEXOS

	Pág
ANEXO 1.	18
ANEXO 2.	38

INTRODUCCIÓN

Este documento posee seis capítulos donde se presenta la identificación del problema, justificación, objetivos, referentes teóricos, metodología, resultados, y bibliografía.

El primer apartado titulado identificación y descripción de problema, presenta la relación entre la situación de vivir en un estado dictatorial donde predomina la violencia, crueldad y revolución con un producto animado el cual busca evidenciar al espectador el impacto emocional que este provoca.

El segundo apartado titulado justificación, presenta el porqué y el para qué sirve del proyecto animado abarcando también para quien va dirigido, allí se describe el estudio investigativo, la factibilidad del proyecto y metodología a implementar.

El tercer apartado titulado objetivos, presenta dos subcapítulos denominados objetivos específicos
general: describe los resultados esperados que se quiere lograr en el proyecto y objetivos específicos: describen las etapas del proyecto para lograr el objetivo general.

El cuarto apartado titulado referentes teóricos, presenta las bases teóricas reales o ficticias que fundamentan el proyecto con la ayuda de la consulta bibliográfica y otros materiales como los visuales, para detectar, obtener, extraer y recopilar información útil para la resolución del problema de la investigación, también aquí se encuentra el guión el cual es la base de la historia y del porqué se realiza la investigación,

El quinto apartado titulado metodología, presentará los procedimientos para lograr los objetivos, el plan de trabajo y el análisis de la información.

El sexto apartado titulado Recursos del proyecto, presenta los implementos necesarios para la realización del proyecto, junto con su presupuesto aproximado.

El séptimo apartado titulado Cronograma de actividades, nos muestra por medio de un diagrama el semana a semana del proyecto y el tiempo necesario para la realización de cada actividad.

Apartado final en este se sitúan las conclusiones, recomendaciones, agradecimientos y por último la bibliografía que da respaldo al proyecto.

GLOSARIO

Subversivo: Que pretende alterar el orden social o destruir la estabilidad política de un país.

Sindicatos: Asociación de trabajadores cuyo objetivo es la defensa de los intereses profesionales, económicos y laborales de los asociados.

Diseminar: Extender o esparcir sin orden y en diferentes direcciones los elementos de algo que está amontonado, ordenado o que forma un conjunto, de modo que queden separados.

Férreo: Que es muy duro, firme o tenaz.

Confederación: Unión o asociación entre personas o grupos sociales para lograr un fin común.

Dictatorial: Dicho de un poder, de una facultad, etc; absoluto, arbitrario, no sujeto a las leyes.

Armería: Tienda donde venden armas o arte de fabricar armas.

Autómata: Máquina automática programable, que hace tareas que los seres humanos hacen, pero de manera automática en especial las peligrosas, repetitivas o peligrosas.

Corrupción: Es el mal uso por parte de un funcionario de la autoridad y los derechos que se le confían, así como los que se relacionan con estos para un beneficio personal, contrario a las leyes.

Steampunk: Es un movimiento que se acepta como retro futurista, donde se rescatan las visiones del futuro, pero ubicadas en una sociedad del pasado, en este caso se ubican en la sociedad de la segunda mitad del siglo XIX donde se da la segunda revolución industrial. Este movimiento quiere mostrar un futuro con base en el positivismo en pos de la ciencia y la tecnología, que no concede una vida cómoda y emocionante pero sin controlarnos.

Cloacas: Concavidad del terreno o conducto, generalmente subterráneo, que recoge el agua de la lluvia y las aguas residuales.

Trueque: Acción de dar una cosa y recibir otra a cambio, especialmente cuando se trata de un intercambio de productos sin que intervenga el dinero.

Bufón: Que hace tonterías o se comporta con poca seriedad pretendiendo ser cómico y resulta ridículo.

Dictadura: Régimen político en el que una sola persona gobierna con poder total, sin someterse a ningún tipo de limitaciones ya que maneja las leyes a su voluntad.

Dictador: Persona que abusa de su autoridad y trata con mano dura y violencia al pueblo que dirige, es visto en algunos casos como un dios o un allegado a ello y lidera ideologías socio políticas extremistas.

Compinche: Persona que es compañera o cómplice de otra, especialmente en acciones delictivas o censurables.

Clases: Conjunto de personas que tienen condiciones de vida con aspectos en común, más que nada económicos.

Plaza de mercado: Lugar donde se efectúa la venta de distintos productos, en su mayoría productos primarios que provienen de los cultivos agrícolas.

Comercio: Actividad económica que consiste en la transferencia e intercambio de bienes y servicios entre personas o empresas.

Hurto: Acción de apoderarse de un bien ajeno para obtener algo con ello.

Prótesis tecnológicas: Piezas que sustituyen partes de nuestro cuerpo externo, pero que además imitan sus movimientos naturales para dotar a la persona de mucha independencia.

Fármacos: Sustancia que sirve para curar o prevenir una enfermedad, para reducir sus efectos o para aliviar un dolor. En algunos casos se utilizan para potenciar actividades o procedimientos del cuerpo humano.

Centralismo: Espacio en específico que controla el gobierno del estado, un gobierno central es el que tiene la potestad de tomar decisiones políticas.

Revolución: Cambio brusco en el ámbito social, económico o moral de una sociedad, que desemboca en movimientos sociales en contra de las entidades gobernantes, en busca de una absolución de un propósito conjunto sacándole provecho.

Secuestro: Privar a una persona de su libertad de manera forzosa para un fin en específico.

1 IDENTIFICACIÓN Y DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA:

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

A lo largo de la historia, las dictaduras han sido un fenómeno político recurrente en distintas partes del mundo, dejando tras de sí una estela de represión, sufrimiento y violaciones de derechos humanos. Desde los regímenes totalitarios de Europa en el siglo XX hasta las dictaduras latinoamericanas de las décadas de los 70 y 80, las víctimas de estas formas de gobierno han experimentado profundos impactos emocionales, que incluyen el miedo constante, la pérdida de seres queridos, la privación de libertad y la imposición de un ambiente de censura y control. De acuerdo con autores como Monsálvez (2012), las dictaduras buscan no solo controlar a sus ciudadanos en lo físico, sino también dominar su psicología, anulando su capacidad de resistencia y sembrando terror para impedir cualquier forma de oposición. A pesar de la cantidad de testimonios y documentación histórica sobre estos eventos, una parte significativa del público no alcanza a comprender del todo el trauma emocional que enfrentan las víctimas de estos sistemas.

