



# Te dejará huella

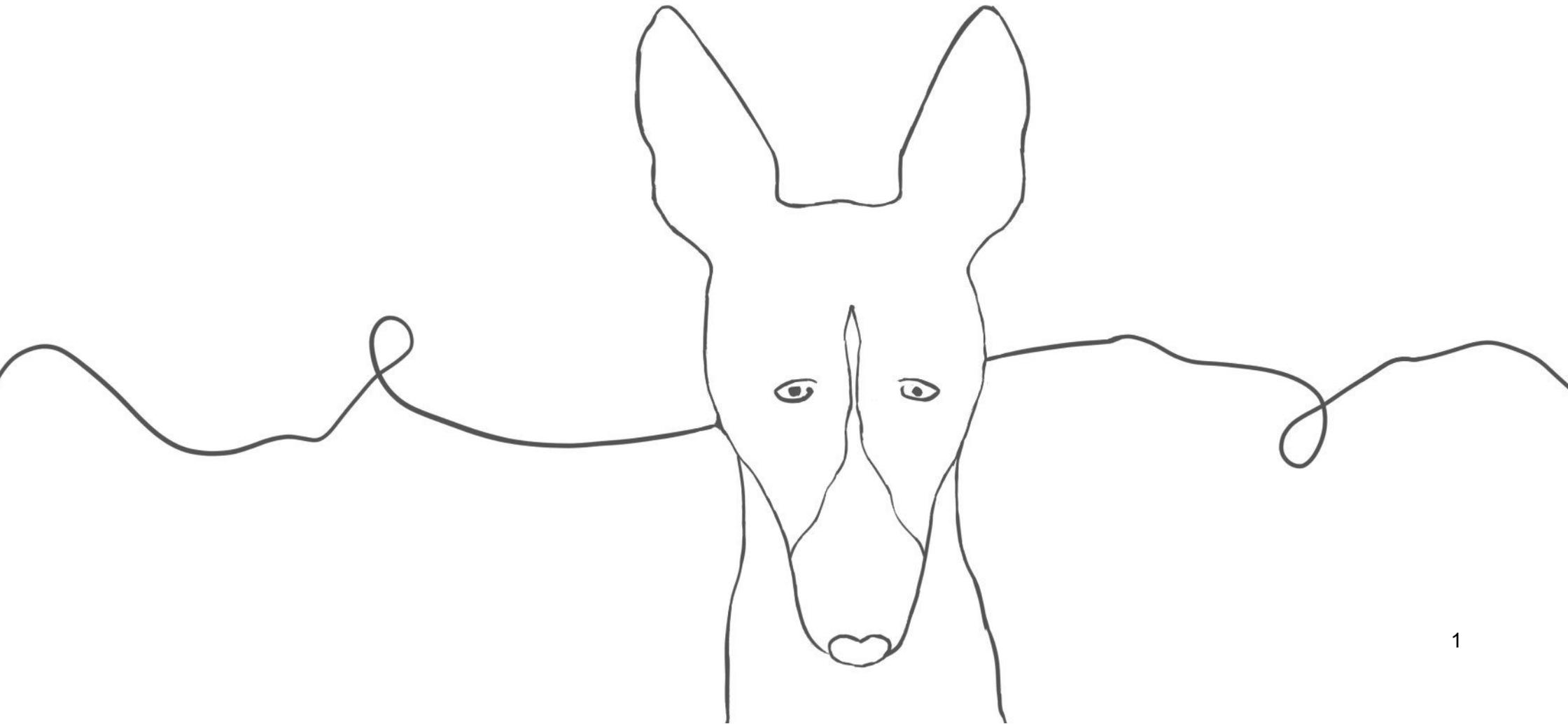
Beatriz Jordana Navarro Baute

Trabajo de Fin de Grado



**Universidad**  
de La Laguna

**Trabajo de Fin de Grado**  
**Beatriz Jordana Navarro Baute**  
**Tutorizado por Mauricio Pérez Jiménez**  
**Grado de Bellas Artes - Ámbito de ilustración y animación**  
**Facultad de Bellas Artes - Universidad de La Laguna**  
**2020-2021**



## **Resumen**

“Te dejará huella” es un proyecto dedicado al refugio de animales de APANOT (Asociación Protectora de Animales del NorOeste de Tenerife) de Icod de los Vinos. En este documento se narra las fases del proceso creativo de un vídeo promocional para dicho refugio. Durante la creación de este trabajo se ha explorado por los distintos campos del ámbito de ilustración y animación. Se ha trabajado sobre todo el dibujo digital y la animación, así como el vídeo.

Palabras clave: animación, video, perro, refugio, animales

## **Abstract**

“Will leave mark on you” is a project dedicated to the animal shelter of APANOT (Association for the Protection of Animals of the Northwest of Tenerife) in Icod de los Vinos. This document narrates the phases of the creative process of a promotional vídeo for the refuge. During the creation of this work, the different fields of the area of illustration and animation have been explored.

Key work: animation, video, dog, refuge, animals.

### **Agradecimientos**

Gracias a todas las personas que me han apoyado durante todo el proceso, a mi familia, sin ellos no podría haber llegado hasta aquí y haber estudiado lo que quería. A Daniel, mi pareja por apoyarme en todo y ayudarme en lo que necesitara. A mis amigas, por las palabras de apoyo y la ayuda que me han brindado, llevándome al refugio, echando un vistazo al proyecto y dándome consejos. Y por su puesto gracias a mi tutor Mauricio por la ayuda prestada durante el proceso de este trabajo y durante toda la etapa universitaria.

¡Gracias a todos!

# Índice

1.	Introducción	5					
2.	Objetivos y metodología	6					
2.1.	Objetivos	6					
2.2.	Metodología	7					
3.	Marco teórico. Planteamiento y elección del tema	8					
3.1.	Contexto	8					
3.2.	Abandonos de perros y gatos en España	8					
3.3.	Covid - 19	12					
4.	Referentes y antecedentes	13					
4.1.	Referentes	13					
4.2.	Antecedentes	17					
5.	Desarrollo y resolución de la propuesta creativa	20					
5.1.	Preproducción	20					
5.1.1.	Idea	20					
5.1.2.	Sinopsis	21					
5.1.3.	Argumento	21					
5.1.4.	Guion literario: Voces en off	22					
5.1.4.1.	Animación (voz en off)	22					
5.1.4.2.	Video (voz en off)	22					
5.2.	Producción	23					
5.2.1.	Personajes	23					
5.2.1.1.	Personaje principal	23					
5.2.1.2.	Personaje secundario	24					
5.2.2.	Fondos	25					
5.2.3.	Guion técnico/gráfico	31					
5.2.3.1.	Animación	31					
5.2.3.2.	Vídeo	34					
5.2.4.	Bocetos y storyboards	37					
5.2.5.	Animática	42					
5.2.6.	Creación de animaciones	43					
5.2.7.	Vídeo APANOT	59					
5.3.	Postproducción	60					
5.3.1.	Herramientas digitales utilizadas	60					
5.3.2.	Animación	61					
5.3.2.1.	Edición y montaje	61					
5.3.3.	Vídeo	63					
5.3.3.1.	Edición y montaje	63					
6.	Resultado final	65					
7.	Conclusión y análisis final	66					
8.	Bibliografía y webgrafía	67					
9.	Anexo	70					

## 1. Introducción

Este trabajo de fin de grado recoge el proceso creativo para la realización de un vídeo informativo y reivindicativo sobre el refugio de animales de APANOT (Asociación Protectora de Animales del NorOeste de Tenerife), ubicado en Icod de los Vinos. En este documento se hará un recorrido por cada una de las fases en las que se ha desarrollado el proyecto, desde las ideas iniciales, los bocetos, creación de personajes, la composición del vídeo, su edición, hasta la culminación del trabajo. Para este proyecto se ha trabajado el dibujo digital, la animación y el vídeo. Se ha hecho una exhaustiva investigación sobre el abandono de animales en España, leyes de abandono y maltrato animal, etc. Además a lo largo de este trabajo he podido poner en práctica mis habilidades y todo lo aprendido en el grado de Bellas Artes.

Por otra parte, este proyecto está enfocado en el tema del abandono de animales, sobre todo de perros y gatos. El trabajo que se presenta es la realización de un vídeo orientado a la educación y concienciación de las personas, además de dar más visibilidad al refugio y conseguir más ayuda. Las Asociaciones Protectoras y de Defensa Animal (FAPAM) estima que el número real de abandonos al año es superior a los 300.000, y que tan solo 113.217 perros y gatos fueron recogidos por protectoras de animales y centros municipales, según los datos publicados por la Fundación Affinity en su informe anual 'Él nunca lo haría'.

## 2. Objetivos y metodología

### 2.1. Objetivos

#### Objetivos generales

- Realizar un vídeo promocional para el refugio que ayude a concienciar sobre el abandono y conseguir más ayuda, ya sea de donaciones o ayuda del gobierno.

#### Objetivos específicos

- Experimentar con técnicas y estilos gráficos aplicados a la animación.
- Ampliar mis conocimientos en la edición de vídeo.
- Plantear y desarrollar personajes atendiendo a un lenguaje gráfico adecuado tanto para jóvenes como para adultos.
- Tener la capacidad de llevar a cabo un proyecto creativo a partir de una idea propia y original.
- Ayudar al refugio a concienciar a la población y que consiga más ayuda.
- Mostrar las consecuencias que conllevaba el abandono y el maltrato para el animal.



## 2.2. Metodología

El tema elegido a la hora de crear el proyecto es el del abandono y maltrato animal en España, sobre todo en la situación de estos tras pasar por ello. Con este trabajo pretendo educar y concienciar a las personas sobre el trato a los animales. La parte más compleja fue decidir la estructura más adecuada, que no se quedará en una animación. Finalmente se dividió en dos partes, una animación y un vídeo promocional. Por una parte, la animación cuenta la historia del maltrato y abandono de un perro, que conmueva a la gente y que el espectador vea por lo que pasa el animal. Y una segunda parte que consta de un vídeo del refugio y sus animales, que llegue a todo aquel que quiera ayudar con donativos, voluntariado o que quiera conocer un poco más el refugio.

Lo siguiente fue hacer una investigación exhaustiva de todo lo relacionado con nuestro trabajo así como la recopilación de información. En este caso el tema que se va a tratar está muy presente en nuestra sociedad y es un problema más grave de lo que se cree. El objetivo es concienciar a las personas sobre este gran problema. Para mi investigación sobre todo he hecho uso de artículos de prensa mencionados en la bibliografía, estadísticas oficiales de la Fundación Affinity, y datos de FAPAM<sup>1</sup>, la OMS<sup>2</sup>, la RSCE<sup>3</sup> y el IPPPA<sup>4</sup>, que se muestran en el siguiente apartado, además de testimonios y experiencias de voluntarios del refugio de APANOT, como fue el testimonio de la historia de Charco. Por otro lado, empecé por hacer un estudio sobre el maltrato y abandono en España desde 2017 hasta 2020 gracias a la infografía de Fundación Affinity, además de buscar información de cómo había afectado el Covid-19 a los abandonos en nuestro país.

---

<sup>1</sup> Federación de Asociaciones Protectoras y de defensa Animal de la comunidad de Madrid

<sup>2</sup> Organización Mundial de la Salud

<sup>3</sup> Real Sociedad Canina de España

<sup>4</sup> Instituto de Políticas Públicas de Protección Animal

### **3. Marco teórico. Planteamiento y elección del tema**

#### **3.1. Contexto**

El refugio de APANOT anteriormente recibía ayuda económica del Ayuntamiento de Icod de los Vinos mediante la firma de convenios, con la ayuda de una subvención. Aunque esta ayuda no llega ni para cubrir los gastos veterinarios de un año. Además de que dicho convenio estipula que el refugio debe recoger si o si, los perros y gatos que lleguen al refugio sin tener en cuenta la capacidad que tenga disponible en cada momento y sobrepasando en ocasiones su aforo. Aun así, el refugio seguía y sigue recogiendo animales, seguía prestando un servicio al ayuntamiento. El problema que tenía el refugio es que no se había abonado el dinero correspondiente a los años 2019 y 2020, convenios que habían sido firmados. Estos años el refugio sobrevivió gracias a los voluntarios y donaciones de particulares, gracias a ellos los animales del centro pudieron comer. A principios de 2021, la situación empeoró y APANOT decidió no aceptar más animales hasta que no se abonara los dos años anteriores. Este mismo año, al pedir nuevamente las subvenciones y arreglar unos errores administrativos, el ayuntamiento ha abonado el dinero que debía al refugio y le plantea firmar un convenio para 2021, pero el refugio se ha plantado y han decidido no firmar con esas condiciones, debido a que ahora mismo tanto el centro como los voluntarios están muy saturados y firmarlo ahora mismo les obligaría a recoger animales por encima de sus posibilidades.

#### **3.2. Abandono de perros y gatos en España**

Para empezar, según datos de la Organización Mundial de la Salud, en el mundo alrededor del 70% de los perros no tienen hogar, esto quiere decir que de los 800 millones de perros registrados en todo el mundo, unos 500 viven abandonados. Desgraciadamente España se encuentra entre los primeros países europeos en la lista de abandono de perros y gatos, cada cinco minutos se abandona un animal.

Según FAPAM y los datos publicados por la Fundación Affinity, en su informe anual “Él nunca lo haría”, “*estiman que el número real de abandonos al año en España es superior a 300.000*”. Los datos más actuales señalan que en 2020, fueron recogidos por las protectoras unos 286.000 perros y gatos (162.000 perros y 124.000 gatos). A continuación, se muestran distintos datos y gráficos elaborados por la Fundación Affinity, en ellos podemos observar el porcentaje de animales recogidos por las protectoras cada año, el destino de estos animales y el motivo por el que normalmente son abandonados.

Evolución del número de perros (Figura 1) y gatos (figura 2) que llegan cada año a refugios o protectoras de animales:

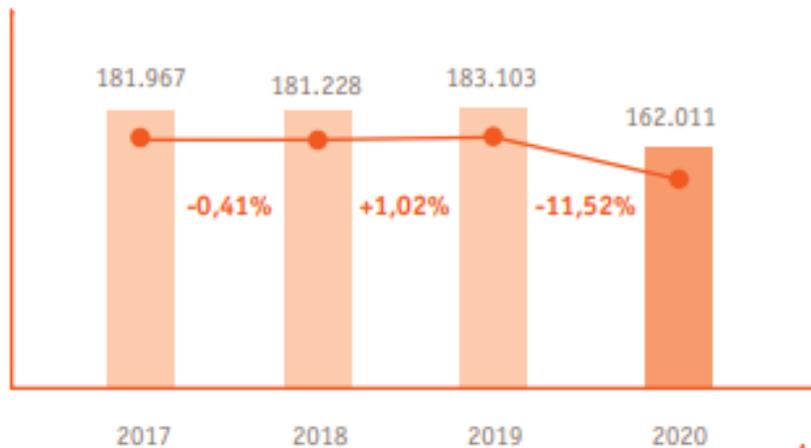


Figura 1

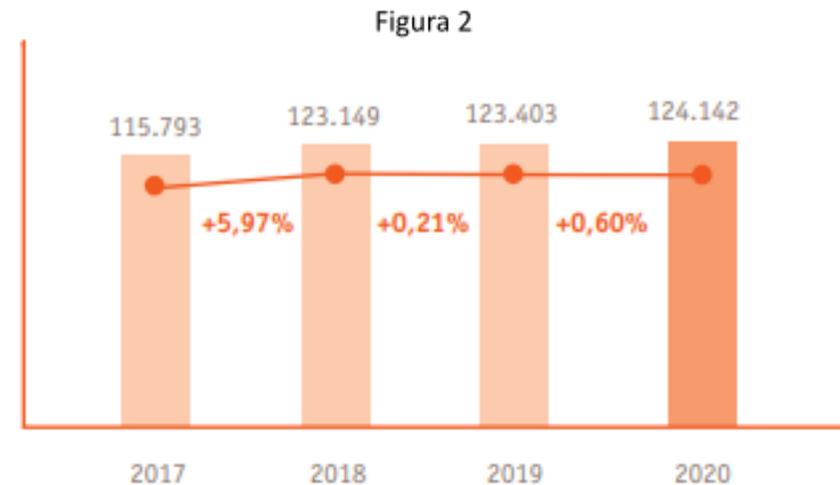
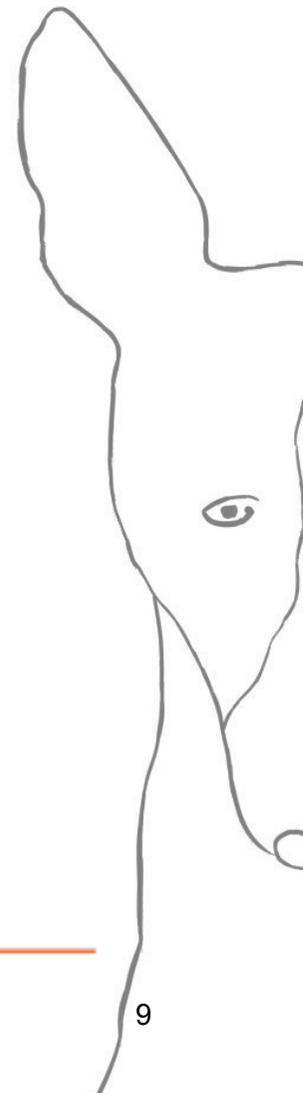


Figura 2



Por una parte una vez en el refugio, los principales destinos de los perros (figura 3) y gatos (figura 4) que llegaron a centros de acogida en 2020 fueron los siguientes:

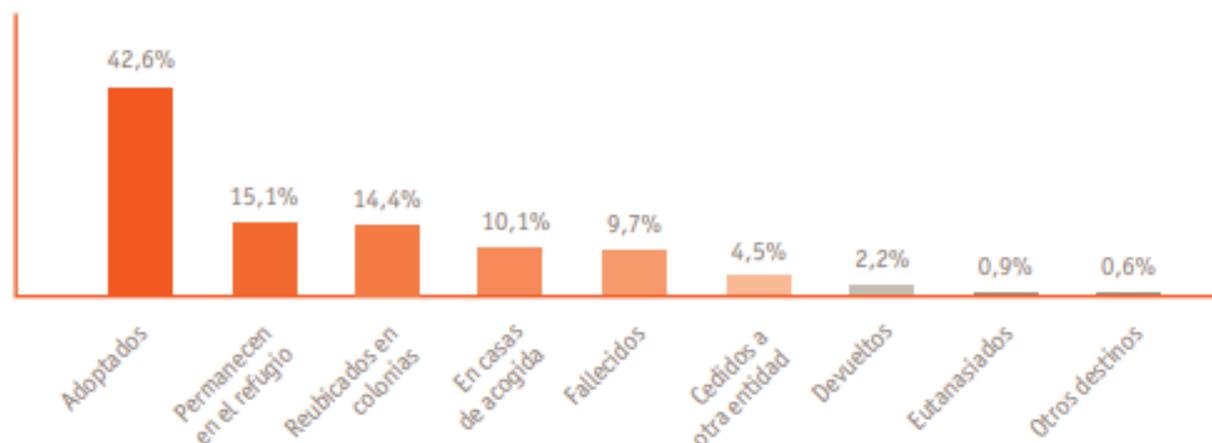


Figura 3

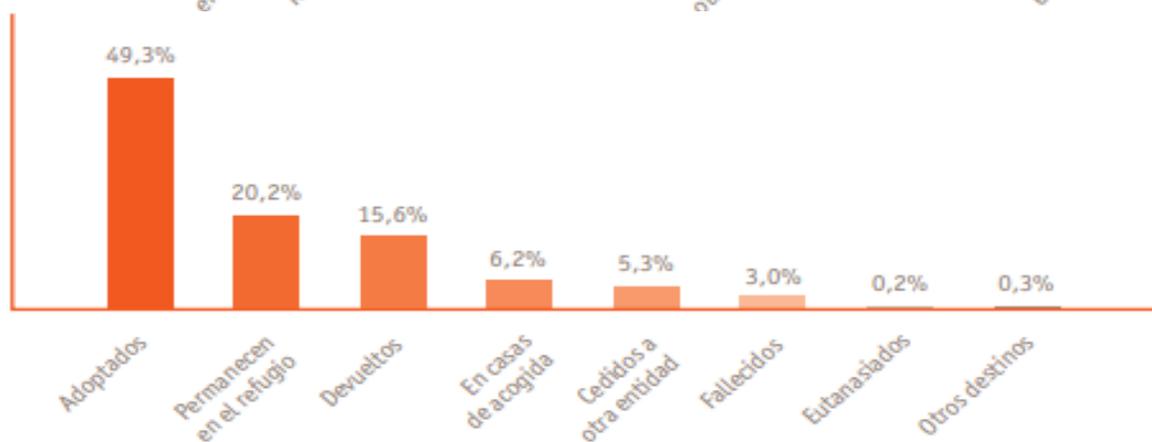


Figura 4

Los principales motivos del abandono entre perros y gatos suelen ser los siguientes:

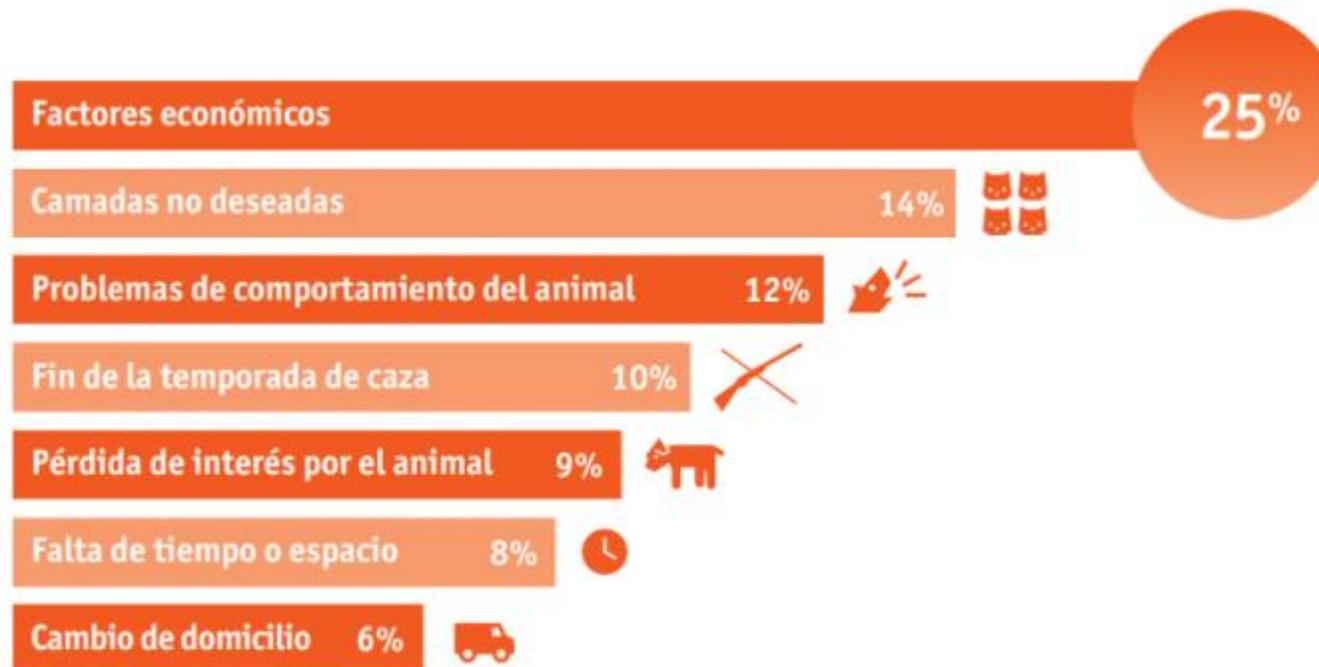


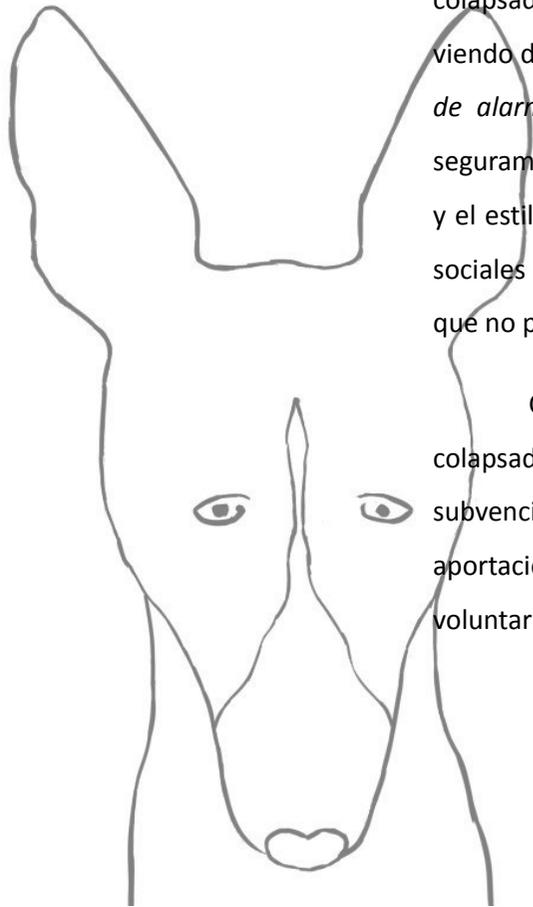
Figura 5

Como consecuencia y como cualquier animal expuesto a esas condiciones y sin cuidados, terminan contrayendo enfermedades tanto infecciosas como parasitarias que en ocasiones pueden amenazar su vida, además de las secuelas psicológicas propias del abandono o maltrato. Sylvia Arrau, docente de Medicina Veterinaria de la Universidad del Pacífico, asegura que los animales, al igual que los humanos, pueden sufrir traumas psicológicos, debido por ejemplo, a permanecer todo el día amarrado en el patio, el maltrato físico y/o abandono por parte de los dueños,... *“pueden ser situaciones complicadas que llegarían a generar un trauma en las mascotas”*.

### 3.3. Covid - 19

Toda esta situación se ha visto también agravada debido al coronavirus (covid-19), que provocó un aumento de animales abandonados, sobre todo en las desescaladas, disparándose un 25% según datos de la Real Sociedad Canina de España (RSCE) en agosto de 2020, por un lado por la noticia que ha circulado por las redes, en el que afirman que los animales pueden transmitir el coronavirus y por otro lado porque sus familias ya no podían seguir manteniéndolo debido a la situación. De hecho, como se puede ver en la gráfica anterior, por primera vez en los últimos años los factores económicos han pasado a ser el primer motivo del abandono. Además de perros y gatos, según una encuesta a las protectoras realizada por el Instituto de Políticas Públicas de Protección Animal (IPPPA) también se ha registrado el abandono de otros animales, como roedores, reptiles, tortugas o incluso caballos. Por este motivo las protectoras y refugios se han visto colapsados en estos momentos tan difíciles, ya que han tenido menos donaciones y socios y solo dependen de ellos, y por ello se están viendo desbordados. Además, *“la Fiscalía de Medio Ambiente observó un aumento de las adopciones en marzo, cuando se decretó el estado de alarma y que atribuyen a la búsqueda de un salvoconducto para poder salir de casa durante el confinamiento”*. Animales que, seguramente la mayoría, acabarán volviendo al refugio. Según la fundación Affinity, por una parte también las restricciones en la movilidad y el estilo de vida derivados del estado de alarma, crearon un efecto barrera. Aunque con todo estos datos cabe destacar que los efectos sociales y económicos no se han vivido igual en las distintas protectoras de animales que han participado en el estudio ya que el resto de que no participaron se han podido ver más afectadas.

Concretamente, el refugio de APANOT durante este año 2021 ha estado temporadas sin aceptar más animales. Se han visto colapsados, porque además de no disponer de sitio para acoger a más perros y gatos, este año, ni los dos anteriores habían recibido las subvenciones prometidas por el ayuntamiento de Icod de los Vinos, los animales han comido gracias a los voluntarios y visitantes, y las aportaciones que se dejan en los puntos de recogida además de la ayuda de los stands solidarios, y de las donaciones económicas de voluntarios. En el mes de julio de 2021, cuando se grabaron las imágenes, solo en una semana ya habían llegado al refugio diez perros.



## 4. Referentes y antecedentes

### 4.1. Referentes

Los referentes que me han servido para inspirarme con respecto al estilo de dibujo y trazo, y algunas de ellas, en el dibujo digital son Flavia Álvarez-Pedrosa Pruvost, Agustina Guerrero, Raquel Riba Rossy y en las animaciones y dibujos de Ashleigh Green.

#### Flavia Alvarez

Más conocida por su nombre artístico, Flavita Banana, es una artista española dedicada sobre todo a la ilustración, las viñetas y el dibujo en general. Estudió Arte y Diseño y el Ciclo superior de Ilustración en la Escuela Massana de Barcelona. Ha colaborado con SModa, Orgullo y satisfacción, El Salto y El País. En 2017 publicó *Las cosas del querer*, su primer libro como autora. Sus viñetas de humor, con un estilo propio y una línea sencilla, suelen tratar temas de amor, las relaciones, temas sociales. Todo esto exponiendo situaciones controvertidas cotidianas, pero con un toque cínico y gran sentido del humor. Además de transmitir un mensaje feminista que trata de destruir estereotipos.



Figura 6: Flavita Banana



Figura 8 y 9

## Agustina Guerrero

También llamada por su nombre artístico, La Volátil. Es una diseñadora gráfica e ilustradora freelance argentina, afincada en España. Empezó como diseñadora gráfica, pero con el tiempo decidió dedicarse enteramente a la ilustración. Sus primeros pasos fueron en 2011, cuando creó su blog autobiográfico *Diario de una Volátil*, con el que se hizo eco en las redes sociales, gracias a sus viñetas cómicas y desenfadas. En 2011 publicó *Nina, diario de una adolescente*, *Diario de una volátil* en 2014, *Mamma mia!*, en 2015, en el que muestra con humor su maternidad, *Érase una vez La Volátil*, *A calzón quitado* y por último *El viaje*. Sus ilustraciones son con líneas simples con algo de color.



Figura 10: Agustina Guerrero

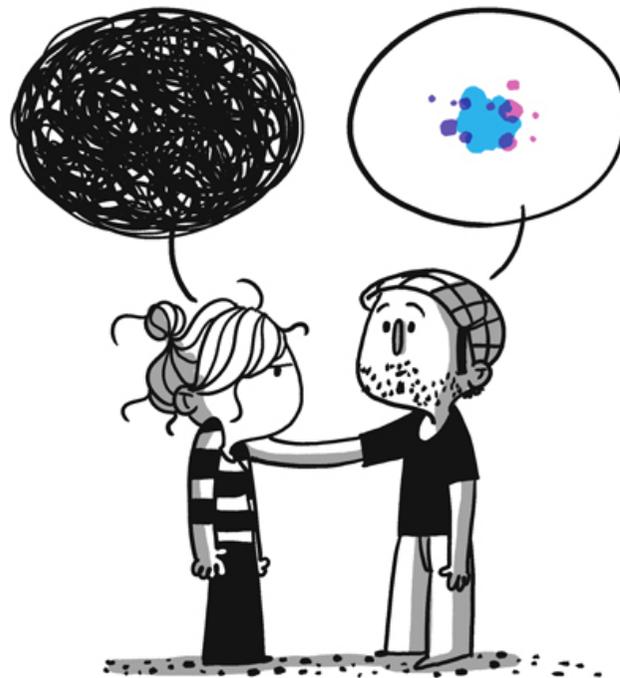


Figura 11 y 12

### Ashleigh Green

Ashleigh Green es una ilustradora y animadora freelance canadiense. Estudió Artes Visuales en la Universidad de Columbia Británica, la Escuela de Artes Visuales de Nueva York y en el Colegio de Arte de Edinburgo. Su estilo de dibujo consta de líneas simples pero expresivas, usando a veces una paleta de colores alegres. Trabaja tanto con empresas locales como con marcas internacionales y crea ilustraciones personalizadas, gráficos de marca, patrones, logotipos, gifs, y animaciones.



Figura 13: Ashleigh Green



Figura 14 y 15

## Raquel Riba Rossy

Dibujante e ilustradora española. Estudió Bellas Artes en la Universidad de Barcelona y se especializó en dibujo, pintura, escultura y grabado. Siguió estudiando en la Escola de la Dona (Barcelona) para profundizar en cursos de dibujo e ilustración. Se dio a conocer en 2014, sobre todo en las redes sociales con la creación de su personaje más famoso, Lola Vendetta.



Figura 17 y 18



Figura 16: Lola Vendetta

#### 4.2. Antecedentes

A lo largo de mi trayectoria en el grado de Bellas Artes he realizado algunos proyectos que de una forma u otra han tenido influencia a la hora de hacer este trabajo final, sobre todo el estilo de la línea y el uso de la metamorfosis. Estos son algunos de mis antecedentes personales con respecto a la animación e ilustración, realizados sobre todo en las asignaturas de Taller de Técnicas y Tecnología II y V. La primera imagen corresponde a un fragmento de una animación realizada en la asignatura de Taller de Técnicas y Tecnología V a base de manchas realizadas con acuarela, escaneadas y luego editadas y fusionadas en Photoshop para crear una composición.