El diseño de un guión animado tiene el potencial de comunicar de manera eficaz la magnitud de este trauma emocional. A diferencia de otros medios, la animación puede emplear recursos visuales y narrativos que, sin necesidad de recurrir a imágenes explícitas, generan una profunda conexión emocional con el espectador, Fenoll (2019). Animaciones como “Persépolis” de Marjane Satrapi o “Waltz with Bashir” de Ari Folman han demostrado que este medio puede abordar temas políticos y de violencia de una manera impactante y, al mismo tiempo, accesible para audiencias más amplias. Según

Giuffra (2005) este enfoque permite narrar historias desde la perspectiva de las víctimas, creando una experiencia sensorial que resalta sus emociones y sensaciones , logrando que el público empatice de forma más directa con su dolor. Así, el guión animado se convierte en una herramienta poderosa para sensibilizar al espectador sobre la dimensión emocional del sufrimiento causado por las dictaduras.

Este proyecto de investigación se pregunta cómo el diseño de un guión animado puede contribuir a que el público entienda y sienta el impacto emocional que sufren las víctimas de las dictaduras. Para abordar esta cuestión, se propone un enfoque basado en la narrativa audiovisual que explora los efectos psicológicos del régimen dictatorial en los individuos.. De esta manera, se pretende que la audiencia reflexione profundamente sobre las cicatrices psicológicas que estas dejan en la vida de las personas afectadas.

1.2. PREGUNTA PROBLEMA

¿Cómo el diseño de un guión animado puede contribuir a que el público entienda el impacto emocional que sufren las víctimas de una dictadura?

2. OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GENERAL

Desarrollar un producto animado sobre la crueldad de un gobierno dictatorial ficticio.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

2.2.1 Investigar qué compone, qué es y qué hace cruel a un gobierno dictatorial.

2.2.2 Planificar la preproducción, producción y posproducción de un producto en un teaser animado

2.2.3 Realizar la preproducción, producción y posproducción de un teaser animado.

3. JUSTIFICACIÓN

El producto muestra cómo es vivir bajo una dictadura, acercándonos a una cotidianidad ficticia, en la que se expone una situación social diferente a la nuestra, creando una posición propia al espectador sobre qué es, cómo es y cómo afecta a la población la dictadura, con base a lo mostrado en la animación. Está dirigido a jóvenes de 16 años en adelante para que tengan un razonamiento lógico suficiente para digerir el contenido moderadamente violento y situaciones propias de la adultez. A nivel de la industria de la animación, se implementarán procesos 3D para la realización completa del producto. Produciendo un estilo característico que enfatice efectos especiales y de una identidad a la animación.

4. MARCO DE REFERENCIA

4.1 Marco contextual

El proyecto se ubica en una ciudad distópica en la que se rige por un gobierno dictador, este régimen gobierna a sus habitantes con mano dura, siendo estos esclavizados para la fabricación de maquinaria y armas bélicas. Los principales líderes de este gobierno están en cabeza con estrategias similares a las vividas en el gobierno paraguayo de Alfredo Stroessner y el fascismo de Benito Mussolini. Según Mar Romero (2019) y Juan Esteban Consstain (2022). dichos gobiernos controlaban a las personas sumiéndose en la violencia, y la represión de su libertad. Estas a su vez tenían una desigualdad social, debido a la corrupción y reparto de favores que solo beneficiaban a los más cercanos al líder. Dando como resultado el crecimiento de la pobreza general en la clase media, y baja, produciendo solo para aquellos entes poderosos en el país. La religión en el país, al igual que en Argentina a inicios del siglo XX, Mallimaci, F. (1992), prohíbe cualquier creencia en otro dios que no sea aceptada por la religión en manos del líder. Esta religión basada en el catolicismo suma a las personas a las creencias de ser fieles y devotos a su líder, creando temor y obediencia a este. En estos casos el poder de un líder en el país es casi igualado al poder que tiene Dios en la religión inculcada por el dictador, donde su palabra es ley, y se debe obedecer, dando todo esto a represión y casi ninguna oposición al régimen.

También se pueden tomar en cuenta las monarquías medievales en donde el rey monarca era todopoderoso, y divulgando, una falsa palabra de dios, se hacía pasar por un enviado del cielo, envuelto en ego y de pecado. Este líder monarca o en otras palabras dictador, pasa por encima de su pueblo en nombre de dios, demostrando una vez que por encima del señor todo poderoso no hay ley y tampoco hay dios, Juan Huarte (1575),

Esto se muestra por medio de un individuo de la clase media, que sufre la opresión y explotación de las clases altas a las que sirve y atiende para sus propios beneficios, se muestra como la fuerza armada arremete contra esta persona solo por tener un pensamiento diferente y no aceptar por completo el yugo del gobierno en el que vive. Teniendo en cuenta que sus fines aluden al control por medio de la violencia, este líder a fin de gobernar en todo el territorio en el que se encuentra, similar a lo ocurrido con Alemania en la segunda guerra mundial, con su expansión por europa que abarcó un tiempo desde 1939 a 1942 conquistando lugares como Polonia, Noruega y Dinamarca.

La principal motivación del protagonista para darle fin al mandato tirano del villano, será por el reclutamiento forzado de su abuelo quien es un armero mecatrónico, para construir armamento bajo órdenes directas del líder. En su afán por querer salvar a su única familia, emprende una rebelión en contra de los grupos armados del gobierno para así poder llegar al paradero de su abuelo.

4.1.2 GUIÓN LITERARIO

Un guión literario es un texto que sirve como base para la creación de una obra audiovisual, como una película, una serie o una obra de teatro. Se compone de diálogos, descripciones de escenas, personajes y acciones, estructurado de manera que facilite la producción.

Los elementos clave de un guión literario incluyen:

Diálogos: Conversaciones entre los personajes.

Descripciones: Información sobre el entorno, los personajes y las acciones que suceden.

Estructura: Generalmente sigue una forma de tres actos, que incluye introducción, desarrollo y conclusión.

Formato: Sigue convenciones específicas para facilitar la lectura y producción.

El guión es esencial para la planificación y realización de cualquier proyecto audiovisual, ya que establece la narrativa y la visión del autor. En este caso el guión nos contará la historia de Loida y las desgracias que tiene que cursar para llegar a su objetivo y que los espectadores observen y entiendan el impacto emocional que traen estas desgracias. Ver ANEXO 1

4.2 Referentes Teóricos

Referentes históricos:

Según Juan Esteban Consstain (2022), El facismo de Benito Mussolini es un referente de cómo un país con un líder de tintes socialistas entró en La Gran Guerra para reclamar territorios que les faltaban por obtener. Sus ideas eran “ el desprecio de la democracia e instituciones liberales”. Viendo la guerra como una forma de liberación para Italia y curación de su antiguo “irredentismo”.

Según Gabriela Águila,(2023), asesinatos masivos y desaparición del pueblo, fue lo vivido en 1976 a 1983 en Argentina, donde los líderes y las fuerzas armadas planificaron un exterminio masivo, donde obtuvo ayuda en estas masacres, por personas naturales y por la misma iglesia para obtener beneficios corporativos donde el gobierno prefería el caos y el desorden.

Según Mar Romero (2019), La dictadura más longeva de América latina, siendo sostenida por la corrupción y una fuerte represión . Donde estalló una guerra civil en contra de los gobiernos de derecha y dictadores de Higinio Morínigo dejando 30 mil muertos según varios reportes y afianzó el poder del partido Colorado que apoyaba a Higinio. Stroessner tuvo su ascenso al poder en las fuerzas armadas a raíz de las guerras del Chaco y la guerra civil del 47, convirtiéndose a los 39 años en comandante en jefe del ejército. Bajo su régimen hizo discursos anticomunistas y un plan económico que abarcó varias huelgas de trabajadores y obreros por la desigualdad económica. Respondiendo violentamente a las oposiciones populares..

Referentes ficticios:

Far cry 6 desarrollado por Ubisoft, la historia se desarrolla en Yara, una isla ficticia del caribe bajo un régimen comunista aparentemente inspirado en el gobierno de fidel castro, quien fue dictador de Cuba durante 59 años en donde te aventuras como un guerrillero, que intenta derrocar al antagonista Anton Castillo, el presidente. La capital de Yara es Esperanza, lugar que se dice que está congelado en el tiempo regido por un dictador comunista, que tiene el control total de la isla.

Zaun: Ciudad ficticia del mundo de Runaterra, en el universo del juego de League of Legends, Zaun es un distrito suburbano que yace en los valles y cañones que conectan con Piltover. La poca luz que llega lo hace filtrada a través del humo gris e industrial. Zaun vive en un constante crepúsculo de niebla y humo. donde sus gentes siguen desarrollando su cultura, la requisa de piltover permite que Zaun se desarrolle como un espejo oscuro de la superficie. Allí el mercado negro y la venta de artefactos no tan legales para la superficie, lo convierten en un lugar peligroso e insalubre, lleno de toxicidades y contaminación donde la gente se las arregla para sobrevivir.

El filme “El laberinto del fauno” dirigido por Guillermo del Toro, tiene varias referencias a las dictaduras que tuvieron lugar en España en el siglo XIX. La historia se desarrolla en plena posguerra Española, bajo el régimen del dictador Francisco Franco. Tiene un personaje principal, Ofelia, que es una niña que escapa de la dura realidad de la guerra y la represión, a través de un mundo mágico que ella misma crea.

La represión viene por parte del capitán Vidal, quien representa el autoritarismo y la crueldad de la dictadura franquista. El personaje del médico refleja la colaboración de algunos intelectuales con la dictadura, así como no encontrar una forma de salir de la represión.

Wolfenstein desarrollado por Id Software es un juego shooter en primera persona donde un soldado americano lucha en la segunda guerra mundial contra las potencias del eje.

Dishonored desarrollado por Arkane Studios, tiene lugar en la ciudad de Dumwall donde la tecnología y lo sobrenatural coexisten. El diseño es una unión entre Londres y Edimburgo entre finales del siglo XIX y principios del XX. La ciudad es gobernada por un régimen opresivo, que surgió al poder después del asesinato de la emperatriz y el secuestro de su

hija. Cuando se descubrió que del aceite de ballena se crea combustible, este fue utilizado para la construcción de armas poderosas que generaron después corrupción en el gobierno.

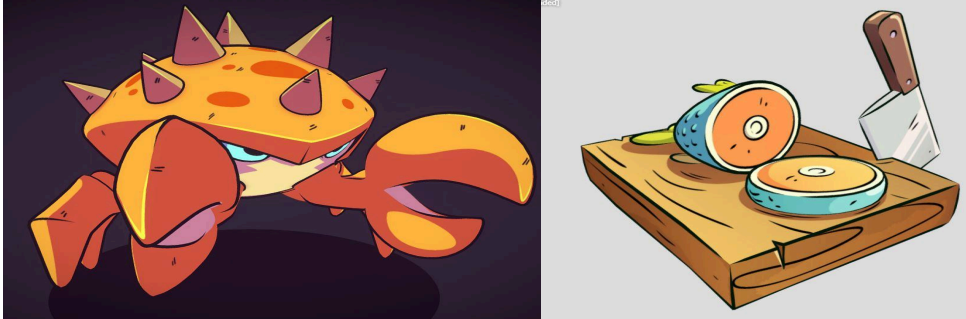
“El castillo ambulante” dirigido por Hayao miyasaki: el film narra la aventura de una joven con un futuro incierto que en su camino es maldecida por una bruja, en busca de quitar su maldición, encuentra el castillo ambulante de Howl, el cual es un poderoso mago que busca sus propios intereses. La ambientación del castillo tiene una temática steampunk, que une lo mágico y las tecnologías relacionadas con el vapor, el cual es un monstruo caminante con humo por todas partes.

Avril y el mundo alterado dirigido por Franck Ekinci y Christian Desmares, Avril la protagonista busca a sus padres en un París en donde Napoleon murió, los científicos van desapareciendo de manera extraña y la contaminación de la ciudad aumenta, la película muestra un Paris gobernada por el emperador Napoleon IV y busca al lado de su gato parlante a sus padres que llevan 10 años desaparecidos.