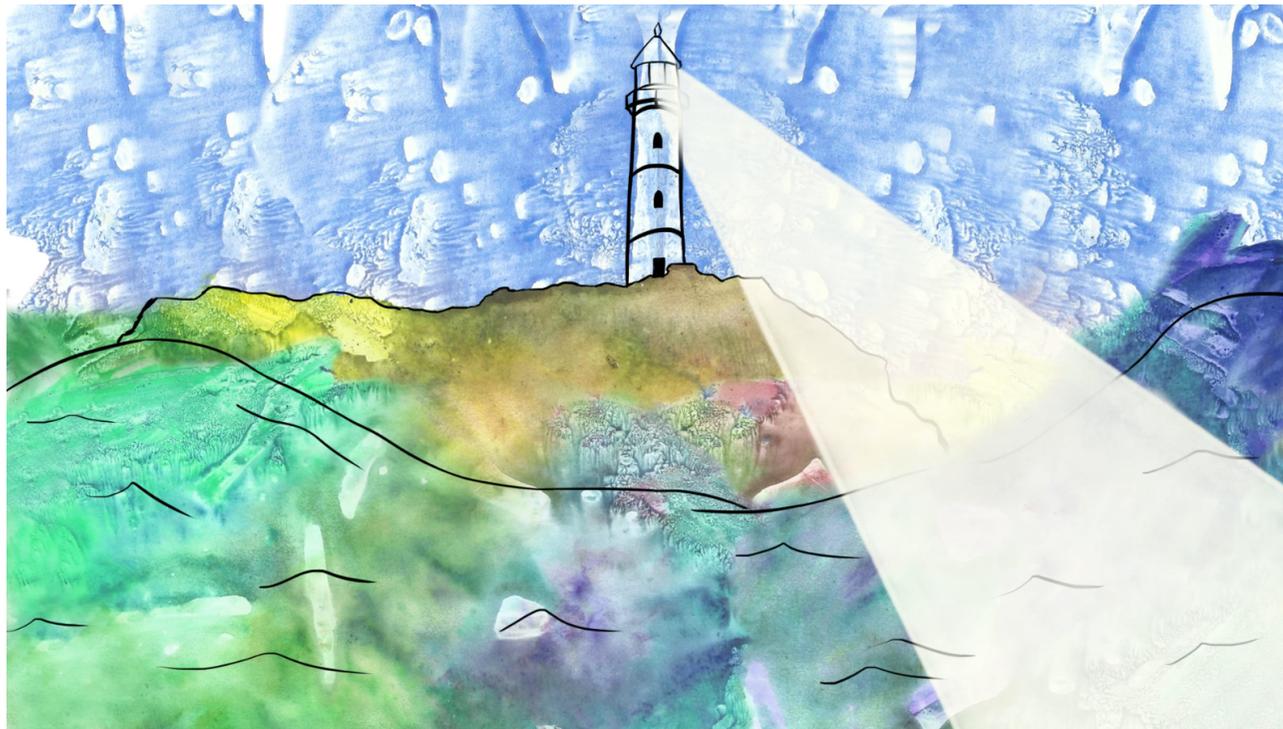


Figura 19: Animación faro



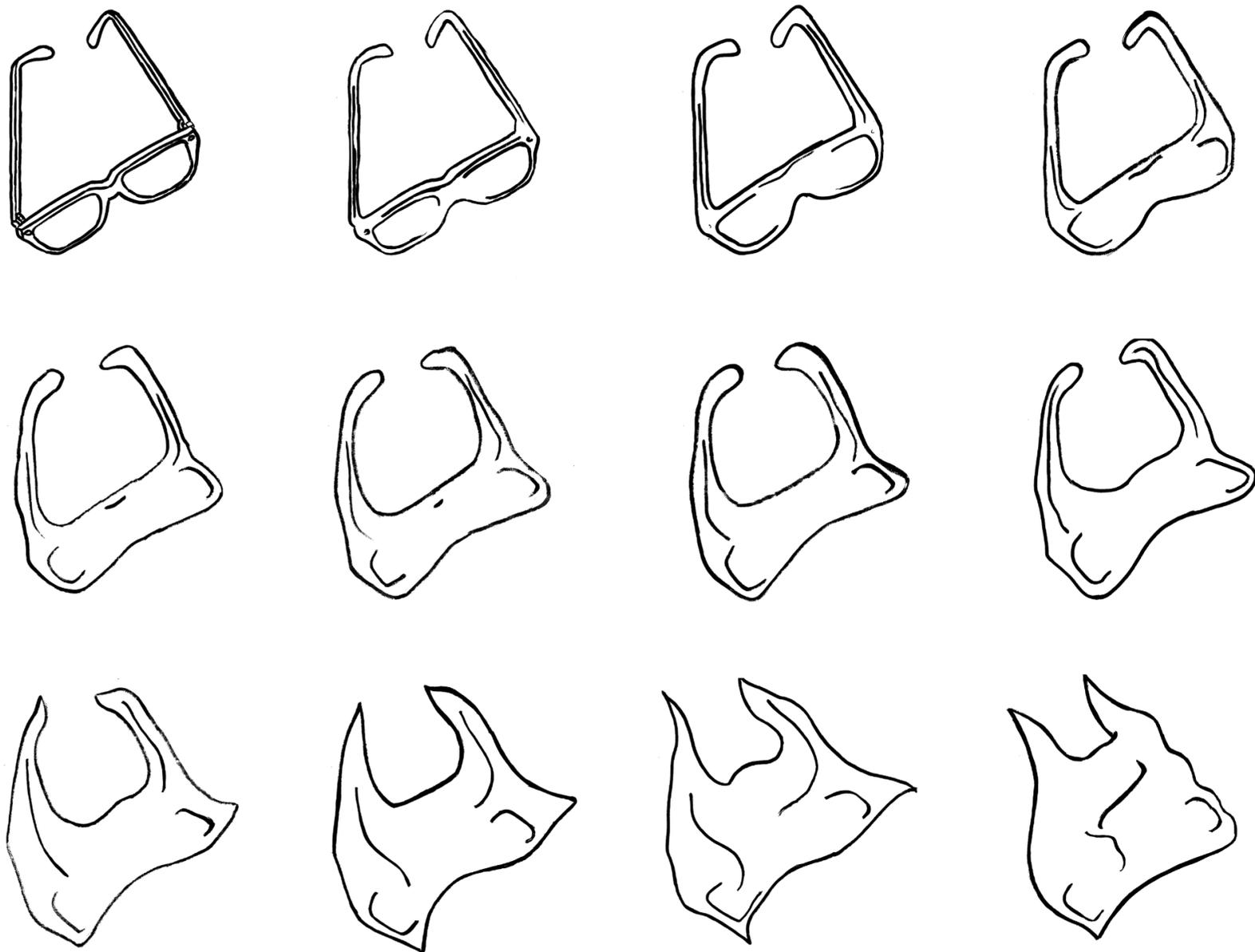
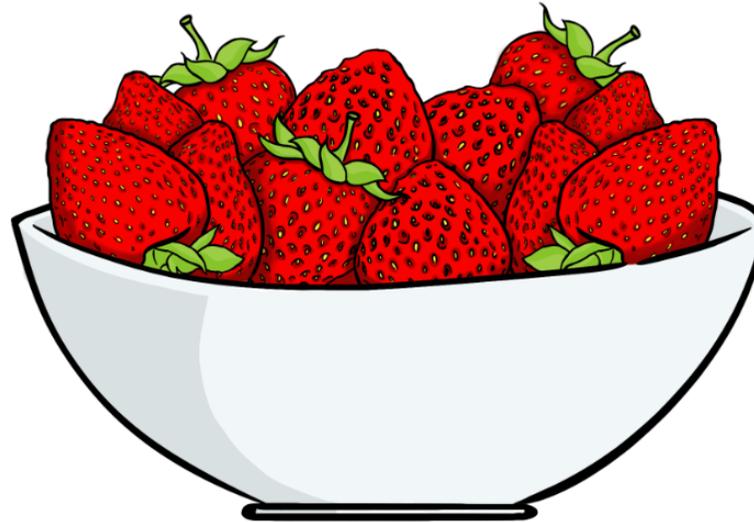
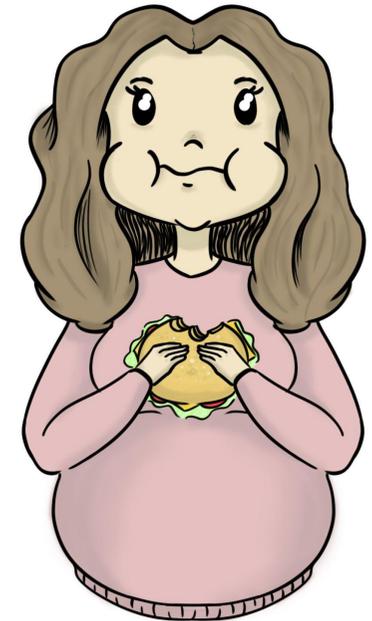
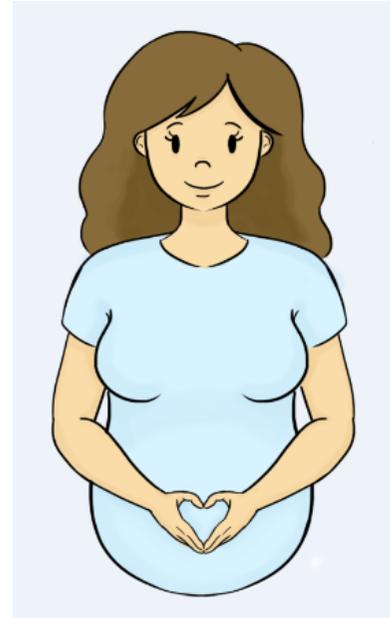
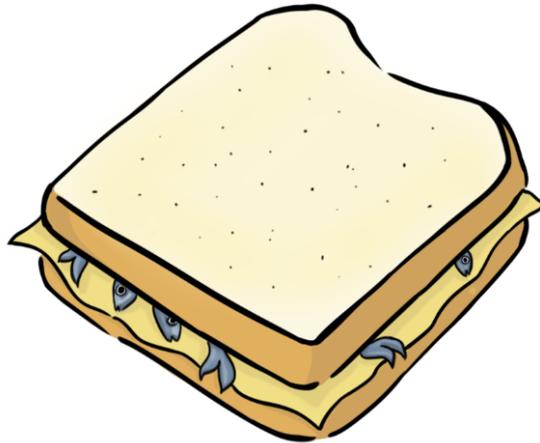


Figura 20: Animación a modo de metamorfosis de unas gafas a un pañuelo



Figuras 21, 22, 23, 24 y 25: Ilustraciones digitales realizadas para un diario de bebé.

## 5. Desarrollo y resolución de la propuesta creativa

Para el desarrollo de la propuesta creativa consideramos que se ha de utilizar la metodología habitual en los ámbitos profesionales, que se dividen en preproducción, producción y postproducción.

### 5.1. Preproducción.

#### 5.1.1. Idea

La idea de este proyecto se basa en una motivación personal para ayudar al refugio de APANOT, en el que he sido voluntaria. Para ello, mi idea inicial es crear un vídeo que ellos puedan compartir en sus redes sociales. Este debe contener imágenes del centro, una parte que narre la historia de alguno de los animales (en este caso, Charco) y una parte en la que se informe al espectador de cómo puede ayudar. Mínimo quería que el vídeo tuviera una animación. A la hora de estructurar cada parte, la idea es que el vídeo comenzará con una animación, contando la historia de Charco con una voz en off y a continuación un vídeo con imágenes grabadas del refugio que se completaría también con una voz en off, contando la situación del refugio y como la gente puede ayudarles. Esta animación será sencilla, con líneas simples y algo de color, algunas se formarían a modo de metamorfosis y otras normales. La parte final acabaría con un fondo negro, apareciendo el logo de APANOT, sus redes sociales (Instagram y Facebook) y el logo de Teaming, una página en la que puedes donar un euro al mes a la causa que desees. También se le añadiría una pequeña animación al final.

Este contenido está enfocado a un público tanto juvenil como adulto, con el fin de educar y concienciar a las personas. Además, al compartir este vídeo en sus redes sociales la mayoría lo verá en sus móviles. Para mi proyecto mi intención es que el vídeo tenga una duración de unos dos minutos porque a algunas personas les podría resultar algo tedioso y nos interesa que el mensaje llegue al espectador de manera clara, breve y concisa. También se ha de tener en cuenta que tanto en Facebook como en Instagram existen varios formatos a la hora de subir el contenido. Por tanto el formato de vídeo se hará para publicarlo en Instagram TV, ya que



es el formato con más duración. Con Facebook no hay problema, pues no hay límite de duración para los vídeos básicos. Para ambas redes sociales tenemos que tener en cuenta que el formato del vídeo debe ser en mp4, con una resolución de 1080p, para que la animación se vea lo mejor posible y que no tenga un peso excesivo, porque cuanto más pese más lento se reproducirá el vídeo, según la conexión.

### **5.1.2. Sinopsis**

El vídeo pretende ser una denuncia del maltrato animal a través de una animación que refleja la historia de un perro que termina siendo rescatado, a modo de preámbulo a la información del refugio APANOT.

### **5.1.3. Argumento**

Por desgracia, la historia de Charco acabó como la mayoría de podencos y galgos en España, cuando ya no le sirven a sus dueños lo más fácil es deshacerse de ellos. La idea surge de la historia de un podenco canario que en 2014, fue arrojado a un estanque de riego lleno de agua para que se ahogara en Icod de los Vinos. Afortunadamente, alguien lo vio y avisó a los servicios de emergencia. Una vez rescatado por los bomberos, estos lo acercaron a un stand de APANOT que casualmente estaba ese día en el municipio. Charco, aparte de mostrar signos de maltrato y una herida sangrante en la boca, apenas se mantenía en pie, presentaba alarmantes síntomas de desnutrición, vomitaba plástico y se mostraba aterrorizado. Después de llevarlo al veterinario y qué, como sucede normalmente con estos perros, no le habían puesto chip, curaron sus heridas y se recuperó en el refugio. Gracias a APANOT este podenco ha vuelto a confiar poco a poco en las personas, ha sido adoptado dos veces, esta última el año 2020, durante la pandemia. Después de haberse escapado y vuelto al refugio por sus propios medios más de una vez, ya ha entendido que está a salvo con su nueva familia y no ha vuelto a escaparse.

#### **5.1.4. Guion literario: Voces en off**

##### 5.1.3.1. Animación (voz en off)

En 2014, en Icod de los Vinos, Charco, un podenco canario fue arrojado a un estanque de riego lleno de agua para que se ahogara. Afortunadamente, alguien lo vio y avisó a los servicios de emergencia. Estos lo acercaron a un stand de APANOT que casualmente estaba ese día en el municipio. Charco tenía signos de maltrato y una herida sangrante en la boca. Después de una visita al veterinario fue llevado al refugio. Durante la pandemia ha sido adoptado por una nueva familia y ha vuelto a confiar en las personas.

##### 5.1.3.2. vídeo (voz en off)

El refugio de APANOT no recibe ayuda de ninguna institución. Sobrevivimos gracias a la ayuda y a la buena voluntad de las personas y voluntarios del refugio. Si quieres ayudar a animales como Charco, y no puedes adoptar, puedes ayudarnos apadrinando, siendo casa de acogida, donando dinero, alimentos o juguetes, siendo voluntario, o tan solo compartiendo este vídeo.

¡No compres, adopta! Charco ha tenido suerte, pero perros y gatos como él aún están esperando a encontrar un hogar.

## 5.2. Producción

### 5.2.1. Personajes

#### 5.2.1.1. Personaje principal

Charco es un podenco canario de aproximadamente un año. Es un perro asustadizo y traumatizado por su antiguo dueño, un cazador. A la hora de su creación, el protagonista ha cambiado de aspecto a lo largo del proyecto, al principio la idea inicial era muy simple, que no tuviera color, pero sí una serie de texturas, además de unos rasgos aún más sencillos, pero que a lo largo de la animación ha ido evolucionando, como se ve en la segunda imagen.



Figura 26: Charco

#### 5.2.1.2. Personaje secundario

El personaje secundario, el nuevo dueño de Charco, tiene treinta años. Es alto, algo robusto, es una persona tranquila y responsable. A este personaje lo planteé en forma de sombra en su primera aparición en escenas, como si fuera un ser de luz que viene a “rescatar” a Charco, a adoptarlo y darle una nueva vida. Luego, para la escena final pensé que era mejor darle una forma más definida para que no desentonaba con el paisaje de fondo. Para realizar ese movimiento, me serví de referencia grabando a mi pareja paseando con mi perra.

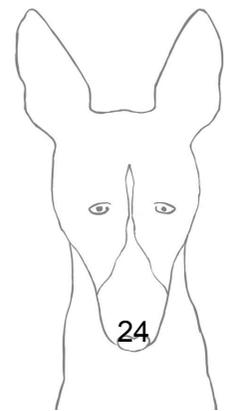
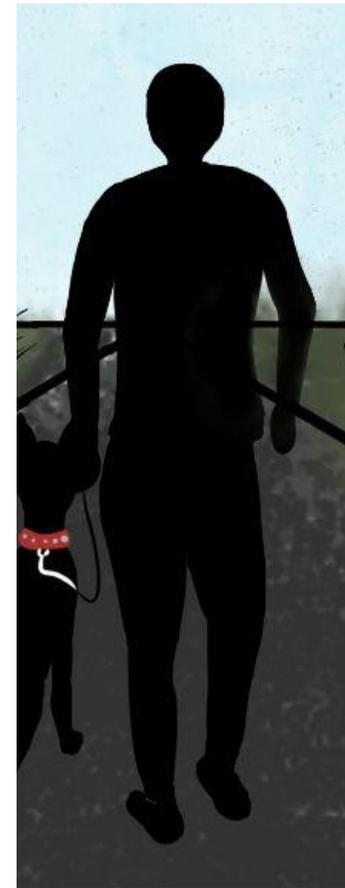
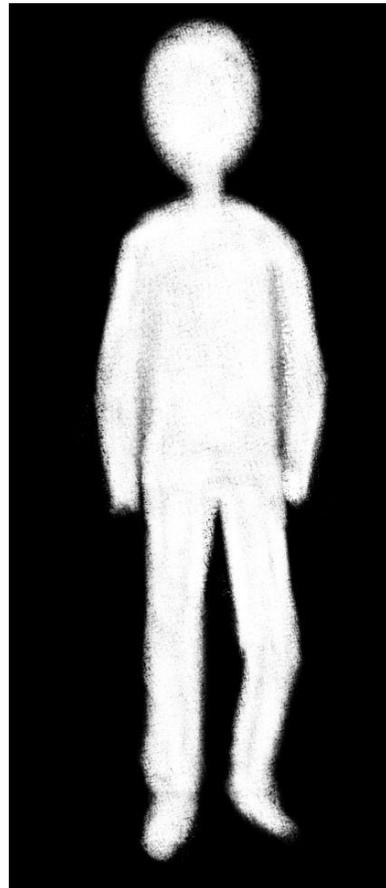


Figura 27 y 28: Nuevo dueño de Charco

### **5.2.2. Fondos**

Los escenarios están realizados a partir de los storyboard, aunque alguno se fue añadiendo a lo largo del proyecto. Intenté que todos los escenarios tuvieran más o menos la misma armonía, aunque algunos decidí que quedaban mejor con fondos negros o blancos. Entre los escenarios en los que se desarrolla la historia podemos encontrar, el monte, un estanque de riego, la plaza de Icod de los Vinos y el refugio de APANOT. Para los fondos no se ha tomado como referencia ninguna imagen en particular.