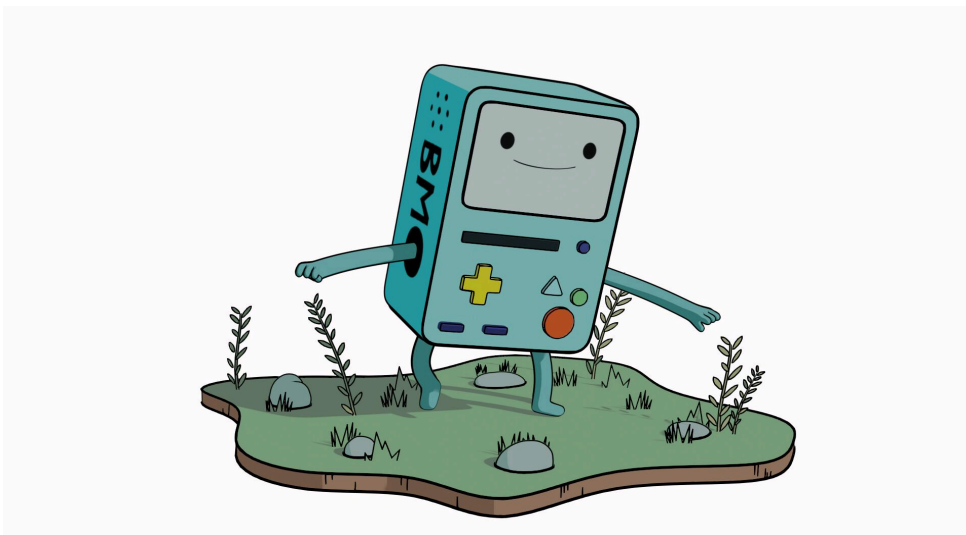
4.2.1 Referentes Visuales

Referente estilo visual:

Entikai, <https://www.artstation.com/artwork/Pe3ooy>



Rasmuss Lepp, <https://www.artstation.com/artwork/LRwBYy>



Referente de fondos:

Jesse Maccabe, <https://www.jessemaccabe.com/about.html>



Joyce Silva, <https://www.artstation.com/artwork/Alywre>



Referente de iluminación

Thiago Baggins, <https://www.artstation.com/artwork/Oovd5b>



Miles Schlenker

<https://www.theconceptartblog.com/2020/12/31/artes-de-miles-schlenker-para-o-seriado-d-ucktales/>



4.3 Preproducción

4.3.1 Argumento

Una chica llamada Loida que vive con su abuelo de profesión, armero el cual es reclutado a la fuerza a mandato directo del Líder del país, para la fabricación de tecnología para las fuerzas militares; sale en su búsqueda y en su camino forma una revolución junto al pueblo inconforme, para derrocar al malvado dictador.

4.3.2 Storyline

Escena 1. Momento 1 Tejado. Tarde nublado

Sentada en un tejado, Loida come un helado de fresa con un rostro de felicidad.

Momento 2.

Observa pasear a un padre con su hija hablando y jugando alegremente e inevitablemente recuerda su relación con su abuelo y como él se esforzó en criarla, solo. Inevitablemente su rostro se entristece.

Escena 1. Momento 1. Fábrica de armamento. Mañana. Flashback

Loida trabaja como armera mostrando el agotamiento físico de ella, martillando y forjando metal para petos de armadura y hombreras.

Momento 2. Fábrica de armamento. Mañana

Loida escucha una discusión y observa que su abuelo, que trabaja allí mismo, está siendo llevado a la fuerza por soldados que dicen estar enviados a nombre del gran líder. Este es empujado y golpeado en varias partes del cuerpo con culatas y porras.

Momento 3. Fábrica de armamento. Mañana

Al ver esto, Loida, corre velozmente por su abuelo a intentar defenderlo del maltrato de los soldados, cuando estaba a punto de llegar hacia él, recibe un puño en el rostro de uno de los hombres cayendo al suelo. Ella lo mira conmocionada y ruega por su libertad, un soldado que destaca por sus vestimentas, como un alto mando, que supervisa el el secuestro del abuelo y sin decir nada se marcha. Loida vuelve a suplicar por que liberen a su abuelo, tumbada en el suelo.

Escena 1. Momento 3.

Loida tiene un rostro melancólico. Pero sonrío levemente y salta del tejado cayendo de forma desastrosa.

Momento 4

La cámara se va alejando y se muestra el título del corto.

Escena 2. Momento 1. Casa de Loida

Loida en su casa espera el regreso de su abuelo, día tras día, haciendo tonterías para distraerse, mientras espera de una manera torpe, pasando así un mes entero.

Momento 2

En el patio Loida juega con su peluche favorito y un escarabajo, haciendo como si ambos estuvieran en una pelea callejera. En ese momento su rostro vuelve a llenarse de melancolía y acepta que su abuelo no regresará.

Momento 3

A punto de romper en llanto, observa un martillo en el granero del abuelo y se dirige a él, al tomarlo se queda pensativa pero rápidamente lo suelta, Aunque luego de eso tiene una idea. Parte en busca de su abuelo.

Escena 3 Callejones de la ciudad. Tarde

En cortos momentos se muestra a Loida comunicándose con diferentes personas y alrededor de ella se muestra la difícil situación de vivir en la ciudad. Los soldados golpeando y fusilando personas, la pobreza extrema de la gente que no tiene hogar, y la contaminación y suciedad de la propia ciudad.

Escena 4. Plazoleta mercantil. Medio día.

Momento 1.

Pasaron cinco días enteros. Se acerca a una plazoleta. Loida se sienta en el piso hambrienta con su ropa sucia. Da un suspiro y al poco tiempo se escucha un tiroteo.

Momento 2.

Un grupo de cuatro ladrones que asaltaban el lugar, robando dinero y productos, poniéndolo en bolsas, disparando a todos lados sin importarle los civiles. Loida se levanta y corre atemorizada, pero al poco tiempo resulta herida en una pierna.

Momento 3.

Cojeando y jadeando sale un chico del alcantarillado ofreciéndole ayuda. Ella entra sin pensar.

Momento 4.

Dentro del alcantarillado el chico se presenta como Rufus, de cabello rojo y pecoso. Loida se presenta también y luego de eso Rufus abre un ducto que baja a lo profundo de la ciudad.

Momento 5.

Ambos se deslizan por las cañerías de la ciudad, Loida vuelve a caer de forma estrepitosa, Rufus la ayuda a levantarse y la lleva de hombros.

Momento 6.

Loida sube la mirada y observa una comunidad subterránea cubierta en una miseria peor que en la ciudad.

Momento 7.

Llegan al lugar donde vive Rufus y este presenta a Loida, la madre saluda e inmediatamente atiende la herida de Loida.

Momento 8.

Sentada cerca de una fogata, con fatiga y tristeza junto a Rufus y su familia, Loida es conmovida por la calidez que ve en una familia, esto le recuerda a su relación con su abuelo y vemos de nuevo su rostro entristecido con una lágrima. Ve la mala situación de las personas de aquel lugar por lo que con una mirada decidida.

Momento 9.

Ella se levanta e incita a las personas a luchar e iniciar un golpe en contra del führer. Esto está pasando en imágenes donde se levanta, habla y convence a los ciudadanos de las cloacas.

Momento 10

Se hace un acercamiento al rostro de Loida con una sonrisa en el rostro.

Momento 11.

La cámara va ascendiendo hasta la ciudad en dirección hacia la torre donde se encuentra el líder.

Int Torre Führer noche.

Momento 1

Se hace un acercamiento lentamente hacia el trono del líder supremo envuelto en una sombra ambiental. Y este al tiempo sube la mirada y abre sus ojos, que luego brillan de un color escarlata pasando a un fundido en negro donde lo último en desaparecer son sus ojos rojos brillando.

4.4.3 Planteamiento Audiovisual

4.4.3.1 Descripción espaciotemporal

4.3.3.1.1 Libertur:

Este es el país ficticio donde ocurren los sucesos de la historia, su nombre es un arreglo de la palabra en francés “Libérateur” que significa “El liberador”. Este país se encuentra en la Europa occidental cerca de Alemania y su territorio está conformado por República Checa y Austria en lo que respecta a nuestra realidad. Su forma de gobierno es dictatorial y está regida por una ley armamentista. El país se rige por una economía dedicada a la exportación e importación de armamento y recursos, como el petróleo, gracias a esto es muy respetable y temido entre los países aledaños. Su clima es continental con veranos cálidos e inviernos fríos, tiene acceso al mar báltico y gran dominio de los puertos comerciantes, es un país rico, para unos pocos. Su capital es Cramostiev donde se encuentra instalado, el gobierno mandatorio en donde rige de una manera centralista, repartiendo los bienes de las demás ciudades; cabe resaltar que el país lleva más de 20 años en dictadura y sigue contando.

4.3.3.1.1 Ámbito económico:

Su economía se basa principalmente en la producción de armas y en el crecimiento tecnológico, el cual es muy productivo, gracias a la ubicación del país que lo hace un lugar lleno de materiales para la construcción. Libertur, donde se impulsan los científicos e inventores para beneficio propio del país, para situaciones bélicas pero donde se trabaja para facilitar actividades del día a día de las personas del exterior y principalmente sus países aliados, haciéndolo un país muy influyente en la economía del continente.

4.3.3.1.2 Ámbito social:

La sociedad de Libertur se divide principalmente en las personas con poder y las que no lo tienen. Las personas con poder, son los altos mandatarios, los soldados, los científicos socios del Führer y algunos comerciantes que han salido adelante, pero con restricciones. El poder y la desigualdad que habita en el dinero es tan grande que en algunos lugares hay muros divisorios entre cada barrio, el cual demarca “zonas de pobreza”, en donde la gente, que normalmente habita allí, mayormente: comerciantes menores, trabajadores y constructores sirven “casi” como esclavos para aquellos que tienen poder.

4.3.3.1.3 *Ámbito político:*

El Führer lleva en el poder político más de 20 años, en donde rige con violencia y miedo, viendo desde la cima y con desprecio a las personas de su país, que los considera simios o simplemente lo más bajo, de lo que está abajo. El poder es absoluto y proviene de la ciudad de Cramostiev, desde allí se le ordena y distribuye los bienes a las otras ciudades del país, dándole prioridad a algunas personas que son amigas fieles del Führer.

4.3.3.1.4 *Cloacas:*

En las cloacas habitan personas que fueron extremadamente azotadas por el conflicto bélico, escasez de alimento y falta de oportunidades laborales. Aquí se estableció una comunidad de personas desplazadas y en pobreza extrema, las cuales crearon sus propias leyes separadas de las del propio estado, su economía es independiente entre ellos, aunque muchos intentan vender sus productos, al exterior de las cloacas, estos son perseguidos por el gobierno por suponer un estorbo para el país y la economía de este. La calidad de vida es deplorable y la propagación de enfermedades tiene niveles críticos; no hay mucha diferencia entre la superficie y allí abajo porque las políticas de robo y trueque como comercio perduran, en donde se roba los bienes de arriba y se venden por cualquier cosa abajo. Lleno de gente iletrada, no hay forma de que exista un sistema de salud o educación, entonces, no queda de otra que sobrevivir como se pueda. En las cloacas, el moho, la humedad, la escasez de vegetación y la pobreza hacen un ambiente entre gris y azul, con un suelo húmedo y lleno de niebla que hace que exista un microclima frío, en donde no llega el sol y reina el frío.

4.3.3.1.5 *Plazoleta mercantil:*

Lugar de compra y venta de alimentos, productos varios como ropa, utensilios, etc. En el centro hay una zona verde para día de campo. Es uno de los más grandes mercados de la ciudad de Dulez en donde se consigue la mayoría de alimentos y donde se realizan también diferentes tipos de trueque o comercio en general, por ello es un atractivo muy grande para los habitantes de las cloacas que se dedican más que nada al robo. Gracias a su ubicación estratégica en el centro, ayuda a que la economía interna de la ciudad se mantenga. Los colores abundan en el lugar y se escuchan risas y gente que se reúne ahí para olvidar un poco el problema socio-político que los rodea. Aunque la presencia de los soldados siempre está ahí para dar temor y recordar que el miedo es el que reina en el lugar.

4.3.3.1.6 *Casa de Loida:*

Alejado de la ciudad principal, en una zona rural escondida entre los bosques, Es una casa hecha de Madera y hormigón, cuenta con dos pisos y un ático, color blanco y rojo. Con patio trasero, donde Loida jugaba de pequeña. El abuelo y su hijo la construyeron con elementos que encontraban por ahí y se fue acomodando al pasar de los años hasta ser lo que es ahora, con alcance para casi 5 personas, la casa solo es habitada por dos inquilinos y unos cuantos robots que ayudan en los quehaceres o simplemente, hacen de compañía a pesar de estar defectuosos. Una casa, intento de granja, cuenta con algunos animales como: ovejas, gallinas y vacas que son moribundas, pero son como parte de la familia o así lo afirma, Loida. Gracias a su cercanía al bosque el clima del lugar permanece frío y llega a ser deprimente a la vista pero dentro de ella el movimiento, la tecnología y la imaginación nunca cesan.