- El monte, cerca del estanque donde fue abandonado Charco. Es el primer escenario. No representa ningún elemento importante, pero era conveniente para que el plano tuviera profundidad.

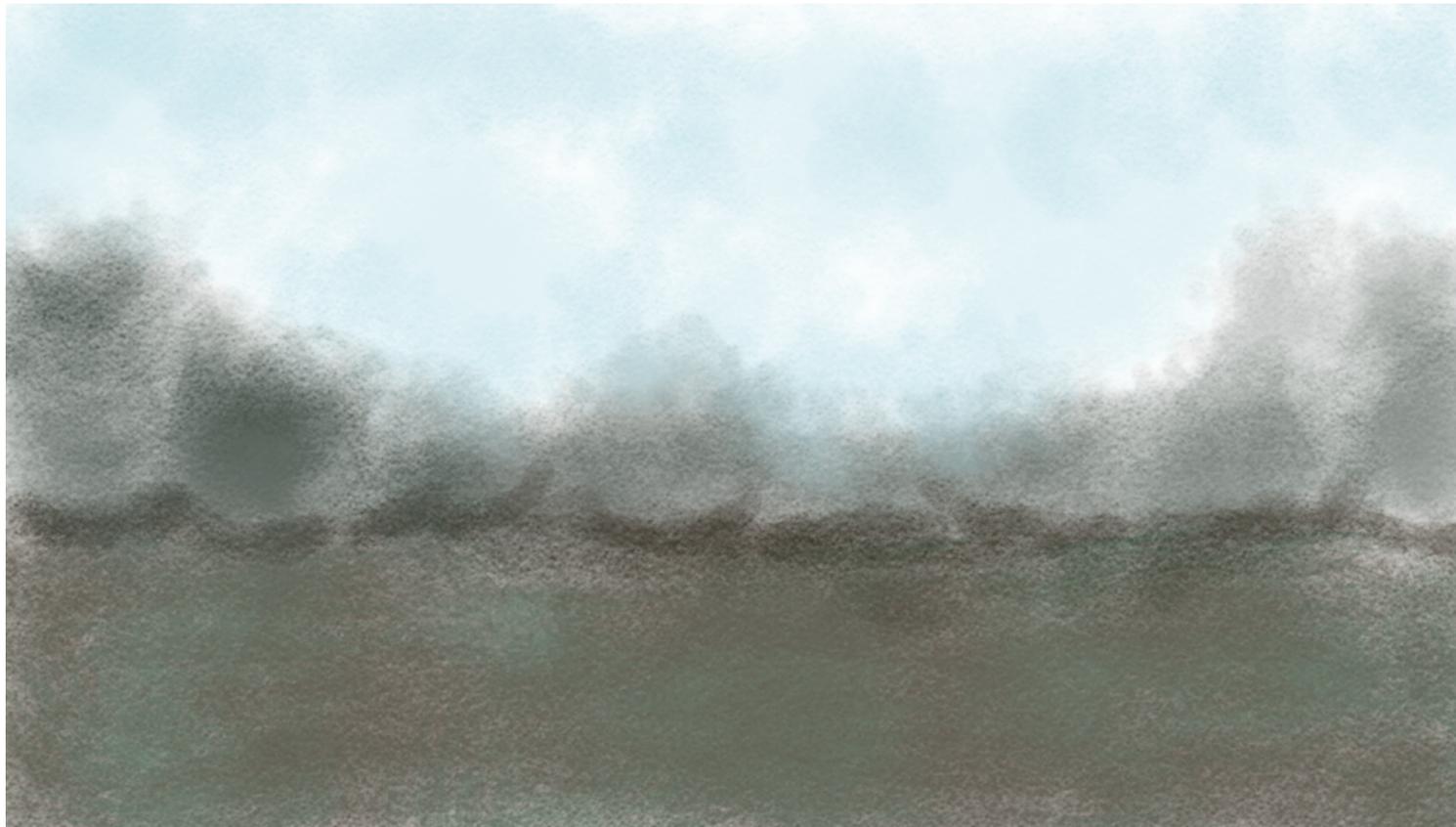


Figura 29

- El estanque de riego en el que fue arrojado.



Figura 30

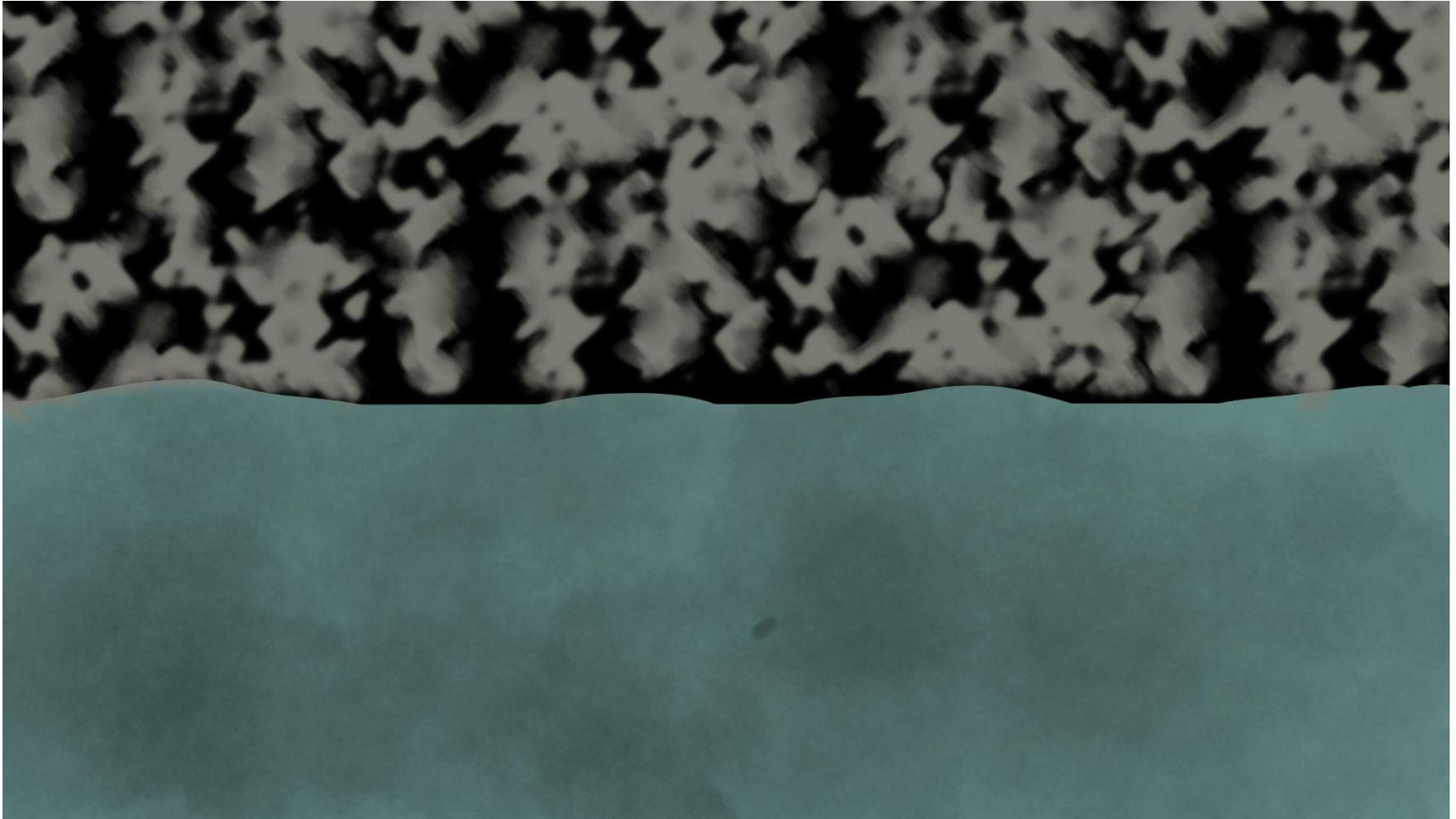


Figura 31

- Plaza donde se encontraba el stand de APANOT ese día.



Figura 32

- Un jaulón de APANOT.



Figura 33

- Paisaje en las afueras de APANOT, en el que los dos personajes se alejan.

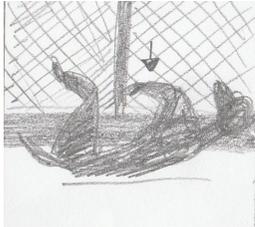
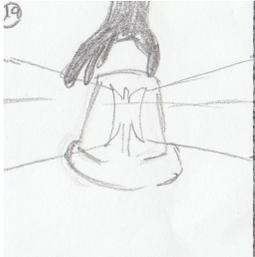


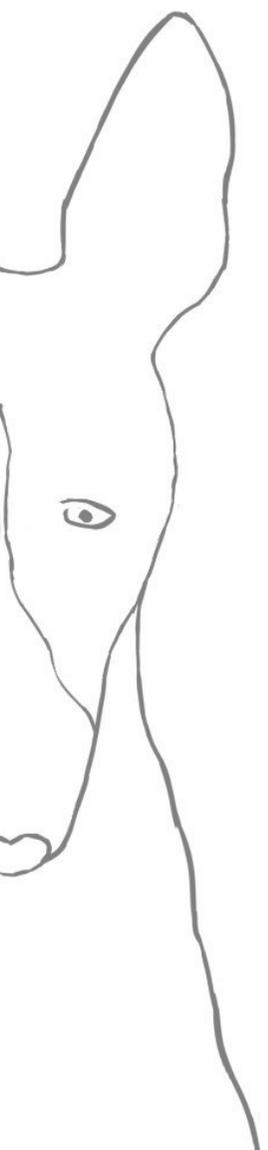
Figura 34

**5.2.3. Guion técnico/gráfico.**

5.2.3.1. Animación

SECUENCIA 1 EXT./TARDE MONTE, ESTANQUE

PLANO	TIPO DE PLANO	CÁMARA	IMAGEN	ACCIÓN	TRANSICIÓN	SONIDO
1	Plano medio corto	Fija		El perro se encuentra temblando en el monte. Recibe golpes de su dueño, llora y le sangra la nariz.	fundido encabezado	Naturaleza, pájaros, pisadas, jadeos, lloros y golpes. Voz en off. Música: "Fuera de tiempo"
2	Plano medio	Fija		El perro es lanzado a un estanque de riego formando la salpicadura una gota	Fundido a blanco	Naturaleza, pájaros, agua, salpicadura. Voz en off. Música: "Fuera de tiempo"
3	Plano detalle	Fija		La gota del plano anterior se transforma a modo de metamorfosis en una sirena de bomberos/ Mano entrando en el agua.	Fundido encabezado	Bajo el agua, una gota, sirena de bomberos, salpicadura. Voz en off Música: "Fuera de tiempo"

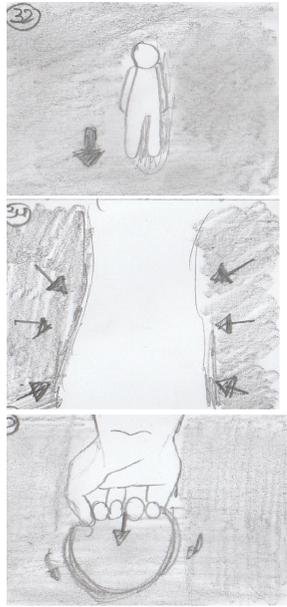


ESCENA 2: EXT./TARDE PLAZA

PLANO	TIPO DE PLANO	CÁMARA	IMAGEN	ACCIÓN	TRANSICIÓN	SONIDO
1	Primer plano	Traveling retro Plano contrapicado		Logo APANOT, se aleja y muestra un stand y paisaje.	Fundido encadenado	Ciudad, gente, pasos. Voz en off. Música: "Fuera de tiempo".

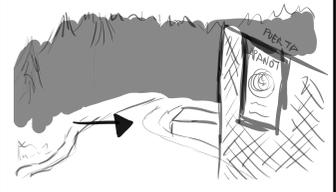
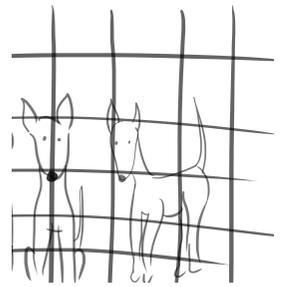
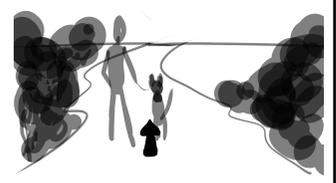
ESCENA 3: INT./DÍA REFUGIO DE APANOT.

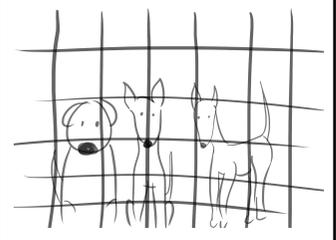
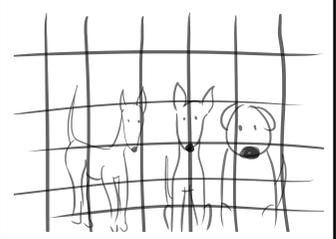
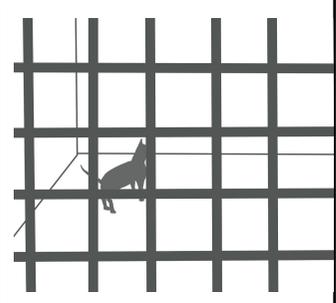
PLANO	TIPO DE PLANO	CÁMARA	IMAGEN	ACCIÓN	TRANSICIÓN	SONIDO
1	Plano medio corto	Fija		Primer plano del protagonista, temblando y asustado. Se enjaula con otros perros.	Fundido a negro	Jauría de perros, lloros del protagonista. Voz en off. Música: "Fuera de tiempo".

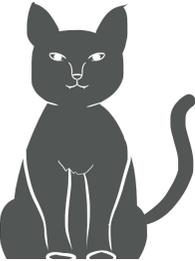
<p>2</p>	<p>Plano entero Plano detalle</p>	<p>Fija</p>		<p>Personaje secundario se acerca. Este se transforma en una mano que se abre y muestra una correa.</p>	<p>Fundido a negro</p>	<p>Jauría de perros, pasos, tintineo, correa. Voz en off. Música: "Fuera de tiempo".</p>
<p>3</p>	<p>Plano entero</p>	<p>Fija</p>		<p>Fondo negro, destello blanco. Se muestra a los dos personajes alejándose, mientras surge un paisaje</p>	<p>Fundido a negro</p>	<p>Pasos, perro jadeando. Voz en off. Música: "Fuera de tiempo".</p>

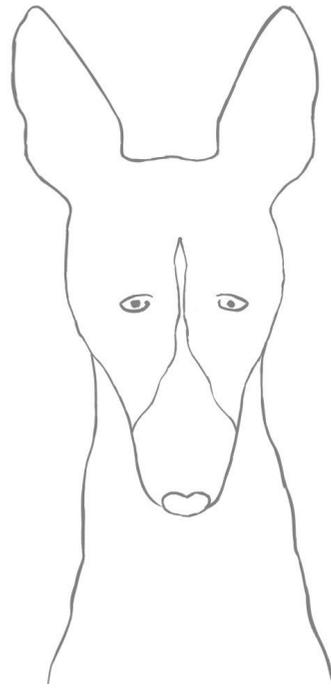
5.2.3.2. vídeo

SECUENCIA 1: INT.-EXT./TARDE REFUGIO DE APANOT

PLANO	TIPO DE PLANO	CÁMARA	MINIATURA	ACCIÓN	TRANSICIÓN	SONIDO
1	Plano general	PAN descriptiva		Plano del refugio, la cámara se mueve hacia la derecha mostrando el cartel de la entrada.	Fundido encabezado	Voz en off Música : "dicen"
2	Plano americano	Cámara en mano		Dos perros en una jaula.	Fundido encabezado/ superposición con el siguiente plano	Voz en off Música : "dicen"
3	Plano general	cámara en mano		Voluntarios paseando a los perros.	Fundido encabezado	Voz en off Música : "dicen"

4	Plano americano	Perfiil		Voluntaria jugando con un perro.	Fundido encabezado	Voz en off Música : "dicen"
5	plano medio	Cámara en mano		Perros en jaula.	Fundido encabezado	Voz en off Música : "dicen"
6	plano medio	cámara en mano		Perros en jaula.	Fundido encabezado	Voz en off Música : "dicen"
7	Plano entero	Cámara en mano		Un perro dando vueltas en una jaula	Fundido encabezado	Voz en off Música : "dicen"