4.3.3.1.7 Armería del Elden:

Este lugar es opaco por la cantidad de humo que se produce aquí, es un lugar caluroso ya que se funden y forjan metales, sus instalaciones están viejas y oxidadas. Aquí principalmente en el primer piso, hay un lugar dedicado específicamente a la elaboración de armas, autómatas, equipo militar y prótesis humanas, aquí yacen todos los sueños de Elden que fueron arrebatados por otros científicos. Escondido en una pequeña fábrica con fachada de estar abandonada, Elden dedicó toda su vida a elaborar distintos proyectos que son utilizados en todo el mundo, pero sin mérito, los que lo conocen, lo consideran la persona más inteligente de todo Libertur y tal vez lo sea porque el líder supremo le da caza para sus diabólicos fines. En el segundo piso se hacen las pruebas de los proyectos con zonas donde se permiten explosivos y tiros al blanco para la prueba de armas, también, se hace el ensamble de diferentes robots autómatas que ayudan a Elden en su trabajo. A pesar de todo el metal y otros materiales utilizados que son producto del trueque y reciclaje en la calles de la ciudad, ya que Elden no tiene los suficientes recursos para la producción en masa de sus proyectos.

4.3.3.1.8 Armería principal:

Principal fuente de ingresos para la nación, está ubicada a las afueras de la ciudad, para albergar el gran espacio que tiene, ya que es una de las edificaciones más grandes del mundo, tiene 6 pisos en lo que se desarrolla y prueba diferentes tecnologías destinadas principalmente para acciones bélicas y los planes del líder de la nación.. En ella trabajan los mejores científicos del país y de otros países, que son aliados, entre ellos Alemania, Francia y Arabia, donde unen todo su conocimiento para la construcción de dichas tecnologías. Dos de sus pisos también son destinados a tecnología común para facilitar la vida de los habitantes de Libertur y se utiliza como fachada para el resto del mundo y que no se vea al país como un lugar hostil. Hay rumores que rondan el lugar con la

experimentación de prisioneros, para drogas estimulantes para los soldados o distintas operaciones para crear súper humanos, también sobre la explotación laboral y esclavización de algunos científicos que se negaban a trabajar con el líder.

4.3.3.1.9 Duléz:

Ciudad natal de Loida y donde se encuentra la armería del abuelo. Duléz viene del arreglo en checo de la palabra menor debido a ser una ciudad con poca influencia. Duléz es como un pueblo grande en el que habitan solo 2 millones de personas a comparación de otras ciudades del país es la más pequeña y con menos desarrollo, con problemas de cloacas y donde la delincuencia está fuera de control. La arquitectura prominente de Duléz es la gótica que genera un ambiente gris y sombrío en el lugar con casas principalmente hechas de madera y las calles con arreglos fúnebres y viejos. Duléz se encuentra dentro del valle tempk que ya ha desbordado su capacidad y ya no puede crecer más, además limita en su sur con un lago que lentamente se los está tragando. Su principal fuente de economía es el comercio y el trueque de alimentos, ya que algunas casas fuera de la ciudad, hacia el norte se dedican principalmente a la agricultura y el pastoreo. Es la ciudad más abandonada por el líder supremo y en la que menos interés se le pone, por eso no está tan llena de soldados y hay una economía interna.

4.3.3.1.10 Cramostiev:

Capital del país la cual alberga solamente a los más adinerados de toda Libertur y donde el auge tecnológico es mayor que en el resto del país. Alberga más o menos 8 millones de habitantes siendo la ciudad más grande y desarrollada de Libertur, aquí reside todo el poder militar, ya que es donde vive el Führer, es la ciudad de la innovación y donde vienen millones de ciudadanos a transitar sus calles en busca de mejoras para sus cuerpos y todo tipo de elementos para mejorar su vida. Desde aquí se lidera con mano dura a la población y se comparte el lugar con el resto de dirigentes subordinados del Führer, con rascacielos que tocan las nubes y grandes casas de millonarios, es de las ciudades más ricas del mundo, donde predomina el clima cálido y el ambiente de ciudad, lleno de colores grises y un montón de ruido, aquí también yacen las cárceles y los lugares de exilio para mantener todo muy bien controlado. De aquí salen los mejores científicos y las personas letradas a las que se les permite la educación superior además las oportunidades se dan para unos pocos que pueden sobresalir fácilmente para llegar a buenos puestos en el estado, a pesar del control desmedido, la delincuencia también

abunda y la clasificación social se ve partida entre pobres y ricos que son literalmente separados por un muro gigante.

4.3.3.2 Personajes

4.3.3.2.1 Descripción de Personajes:

4.3.3.2.1.1 Loida:

Abandonada por sus padres y criada por su abuelo. Loida creció siendo una chica problemática, despreocupada y algo torpe. Cabello castaño, de piel clara, estatura de aproximadamente cinco pies, 21 años y viste con un overol de color gris claro, camiseta rosada intenso con zapatillas azules. Su nombre significa alegría, felicidad, agradable, una persona que quiere darse a ver por los demás. Su única familia es su abuelo y la persona más cercana que tiene, es herrera al igual que su abuelo, no es buena defendiéndose y es mala aterrizando de un salto o caída. Al ser criada únicamente por su abuelo, Loida aprendió ciertas cosas que sabía de su abuelo respecto a la herrería, su primera aleación fue un tornillo. Y a pesar que ha intentado conocer lo ocurrido con sus padres, siempre se evita que ella conozca la verdad. Cuando era pequeña, iba al colegio pero nunca fue muy aplicada para ello, porque era demasiado distraída y no le interesaba mucho la gran mayoría de cosas que enseñaban ahí, ni siquiera era buena en los deportes. Tampoco tenía a alguien que considerara su amigo porque los otros chicos la consideraban un poco torpe o rara, entonces intentaba ser chistosa de alguna manera para que le hablaran, así fue toda su vida de estudiante hasta que al salir de la escuela, se dedicó a ayudar a su abuelo en la armería y fué puliendo sus habilidades como artesana, uno de sus mayores inventos es el de un autómatas diminuto que servía de sirviente, hacia sus deberes y la ayudaba con sus demás inventos aunque el robot se tardó en ser funcional 3 años ya que fue algo que quiso hacer por su cuenta sin que su abuelo interviniera llamando así al robot Habhur.

-Psicología: Alegre, enérgica, bromista, leal y carismática.

-Arquetipos: Bufón, amigo, rebelde.

4.3.3.2.1.2 Abuelo:

Su nombre es Elden y es el protector de Loida, quien la crió desde que era un bebé, Elden es un armero, experto en toda clase de tecnología, desde robótica hasta explosivos. Siendo alguien justo y de confianza, es de los armeros más importantes en todo el país por sus avances tecnológicos. Fuerte y leal, ha formado un gran vínculo con su pueblo y

su nieta. Elden es un hombre alto y delgado de carácter sensible, bondadoso y blando de corazón, viste de overol azul con camisa naranja, cabello y barba blanca, ojos color miel y voz gruesa. Pionero de muchas tecnologías que han sido aclamadas mundialmente, el proyecto que lo llevó a la cima fue a sus 35 años elaborando un meca apodado como goliath debido a su gran tamaño y fuerza, este contaba con una autonomía de 3 días, para la época fue un avance enorme en cuanto a robótica y fuentes de energías duraderas y renovables ya que pasó de usar carbón por electricidad de bobinas voltaicas sumadas a varios reactores que almacenan carbón, pero sus inventos han sido opacados debido al robo del crédito de sus inventos por parte del gobierno, viéndose empobrecido e invisible, gracias al nulo reconocimiento a pesar de su gran ingenio, pero nunca fue impedimento para hacer el bien.

4.3.3.1.3 Soldados:

Son aquellos que siguen al führer ciegamente y cumplen totalmente todas sus órdenes, estos acorde a sus rangos poseen mejoras mecánicas en su cuerpo, por lo que, a mayor rango, su aspecto es más metálico. Portan gabardinas de color gris con decorados rojos y amarillos, muchos tienen mascarar y cascos blindados. Son implacables y no muestran sentimientos. Se cree que son alterados mediante fármacos debido a sus actitudes violentas y poco uso de la razón siguiendo ciegamente las órdenes dictadas por el líder, haciendo creer a la población que realmente no son humanos sino máquinas.

4.3.3.1.4 Führer:

El líder del país, aquel que gobierna todo y no hay nadie por encima de él, es un ser enigmático, lo que se conoce de su apariencia es gracias a las propagandas amarillistas en la ciudad, aunque se rumorea que no es su aspecto real. Lo único con certeza es que es un ser cruel y egoísta que su único interés es ser la mayor potencia del globo, para ser un líder que pase a la historia y su reinado perdure eternamente, siendo temido y odiado este fue el que ordenó el aprisionamiento de Elden, para unirse a sus tropas, bajo sus órdenes directas, quizá para fabricar un arma o algo que sea el punto de quiebre para obtener lo que busca.

4.3.3.1.5 Rufus:

El chico nació en las cloacas junto a su hermana menor y sus padres han residido ahí hace más de 6 años antes de su nacimiento, ellos eran una pareja de textileros que tenían su fabrica propia pero que se vio en bancarrota debido al alza de los impuestos y el desempleo abrupto que hubo en la zona. Siendo ambos perseguidos por las grandes deudas de la residencia que tenían, los soldados la quemaron e intentaron presionarlos

para ser llevados a las minas a extraer materiales primos para pagar sus deudas, pero estos escaparon y se refugiaron en lo profundo de la ciudad. Desde entonces Rufus para sobrevivir sube a la ciudad y mendiga, miente y roba comida o dinero para poder subsistir, al igual que intentar ayudar a la enfermedad de su hermana. Ella por accidente cayó en la sucia agua de las alcantarillas lo que causó que enfermara de una tos crónica y hongos en la piel. A pesar de eso Rufus fue criado con unos principios de ser bondadoso, leal e intentar ayudar a aquellos que también necesiten una mano.

4.3.3.1.6 Personas de las cloacas:

Eran ciudadanos comunes que terminaron en las cloacas por diversos motivos, como el desempleo, desplazamientos forzados, embaucamiento de sus propiedades o emprendimientos, discernimiento contra el líder y han sido condenados a muerte por lo que se esconden aquí, marginados sociales.

5. DISEÑO METODOLÓGICO

5.1 Definir tipos de investigación y enfoque metodológico

Tabla 1

Definir tipos de investigación y enfoque metodológico

Investigación	Características
Explorativa	<ul style="list-style-type: none">-Investigación de planos cinematográficos-Investigación de estilo gráfico- Investigación de paleta de colores-Investigación de trucos de animación 3D para estilizar el producto-Referentes visuales-Estudio de texturizado 3D toon-Cómo aplicar el estilo gráfico planteado a los modelos-flujo de trabajo 3D
Descriptiva	<ul style="list-style-type: none">-Creación de estilo gráfico-Concretar estilo de animación-Definir paleta de colores-Integrar fx 3D a las escenas 2D-Diseño de guion técnico-Planteamiento de props y objetos que salen en el proyecto.

5.2 Definición de las etapas lógicas del proyecto

Etapa 1: Diseño artístico del proyecto y Guión Técnico del proyecto

Etapa 2: Creación de conceptos y thumbnails de lugares y personajes

Etapa 3: Diseño final de personajes y de escenarios en 3D

Etapa 4: Creación de planos en base al guión técnico

Etapa 5: Texturizado de elementos 3D

Etapa 6: Organización de planos y escenarios acorde al guión literario

Etapa 7: Blocking de personajes y del entorno 3D

Etapa 8: Poses intermedias de personajes y entorno

Etapa 9: Ajuste de curvas de animación

Etapa 10: Diseño de efectos especiales 3D

Etapa 11: Estilizado de efectos especiales

Etapa 12: Combinación de efectos especiales con el entorno 3D

Etapa 13: Producción y armado de las escenas con todo lo anterior

Etapa 14: Post producción de planos de la animación

Etapa 15 : Revisión y corrección de errores de la post producción

Etapa 16: Combinación de planos

Etapa 17: Proyecto final

6. RECURSOS DEL PROYECTO

Tabla 2

Tabla de costos

Recursos	Descripción	Presupuesto
Computadoras	Computadoras óptimas para diseño 2D y 3D	Cantidad \$11,572,394.55 COP
Tabletas gráficas	Tabletas para mayor comodidad en ilustración. Wacom Cintiq	Cantidad 2 \$5.893.616 COP
Blender	Software de diseño 3D y 2D	\$0 COP
Autodesk 3Ds Max	Software de modelado 3D para proyectos grandes	Cantidad 2 \$1.986.000 COP al mes
Autodesk Maya	Software de modelado 3D para fx y animaciones	Cantidad 2 \$1.986.000 COP al mes
Arnold Render	Software de renderizado 3D para productos de Autodesk	Cantidad 2 \$449.200 COP al mes
After Effects	Software de Vfx, animación y edición de videos	Cantidad 2 \$158.240 COP al mes
Adobe Premiere Pro	Software de edición profesional de videos y películas	Cantidad 2 \$158.240 COP al mes
Texturas de Substance	Programa de pintura 3D	Cantidad 2 \$150.702 COP al mes

Photoshop	Programa de pintura y edición de gráficos	Cantidad 2
		\$158.240 COP al mes
<hr/>		
Total		\$20.526.632,55 COP al mes
		Por cinco meses
		\$102.633.162,75 COP
<hr/>		

7. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Un cronograma de actividades es una herramienta de planificación que detalla las tareas o actividades que se llevarán a cabo en un proyecto, junto con su duración y las fechas en las que se realizarán. Sirve para organizar y gestionar el tiempo de manera eficiente, permitiendo a los responsables del proyecto visualizar el progreso y coordinar esfuerzos.