8	Plano medio, que desemboca en primer plano	traveling avant		Un gato.	Fundido encabezado	Voz en off Música : "dicen"
---	--	--------------------	--	----------	-----------------------	--------------------------------



5.2.4. Bocetos y storyboards

Boceto charco:

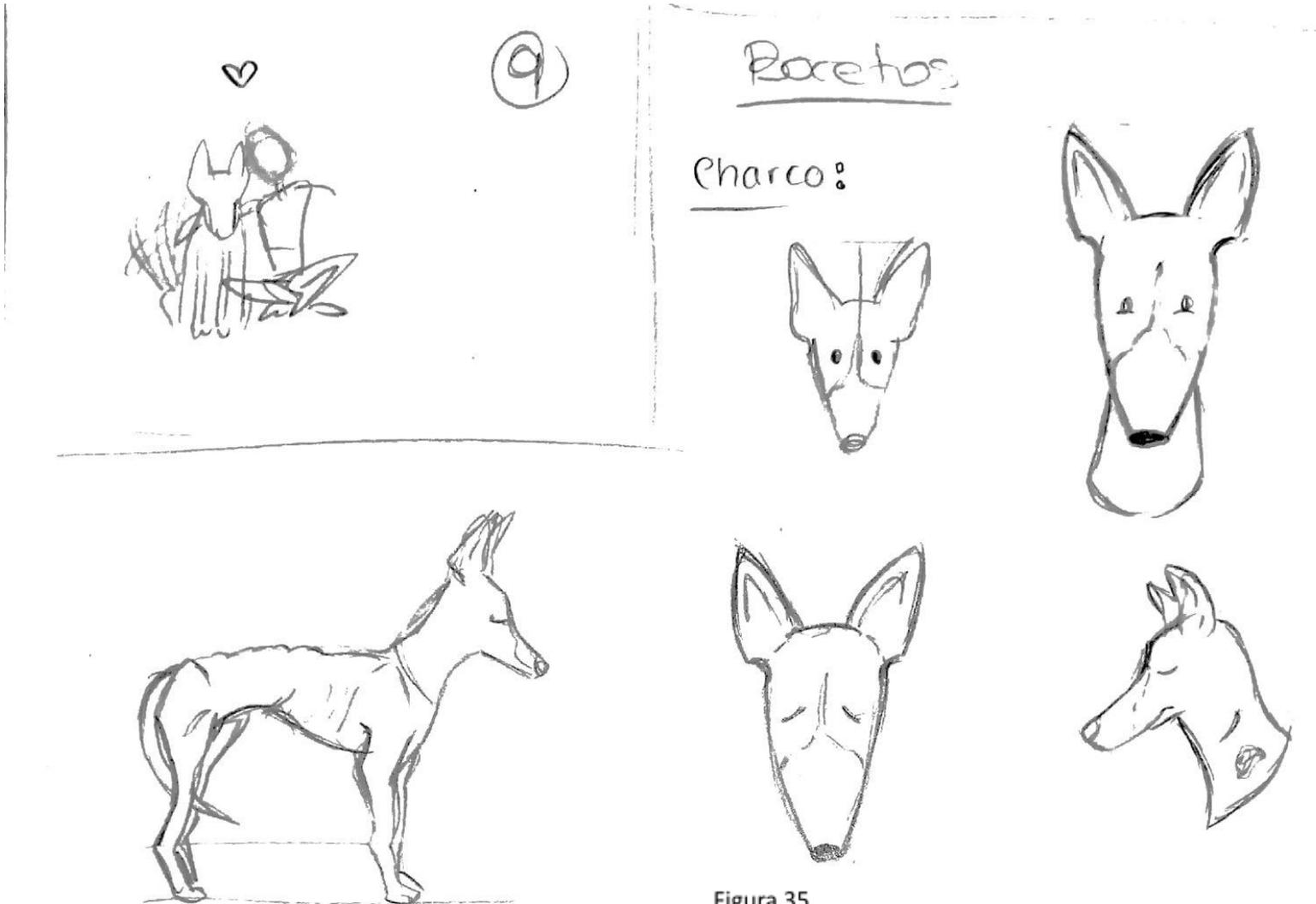


Figura 35

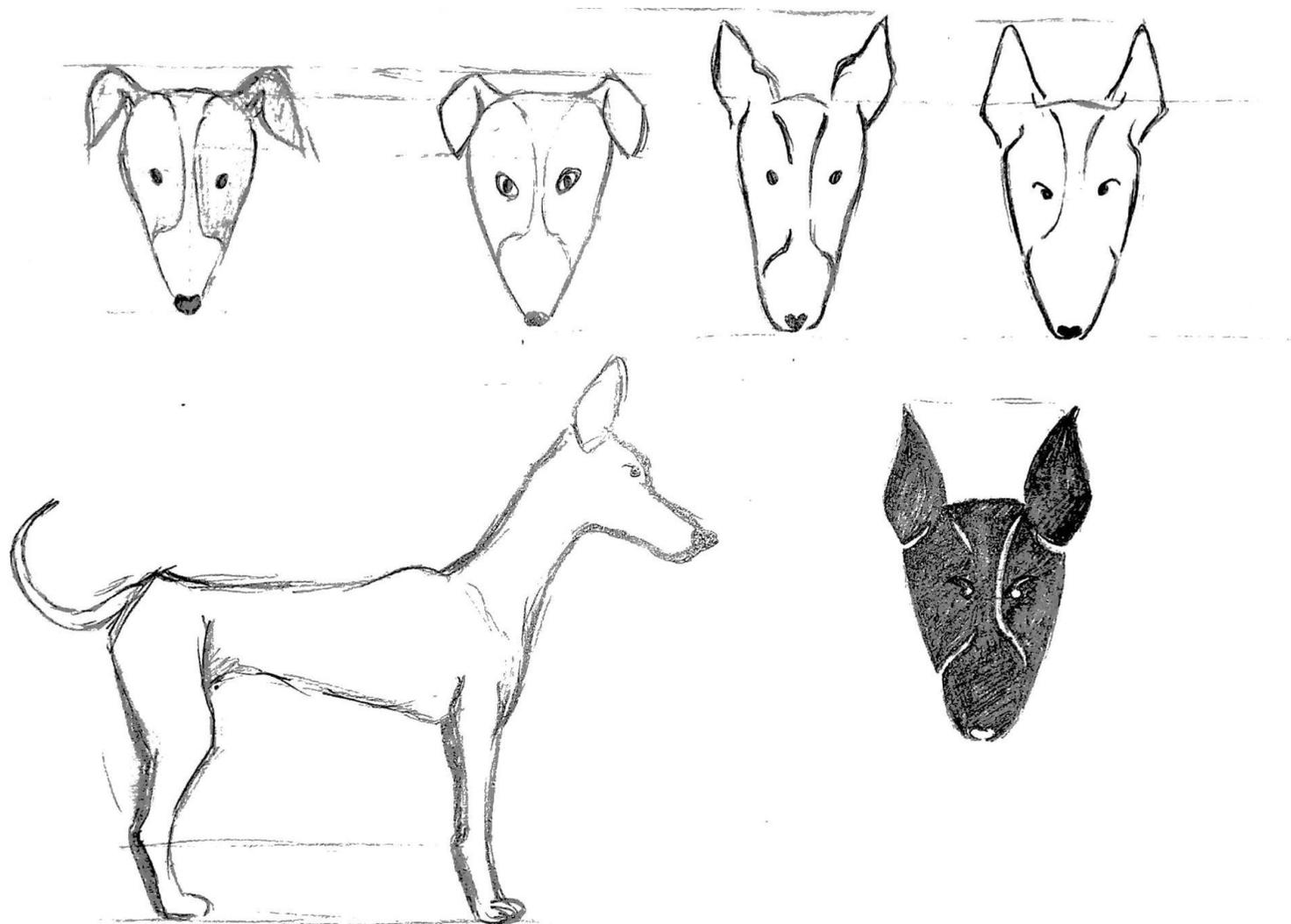


Figura 36

Storyboard animación principal:

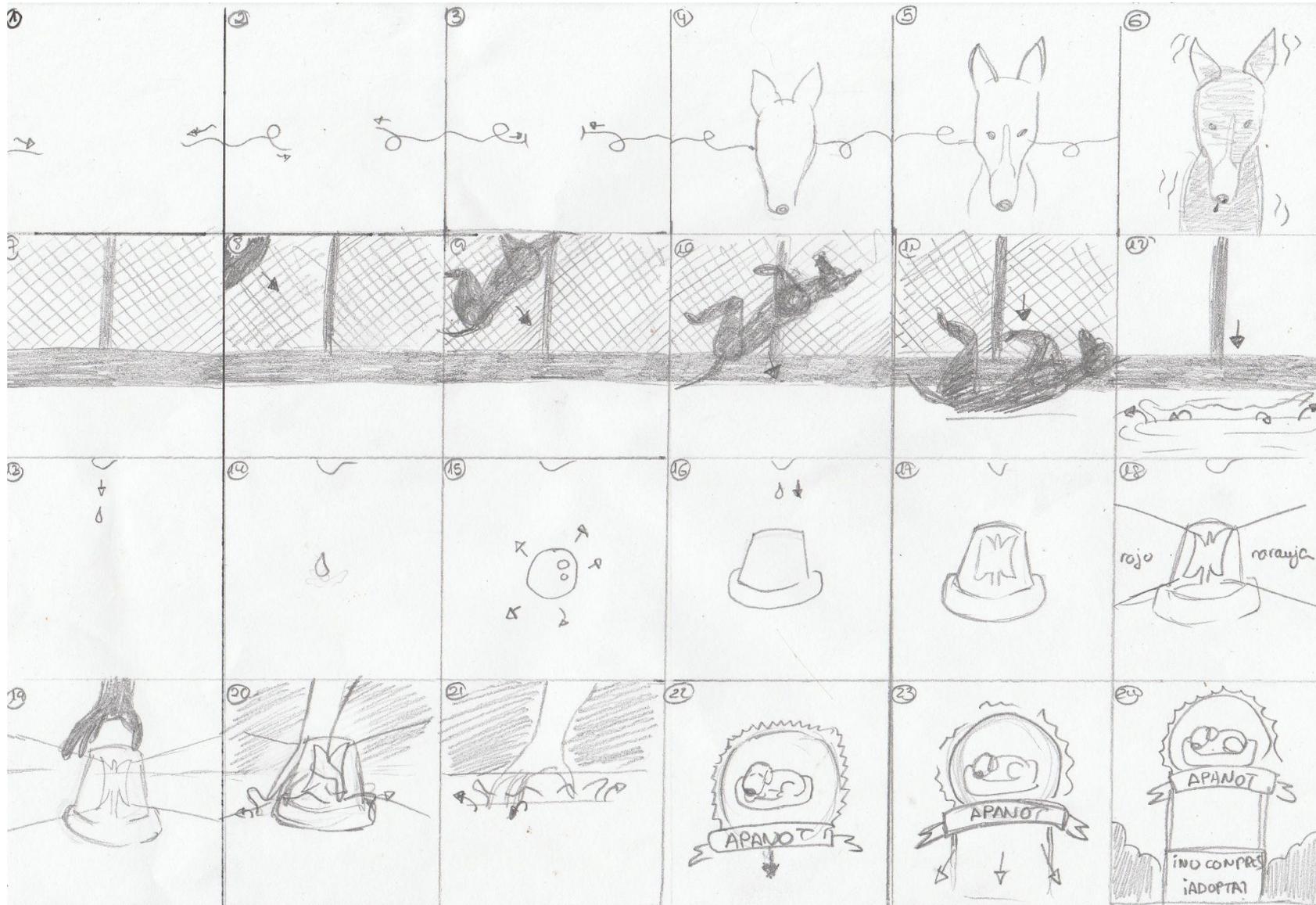


Figura 37

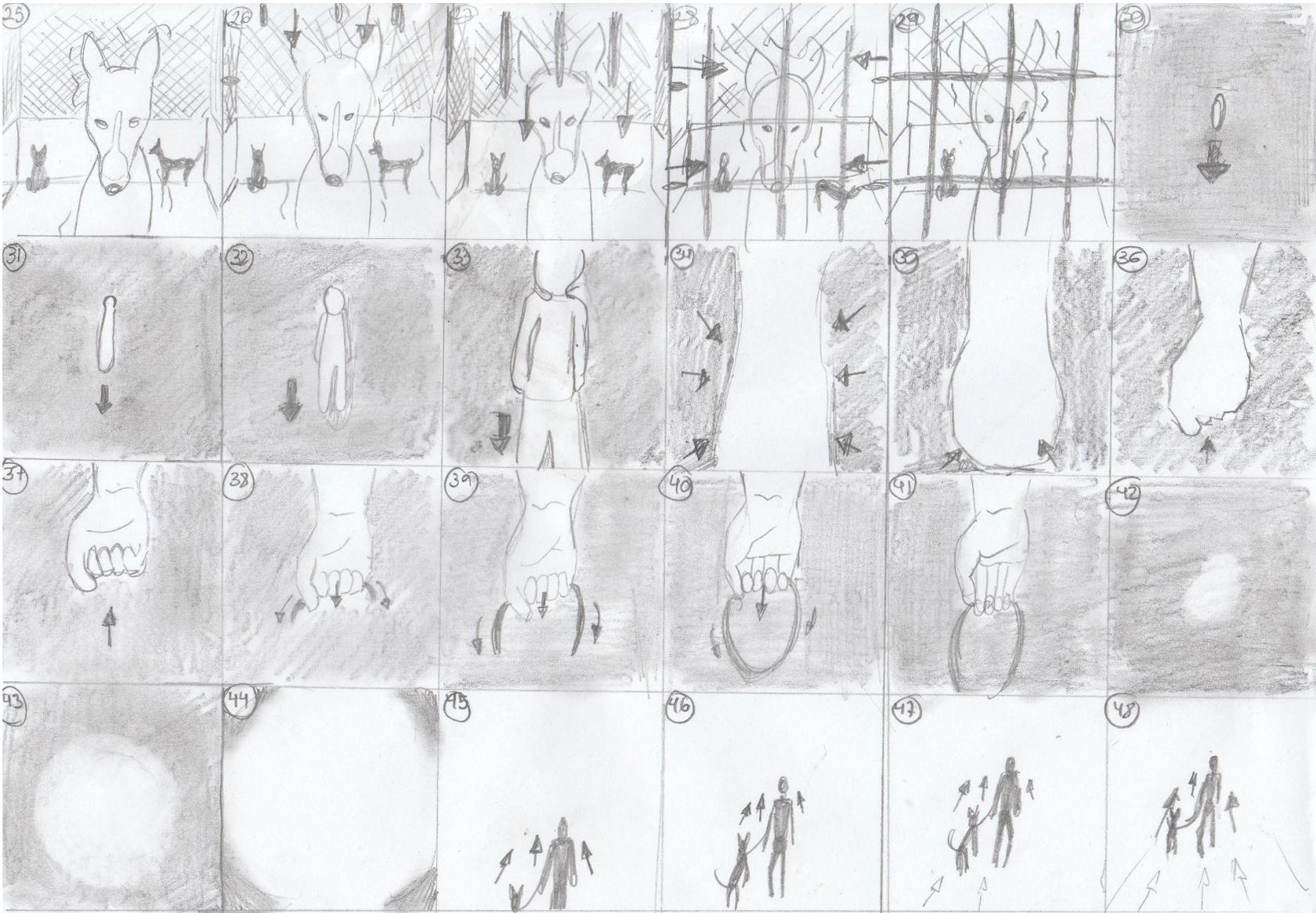


Figura 38

Storyboard animación extra:

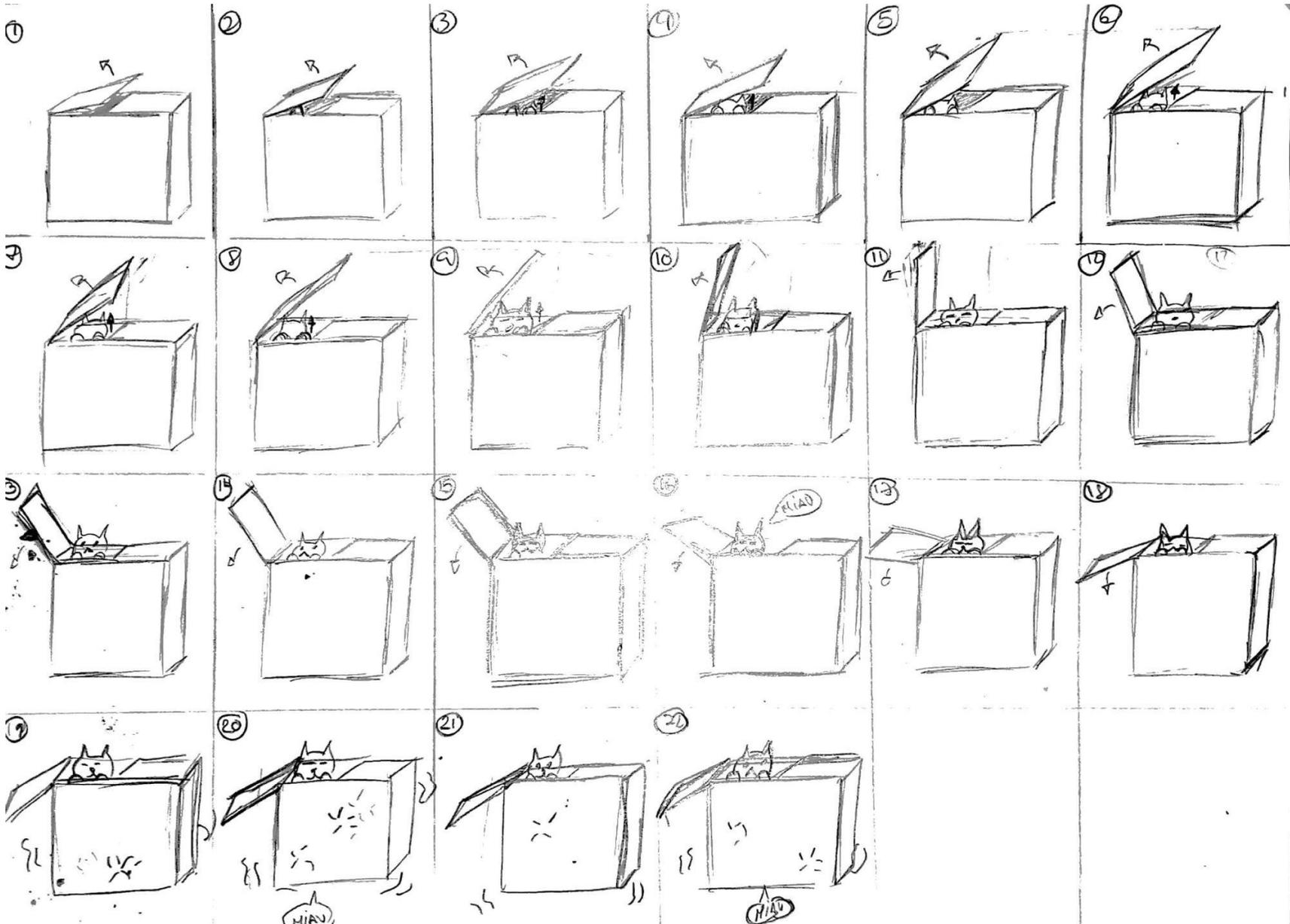
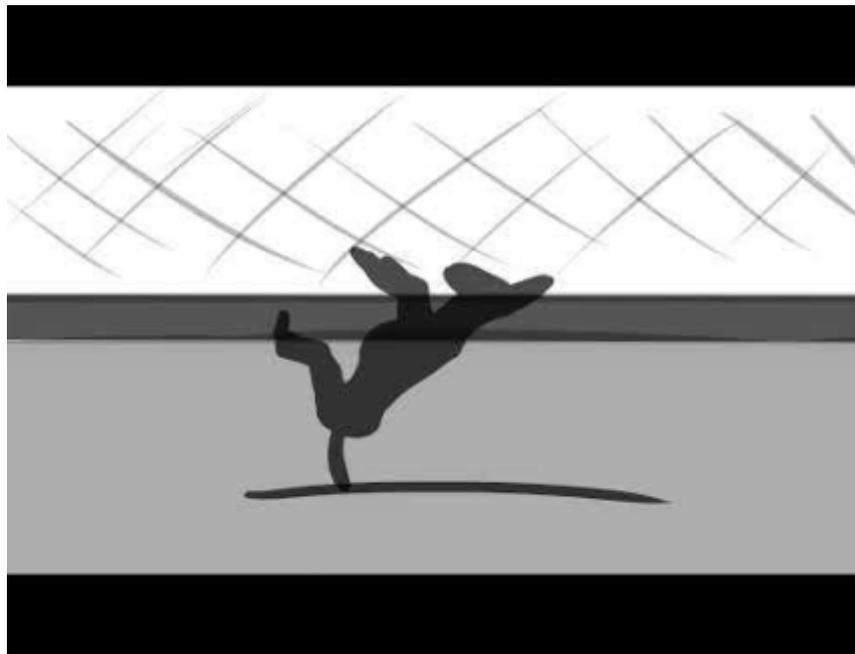


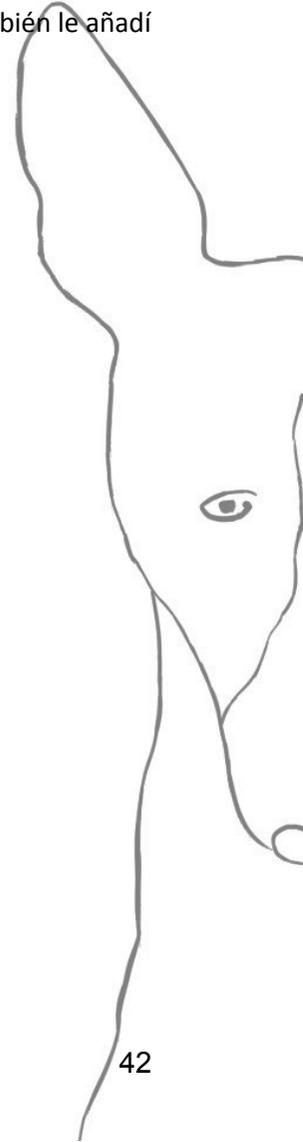
Figura 39

### 5.2.5. Animatica

La animatica, es una herramienta empleada en el mundo de la animación y el cine para darle movimiento a las imágenes estáticas. Se hace antes de que comience el rodaje definitivo. Es básicamente un storyboard animado que nos sirve de guía para entender una historia o previsualizar una animación a la hora de planificar la estructura de la misma. Para la creación de los dibujos de esta animatica utilicé el programa de Krita y a continuación hice el montaje con el programa de Adobe Premiere Pro. También le añadí su correspondiente audio. Este fue el resultado.



[https://youtu.be/SbfmacBg\\_-l](https://youtu.be/SbfmacBg_-l)



### **5.2.6. Creación de animaciones**

La animación de este proyecto viene dada tras los pasos anteriormente señalados. Así, una vez realizado tanto el guion técnico y storyboard, los fondos y la animática, pasé a la fase más creativa de la realización de la animación, siendo esta totalmente digital. Todas las escenas creadas en el storyboard pasaron a materializarse. Para la creación de las animaciones utilicé de nuevo el programa Krita, un programa que también te permite utilizar una línea de tiempo y papel cebolla para que nos ayude a hacer las animaciones, actuando como una mesa de luz. Estas animaciones están realizadas con un tamaño de 1920x1080 píxeles y una resolución de 72ppp y realizadas a 25 fotogramas por segundo. Como comenté al principio de este documento, siempre tuve claro que quería que el dibujo tuviera una línea simple y sencilla. Y, aunque al comenzar con las animaciones mi idea era dejarlas en blanco y negro, pero con texturas, según iba avanzando el proyecto le fui dando color. Empecé haciendo las animaciones, plano a plano, escena por escena. Para luego unirlos con el programa Adobe Premiere Pro.

A continuación, comenzaré mostrando la evolución de la animación desde los primeros planos hasta su resultado final. Para empezar por cada animación hice uso de numerosas capas, para facilitar cualquier error. Los primeros planos como comenté comenzaron siendo unos dibujos simples, sin color, con algunos movimientos repetitivos (figura 40)

Para este primer plano, use para el contorno un pincel básico, configurando sus opciones para que me quedara una línea perfecta y se notará la presión del pincel, me ayudé con algunos trazos de la herramienta de reflejo horizontal y vertical y con las herramientas de cuadrícula y regla. Empecé con una capa para las líneas del personaje y otra para las texturas, a las que se fueron añadiendo más capas según evoluciona la animación, como el color, el paisaje, el pelo del personaje y otros elementos como la sangre. El paisaje se planteó después, ya que necesitaba dar sensación de profundidad y algo de perspectiva, así que le hice algunos elementos. Todo esto jugando también con las opacidades tanto de las capas como de los pinceles. Al final el personaje fue mejorando añadiendo más movimiento, cambiando los ojos y las texturas del pelaje entre otras (figura 41).

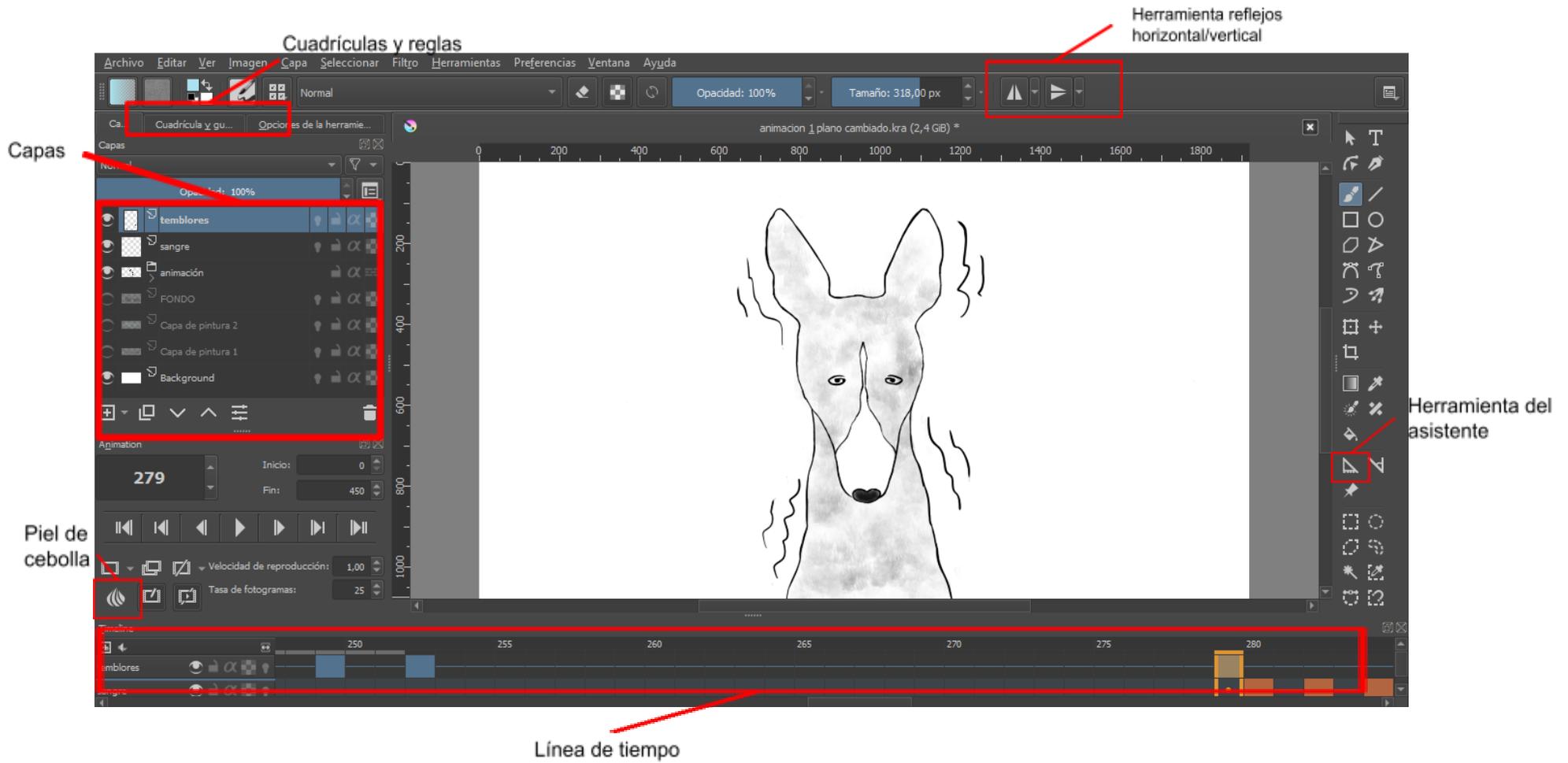


Figura 40: Espacio de trabajo Krita

Resultado primer plano:



Figura 41

Para el segundo plano y el plano extra del estanque de riego, comenzaron simple igual que el primero. Utilicé el mismo pincel para el contorno. Más adelante decidí ponerle color y texturas. En este plano, lo que me llevó mayor dificultad fue las ondas del agua, además del movimiento de los elementos del fondo, que dieran la sensación de moverse con la brisa.



Figura 42



Figura 43

Para el tercer plano, me ayudé como referencia con imágenes de manos sacadas de internet. En ocasiones fui poco a poco moviendo la mano con la inclinación adecuada y cambiándola un poco, para que el movimiento quedara lo más natural posible.



Figura 44

Para el cuarto plano, usé la metamorfosis, la gota que surge en el segundo plano transformándose en una sirena de bombero. Usé el mismo pincel para el contorno y aerógrafo para darle el color a las luces de la sirena y a partes de ella.

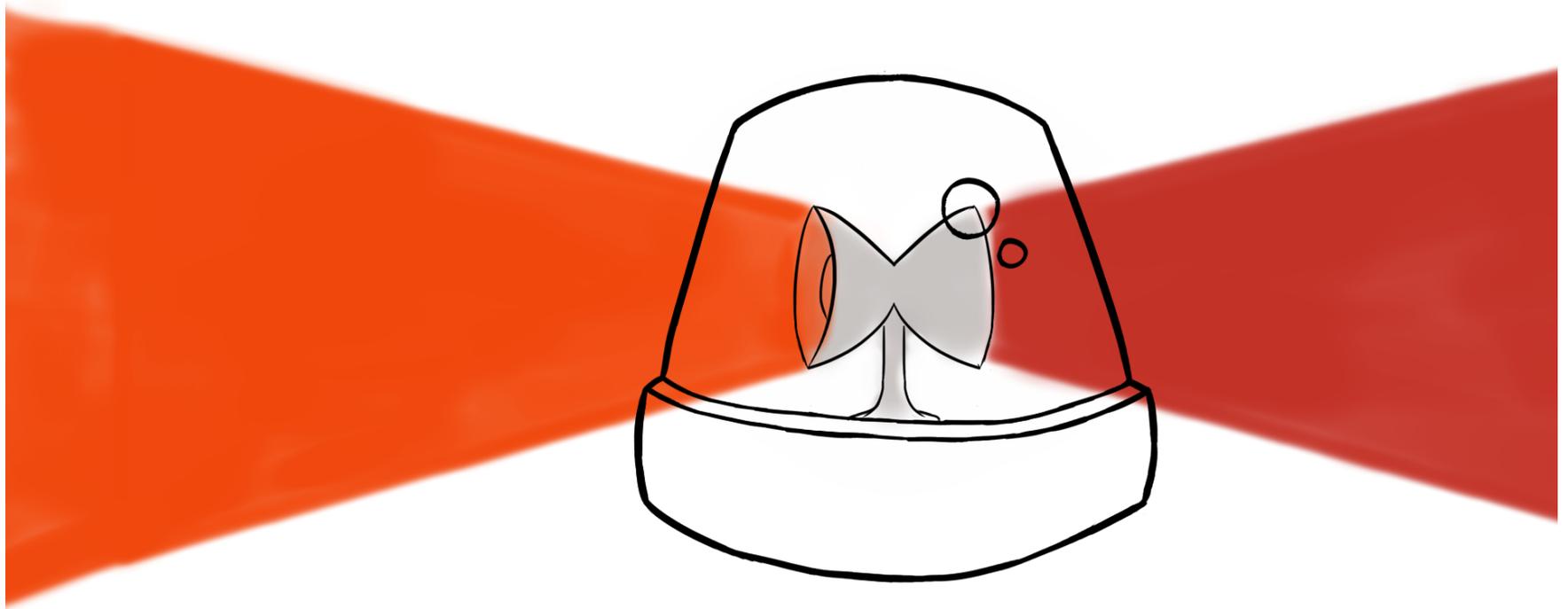


Figura 45

Para el quinto plano opté por dibujar el logo de APANOT e ir reduciendo su tamaño, que se alejara mostrando el resto del paisaje. La primera imagen corresponde a los inicios y la segunda a cómo fue evolucionando el dibujo, añadiendo más color y texturas y dejando un plano con más profundidad. Mi mayor dificultad en este plano fue que el logo diera realmente la impresión de que se estaba alejando y que apareciera el paisaje con fluidez.



Figura 46



Figura 47

El sexto plano empezó muy simple y sin fondo como los demás, usando el mismo pincel para el contorno. Para este escenario ocurre lo mismo que con el primero, necesitaba profundidad y algo de perspectiva, así que le hice algunos elementos. Para ello me serví de pinceles con texturas para las paredes y el suelo y aerógrafo para las sombras de los perros del fondo. Me ayudé para la perspectiva de la herramienta del asistente, usando el punto de fuga. Los barrotes los hice con la herramienta de línea y me ayudé de las guías.