Elementos Clave de un Cronograma de Actividades:

Tareas o Actividades: Listado de todas las actividades necesarias para completar el proyecto.

Duración: Tiempo estimado que tomará cada tarea.

Fechas: Fechas de inicio y finalización de cada actividad.

Responsables: Persona o equipo encargado de llevar a cabo cada tarea.

Dependencias: Indica si algunas tareas dependen de la finalización de otras.

Para el proyecto de Loida se utilizó un cronograma de tablas para organizar las actividades a realizar para la producción animada. [Ver ANEXO 2](#)

CONCLUSIONES

Para desarrollar un producto animado sobre la crueldad de un gobierno dictatorial se debe tener una base investigativa elaborada con sus justificaciones y un rumbo organizado el cual seguir, para llegar a este objetivo. Se tiene que tener muy en cuenta la historia del mundo que gira en torno al tema, también ver los referentes que se mencionan en productos audiovisuales sobre las dictaduras en el mundo, estos últimos son muy importantes a la hora de la elaboración visual y el impacto emocional que se quiere lograr en el espectador.

Enfocándonos en la investigación, al investigar qué hace cruel a un gobierno dictatorial permite llegar a varias conclusiones importantes, basadas en las características comunes de este tipo de regímenes. A continuación, se destacan algunas:

En un gobierno dictatorial, el poder se concentra en manos de una sola persona o un grupo reducido, eliminando los contrapesos democráticos, haciendo favores que benefician a pocos y fomentando la pobreza, desigualdad y el hambre en las demás clases sociales. Esto crea un entorno propicio para el abuso de autoridad y la represión de cualquier forma de oposición, lo cual conlleva a distintos tipos de violencia efectuados a cualquier persona que quiera imponer resistencia al gobierno. Desde torturas, ejecuciones extrajudiciales y desapariciones, hasta las restricciones de libertades fundamentales (expresión prensa, religión etc.).

La cultura del miedo es clave, para poder mostrar las emociones vividas en un pueblo de estas condiciones, que está envuelto en amenazas, aislamiento y censura, esto crea un pueblo menos propenso a resistir y revolucionar. Este miedo es el que conlleva a muchas obras audiovisuales a mostrar un pueblo “gris” envuelto en dolor que quiere resistir pero se le es imposible, gracias a la poca o casi nula justicia que se vive en estos gobiernos.

Estos pueblos comparten algo más en común que es la revolución de su gente, con un líder revolucionario que los guía en tal acción, este tiene su historia y las emociones que lo llevaron a querer respetar y querer un cambio en su alrededor, en eso se basa Loida en todo lo que conlleva ser un líder revolucionario y todo lo que se sufre para alcanzar la libertad.

Para elaborar este teaser y como cualquier otro proyecto animado se debe utilizar un modelo pipeline gracias a que este nos ayuda a mantener la organización y los tiempos de entrega controladamente, además, el pipeline actúa como la columna vertebral de un proyecto animado. Sin él, sería difícil alcanzar los estándares de calidad esperados. Es una herramienta que no solo mejora la eficiencia, sino que también fomenta la creatividad

al proporcionar un entorno claro y estructurado en el que los artistas pueden concentrarse en su trabajo.

BIBLIOGRAFÍA

Arkane Studio. (2012). *Dishonored* [videojuego]

Casanova, J., & Casanova, J. (2006, March 26). Historia y memoria de la dictadura argentina. El País. https://elpais.com/diario/2006/03/27/opinion/1143410404_850215.html

Christian Linke (productor ejecutivo), Alex Yee(productor ejecutivo),(2021). Arcane; Riot Games, Fortiche Productions.

Del Toro, GDT.(Director). (2006). “El laberinto del fauno”[film]. Estudios Picasso, Tequila Gang, Esperanto Filmoj, Telecinco Cinema, New Line Cinema, Warner Bros.

Desmares, Ekinci. CD.FE.(Directores). (2015). “Abril y el mundo extraordinario”[film]. Franck Ekinci, Marc Jousset, Brice Garnier, Michel Dutheil, Denis Delcampe, Matthieu Liegeois

Fenoll, V. (2019). La representación de la dictadura en el cine de animación argentino. Vivat Academia, 45-66.

Gabriela Aguila. (Noviembre 2023). “La última dictadura militar argentina.”NUEVA SOCIEDAD. <https://nuso.org/articulo/308-la-ultima-dictadura-militar-argentina/> en [20/11/23]

Gatto Comics.(11 de junio 2023). ANÁLISIS COMPLETO DE PERSÉPOLIS(Con Spoilers)| Gatto Comics. [Archivo de video]. Youtube.<https://www.youtube.com/watch?v=aJlAp4ABUmE>

Gang, Esperanto Filmoj, Telecinco Cinema, New Line Cinema, Warner Bros.

Giuffra, M. (2005). Los niños del proceso. María Giuffra. Recuperado de <http://mariagiuffra.com.ar/pintura-ninos-proceso.html>

Id Software. (2009). *Wolfenstein* (Wolfenstein 3D Classic) [videojuego]

Juan Huarte de San Juan, examen de ingenios para las ciencias (1575), cap. XIV: "Donde se declara que a diferencia de habilidad pertenece al oficio de Rey, y qué señales ha de tener el que tuviera esta manera de ingenio" . La obra de arte fue censurada por la inquisición, y publicada con cambios en 1594.

La Filmoteca maldita. (7 de septiembre del 2023). Vals con Bashir – El recuerdo olvidado. [Archivo de video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=SewOwCvHnUA>

Mallimaci, F. (1992), "El catolicismo argentino desde el liberalismo integral a la hegemonía militar", en 500 años de cristianismo en la Argentina, Buenos Aires, CEHILA, 1992.

Miyazaki, HM. (2004), "El castillo ambulante"[film]. Studio Ghibli.

ANEXOS

[ANEXO 1](#)

GUIÓN LITERARIO LOIDA

Este documento PDF contiene un guión literario, que muestra y describe las situaciones que ocurren alrededor de Loida, junto con sus diálogos y tiempos de la historia.

[ANEXO 2](#)

TABLA DE CRONOGRAMA

Este documento PDF contiene las tablas de cronograma de actividades con los tiempos, títulos y duración de cada actividad para la realización del producto animado.