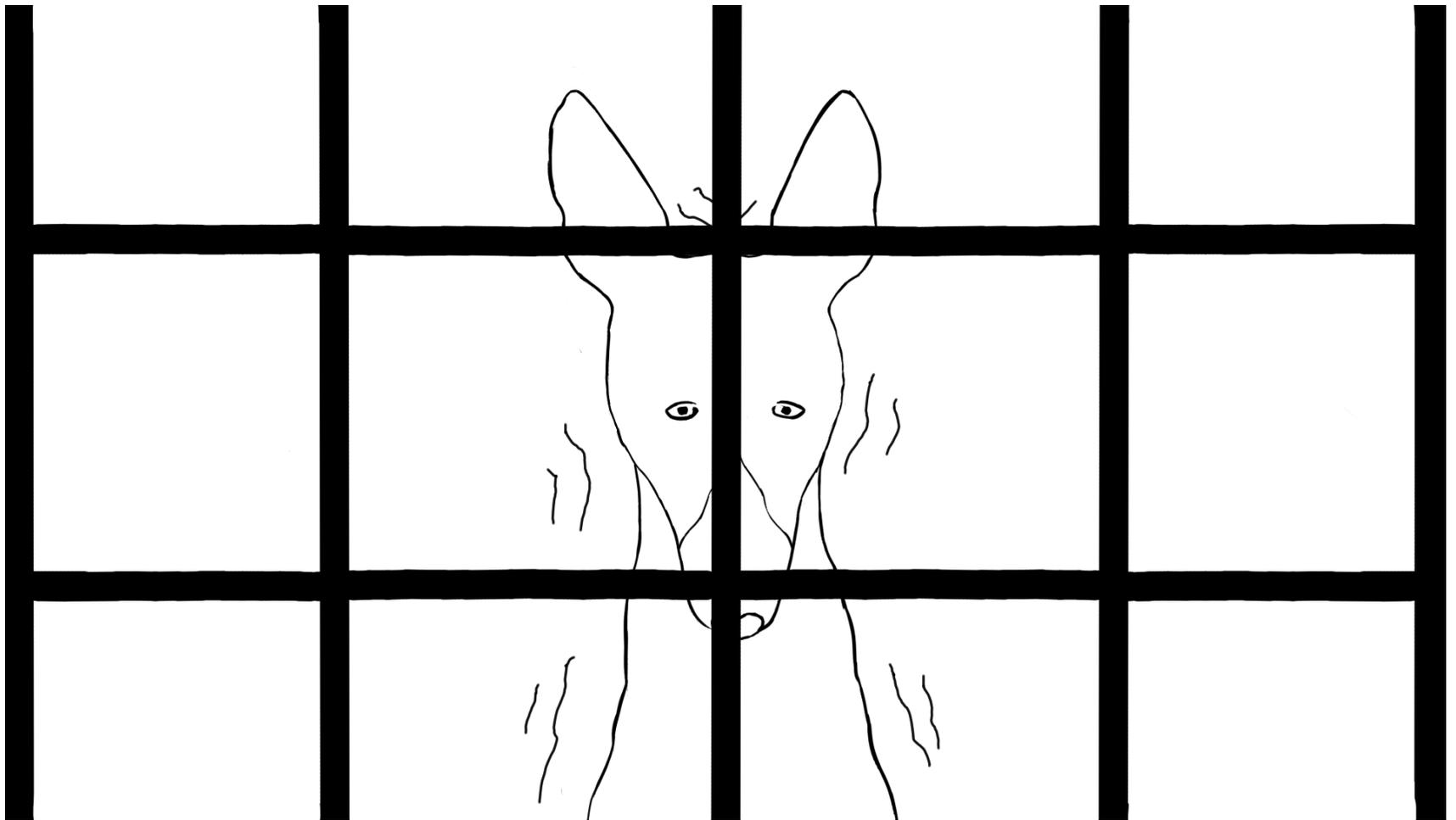


Figura 48

Resultado final:



Figura 49

En el séptimo y octavo plano, usé otra vez la metamorfosis, el personaje secundario se acerca hasta transformarse en una mano tendida con una correa. Además de utilizar un pincel nuevo, con una textura granulada similar a la de un lápiz, para que quedara algo menos definido el dibujo. El personaje lo planteé con estas texturas para dar sensación de ser de luz que viene a ayudar al perro, como mencioné anteriormente.

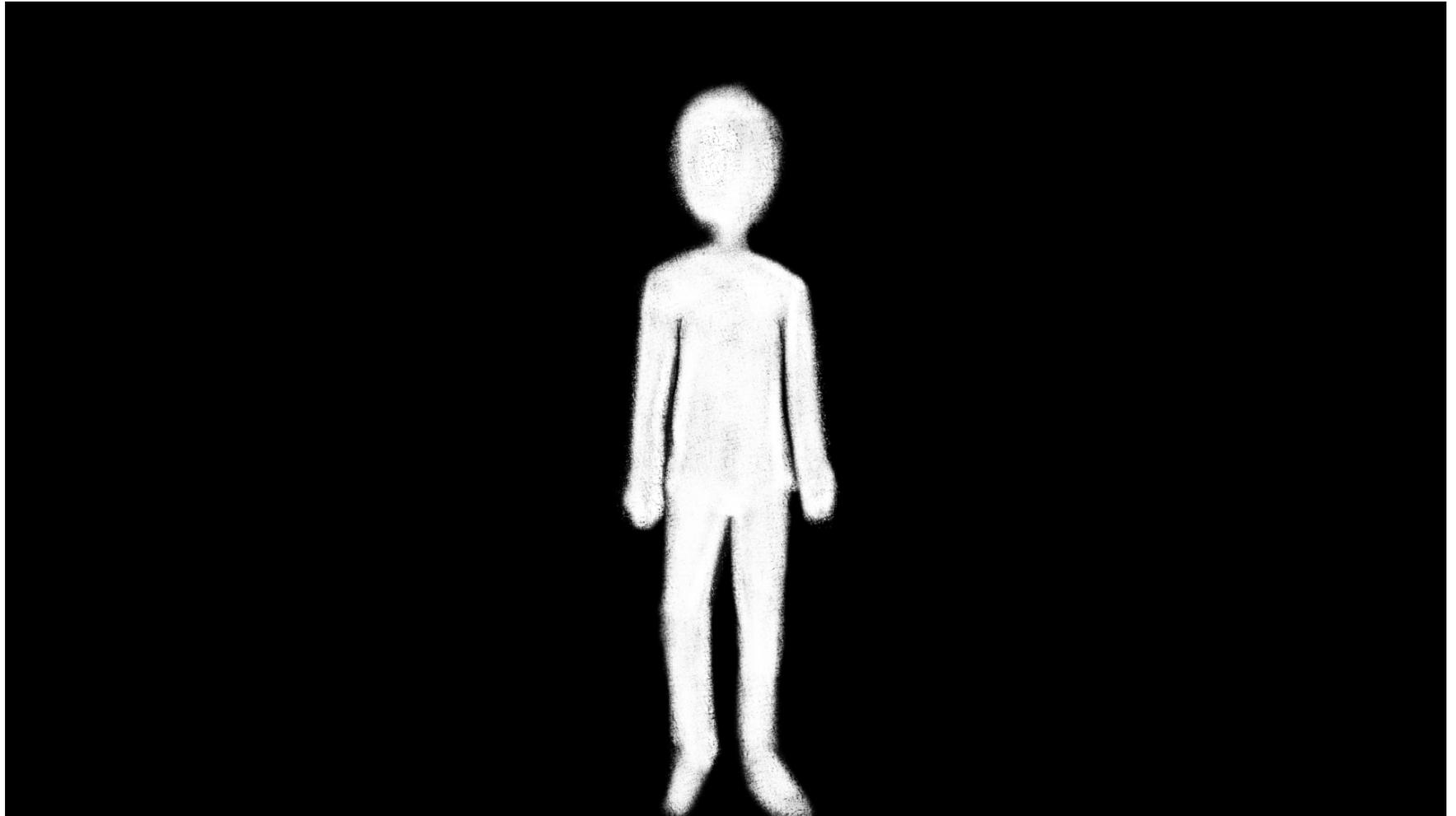


Figura 50



Figura 51

El plano final iba a comenzar con la silueta negra de los dos personajes alejándose, con el perro con la correa roja, frente a un fondo blanco. Pero decidí hacer un paisaje para darle profundidad y algo de vida y color a la escena, así que hice un paisaje que se asemejara a las afueras del refugio. Me ayudé de la herramienta del asistente usando el punto de fuga. Aquí utilicé más variedad de texturas y pinceles, un tipo acuarela para el cielo, un pincel con textura de hierba para las plantas y para el suelo una textura más granulada, que diera la sensación de asfalto. Me ayudé de una grabación de mi pareja paseando a mi perro como referencia para coger los pasos, a modo de rotoscopia. Me pareció buena idea que el paisaje surgiera según avanzaran los personajes.



Figura 52

Para la pequeña animación del gato en la caja me serví tanto del pincel como de la herramienta de línea. Para esta animación también hice uso de las texturas, sobre todo para la caja. Lo más difícil fue hacer el pliegue de la caja que se abría, para ello creé otra línea diferente en otra capa y con otro color, para que me sirviera de referencia. Para el color de la caja utilicé un pincel con textura granulada, similar a la usada para el personaje secundario.

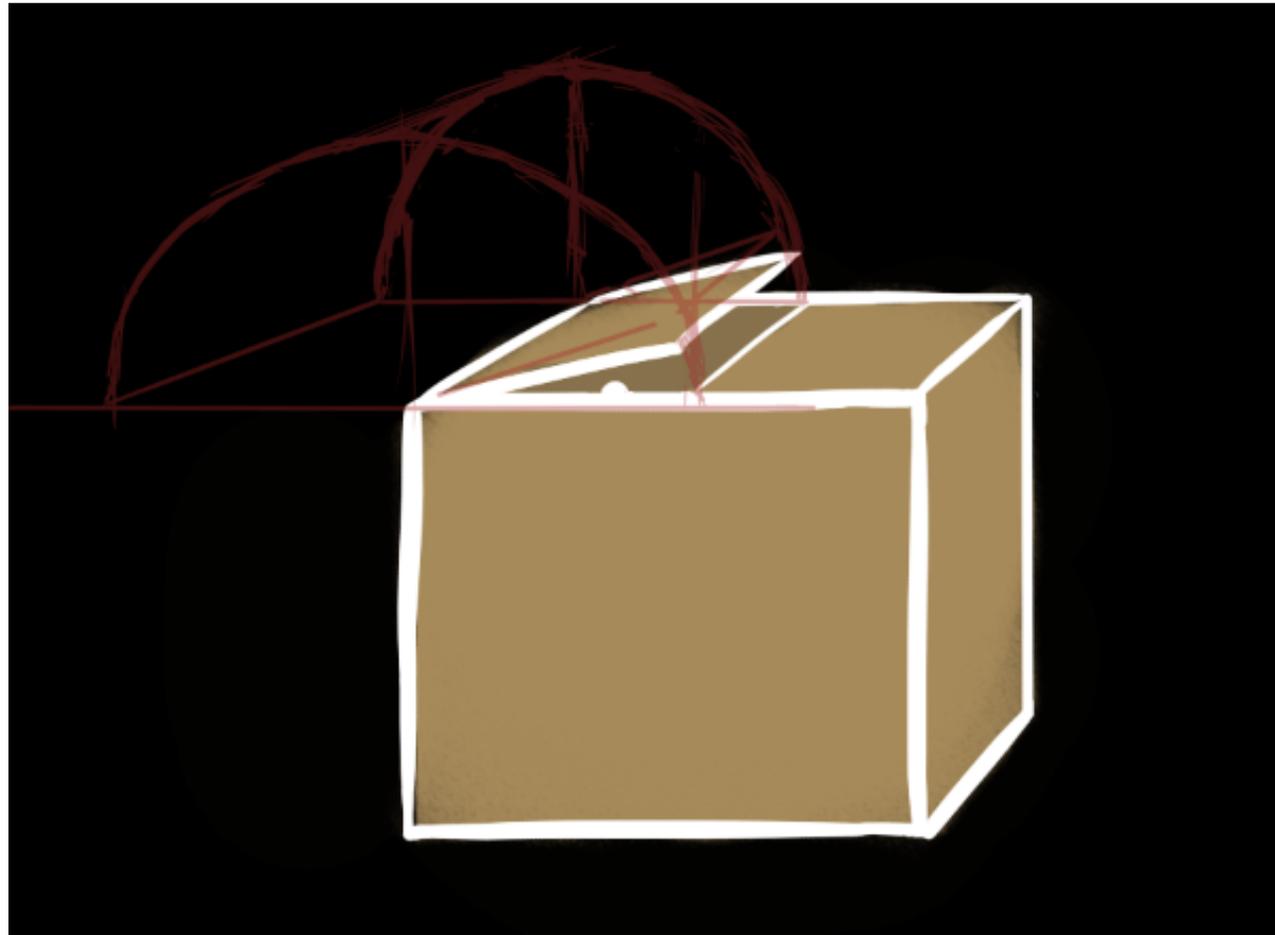


Figura 53

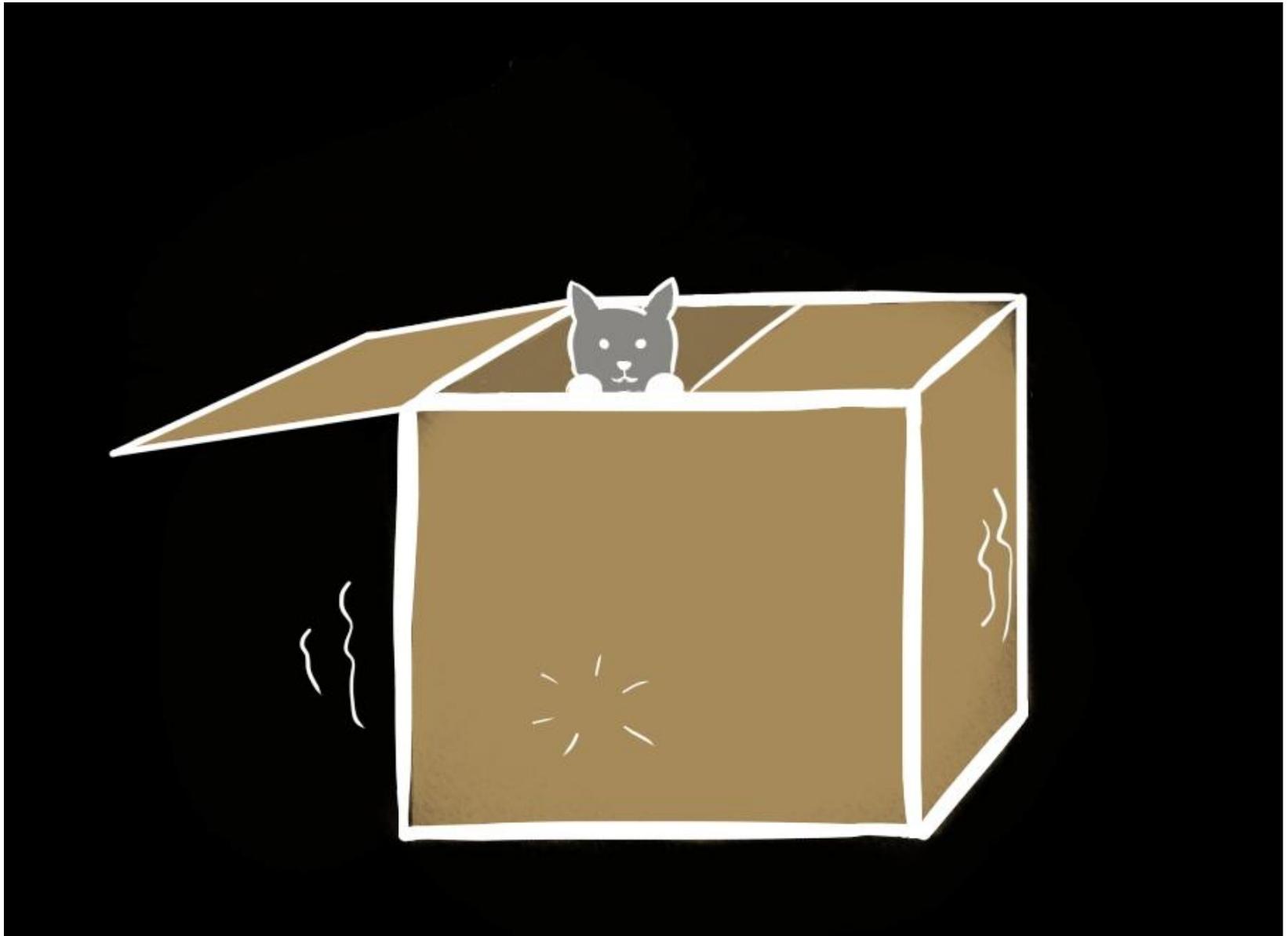


Figura 54

### 5.2.7. Vídeo APANOT

Para el vídeo promocional que quería realizar del refugio, una vez hecho el guion técnico me dediqué a subir en el mes de junio, para que el tiempo estuviera lo más favorable posible, para tener una buena luz natural. Solo podíamos aprovechar los domingos, el día que el refugio puede pasear a los perros, ya que es el único día que pueden ir los voluntarios al refugio. Así que era el mejor momento para poder tener planos de los perros paseando con los voluntarios y no solo grabarlos en las jaulas. Guiándome por mi guion técnico, comencé a grabar el recinto y a los animales en los planos que tenía previstos, aunque también grabé muchos planos recurso, por si los necesitaba a la hora de montar el vídeo. Los materiales que utilicé para grabar fueron, una cámara Nikon D3100, un trípode, y en ocasiones grabé también con el teléfono móvil, ya que tiene la opción de grabar a 1080p y a 30 fotogramas/segundo. Por último, los vídeos fueron grabados en dos formatos, en mp4. los sacados con el móvil y en formato MOV. con la cámara y con una resolución de 1920 x 1080 cada uno.



Figura 55 y 56: refugio de APANOT

## 5.3. Postproducción

### 5.3.1. Herramientas digitales utilizadas

Para la creación de la animación utilice los siguientes programas:

- **Krita**, un programa de software libre de dibujo digital y que también da la opción de hacer animaciones, gracias a sus numerosas herramientas. Este programa me ha permitido realizar cada plano con gran facilidad.
- **Adobe Premiere Pro 2020**, un programa de software de edición y postproducción de vídeo desarrollado por Adobe y orientado a la edición de vídeos profesionales. Usé este programa no solo para el montaje y edición del vídeo, sino también para el sonido. Este programa me ha ayudado a que la animación consiguiera más fluidez.
- **Adobe Photoshop 2020**, es un editor de fotografías desarrollado por Adobe Systems Incorporated. Se usa principalmente para el retoque de fotografías y gráficos. Es muy conocido mundialmente y uno de los editores más utilizados. Este programa solo lo usé para retocar mínimamente algún dibujo a la hora de crear esta memoria.



### **5.3.2. Animación**

#### 5.3.2.1. Montaje vídeo y sonido

Una vez realizadas todas las escenas de la animación, comencé a renderizar las animaciones con el mismo Krita en formato mp4. y exportarlas al programa de Adobe Premiere Pro. Para realizar el proyecto por completo tuve que dividir el trabajo en tres partes, un archivo de premiere para la animación, otro para el vídeo del refugio y otro archivo para unir ambos, cada uno terminado y con sus propios sonidos. Primero comencé con la animación, para ello empecé por crear la composición de la animación colocando los planos en su debido orden. Necesité cuatro pistas de vídeo para conseguir fluidez, además de añadir otra para colocar unos subtítulos. Una vez colocados, gracias a los efectos de vídeo, como las transiciones, y elementos de edición del programa como, la opacidad, el movimiento y la velocidad, entre otros, la animación quedó con una gran fluidez. La decisión de poner subtítulos surgió porque quería que fuera más inclusivo.

Para el sonido, comencé solo a ponerle los efectos de sonido que correspondían con cada escena, ladridos, sonido ambiente, pasos, agua etc. Luego, añadí una música triste y melancólica de fondo llamada “fuera de tiempo”, para que la animación quedará más completa y contextualizar más la animación con la historia. Más tarde completé el vídeo con la narración de la historia de Charco narrada por mí, como voz en off. Acabe usando un total de siete pistas de audio, cinco para los efectos de sonido, uno para la narración y otro para la música de fondo.

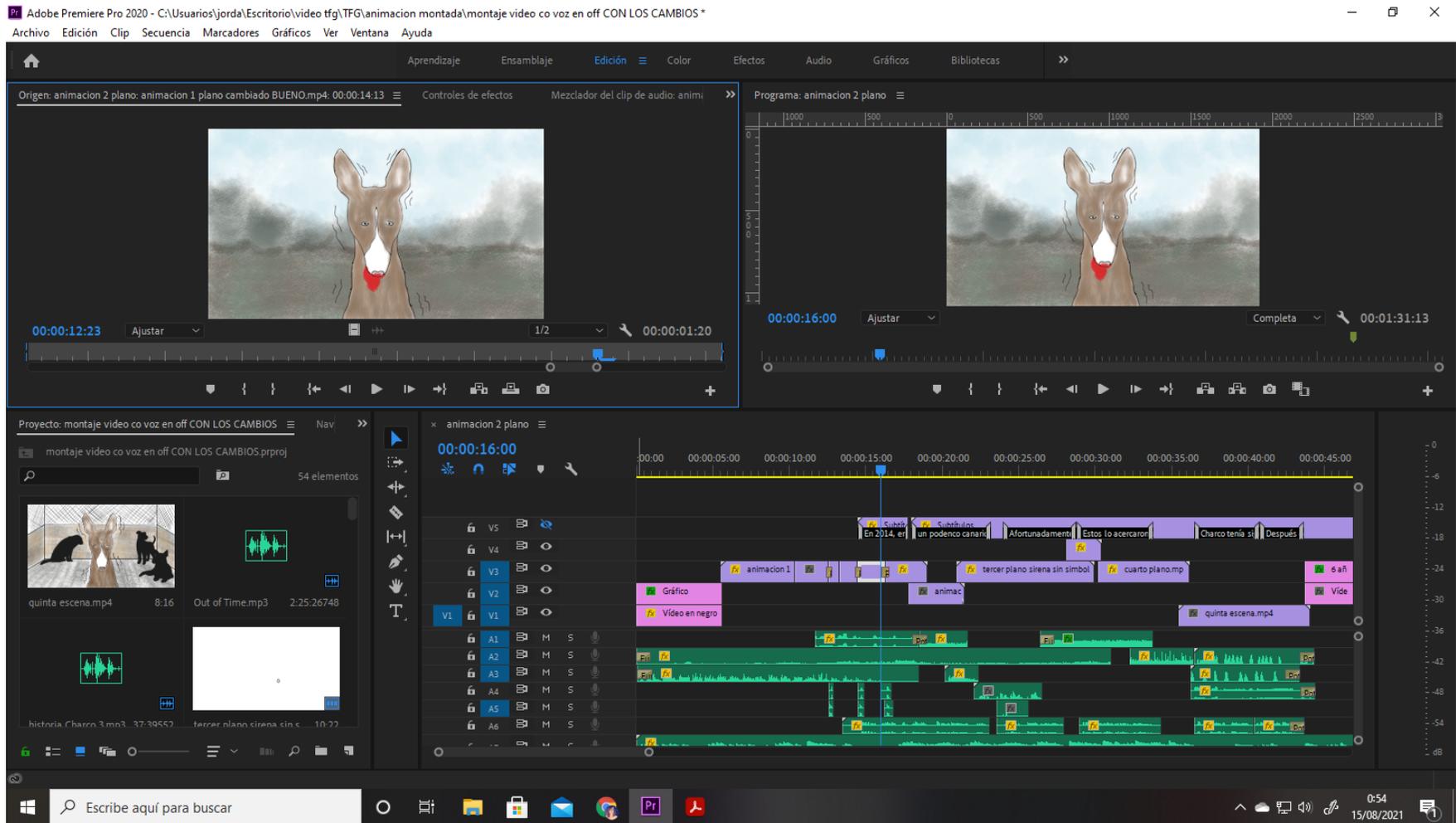


Figura 57: espacio de trabajo Premiere

### **5.3.3. Vídeo**

#### 5.3.2.2. Montaje vídeo y sonido

Lo primero que hice fue seleccionar las grabaciones que mejor calidad tenían. Luego según mi guion técnico fui colocándolas en su orden en la línea de tiempo. En total usé siete pistas de vídeo, tres de ellas la ocuparon grabaciones del refugio, con ellas pude realizar superposiciones entre vídeos. Una de ellas la utilicé para la animación del gato que sale de la caja. El resto las usé para los subtítulos, logos de APANOT, de las redes sociales del refugio (Facebook e Instagram) y el logo de la página de donaciones (Teaming), todos ellos buscados en Google en formato .png. Como sucedió con la animación, una vez colocados todos los vídeos, gracias a los efectos de vídeo, como las transiciones, y elementos de edición del programa como, la opacidad, el movimiento y la velocidad quedó una composición fluida y con coherencia.

Para el sonido, lo primero que hice fue desvincular el sonido de los vídeos, elimine algunos y deje los que me interesaban. Usé cinco pistas de audio, cuatro de ellas para los efectos de sonido de la pequeña animación del gato del final. El resto los usé para una voz en off en la que explico la situación del refugio y por último, añadí en esta segunda parte del vídeo una música ambiente llamada, “dicen”.

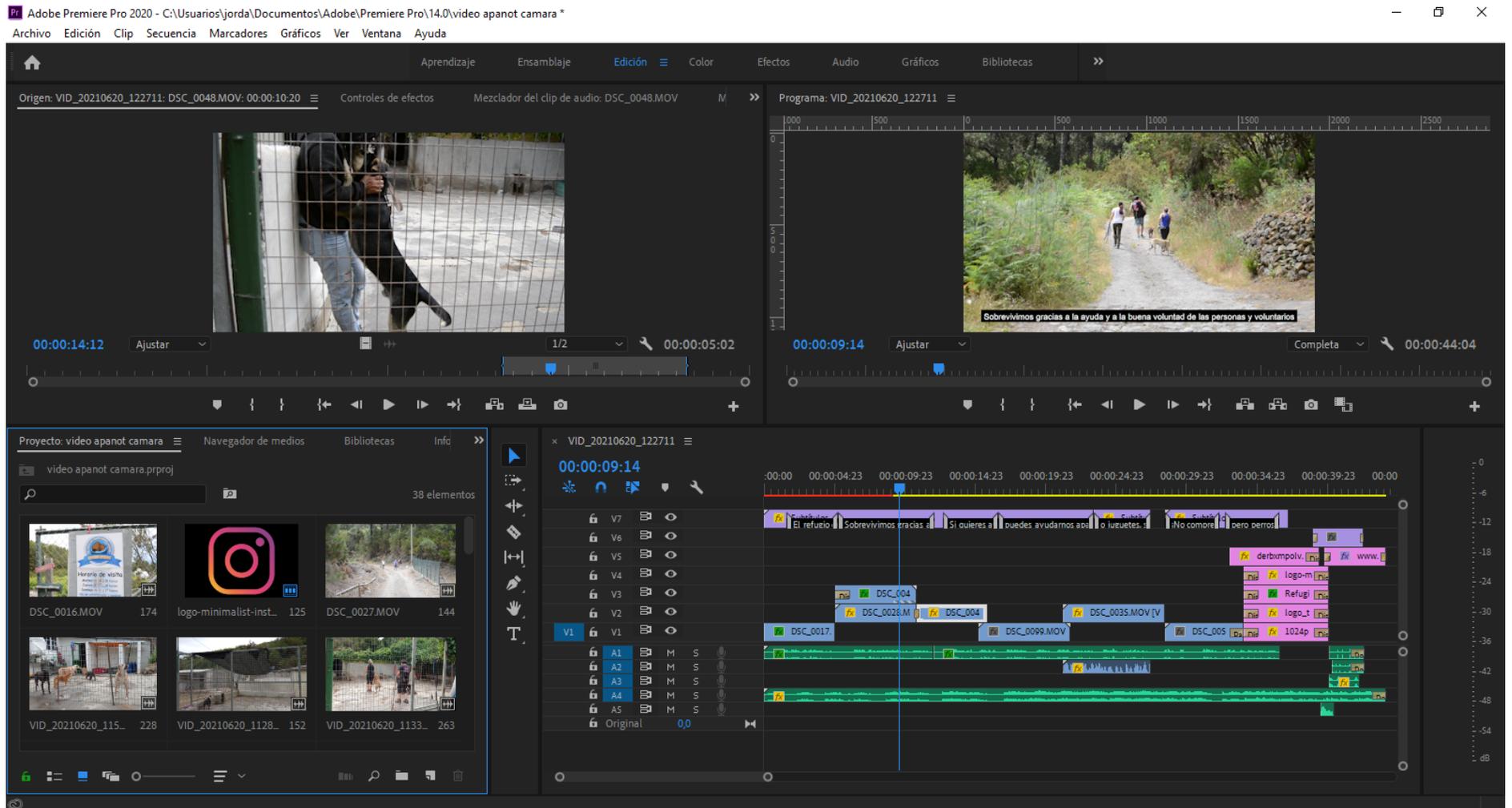
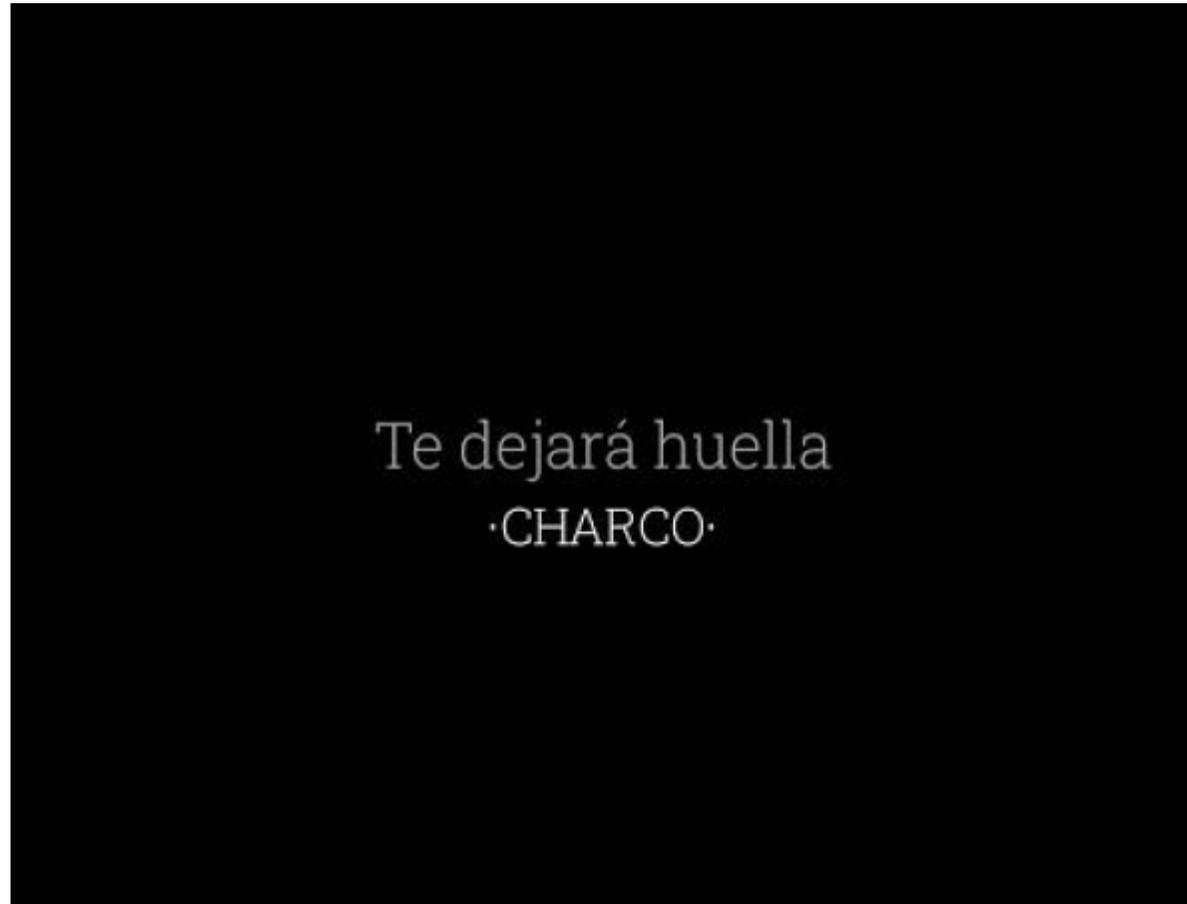


Figura 58: espacio de trabajo Premiere

## 6. Resultado final



<https://youtu.be/cGktkRxAuro>

## 7. Conclusión y análisis final

“Te dejaré huella” me ha dado la oportunidad de crear un proyecto propio y original y de hacerme ver de lo que soy capaz, de desarrollar y mejorar tanto mis aptitudes creativas como artísticas adquiridas a lo largo del Grado de Bellas Artes, pudiendo poner en práctica todo lo aprendido y darme más soltura a la hora de usar algunas herramientas digitales. Por otro lado, al finalizar el trabajo es necesario revisar de nuevo los objetivos planteados al inicio de este trabajo, por una parte se ha logrado el objetivo principal del proyecto, la creación de un vídeo promocional para el refugio de APANOT, dedicado a un público joven y adulto, además de otros objetivos como, la mejora tanto en el uso de herramientas como la tableta gráfica como en programas de animación (Krita) y programas de edición de vídeo (Adobe Premiere), aunque también he logrado aprender algunas cosas gracias a tutoriales de la plataforma Youtube. He podido ganar experiencia a lo largo del trabajo permitiendo no solo potenciar mis técnicas y estilos gráficos aplicados a la animación sino también en el planteamiento y desarrollo de personajes y en la ilustración digital. Este trabajo me ha supuesto superar nuevos retos, aparte de los ya mencionados, como la constancia y dedicación.

Este proyecto me ha permitido aprender y mejorar no solo en el campo de la ilustración digital, sino del proceso que conlleva este tipo de trabajos, su organización, bocetos, storyboards, la realización del guion literario, el guion técnico, animaticas, etc., que, aunque ya los había usado en algún momento a lo largo de la carrera, ahora los he podido poner en práctica.

## 8. Bibliografía y webgrafía

### 9.1. Biografía

- Brage Cendán, S. B. (2017). *Los delitos de maltrato y abandono de animales*. Editorial Tirant lo Blanch.

### 9.2. Webgrafía

- “Acerca de Flavia”, Flavita Banana, consultado el 31 de mayo de 2021, <http://www.flavitabanana.com/acerca-de-mi>.
- Agencias, Abc /. 2020. “El abandono de perros sube un 25% con la desescalada del coronavirus”. ABC.es. el 19 de junio de 2020. [https://www.abc.es/sociedad/abci-abandono-perros-sube-25-por-ciento-desescalada-coronavirus-202006191010\\_noticia.html](https://www.abc.es/sociedad/abci-abandono-perros-sube-25-por-ciento-desescalada-coronavirus-202006191010_noticia.html).
- Ashleigh Green, 2018, Consultado 15 de abril de 2021. <https://www.ashleighgreen.ca/>
- Bowen J, García E, Darder P, Argüelles J, Fatjó J (2020) The effects of the Spanish COVID-19 lockdown on people, their pets, and the human-animal bond. *Journal of Veterinary Behavior*, 40, pp 75-91. doi:10.1016/j.jveb.2020.05.013
- Carmen López Álvarez, "Érase una vez La Volátil: una historia vital", *La Vanguardia*, 16 de diciembre de 2016, <https://www.lavanguardia.com/de-moda/20161216/412620605418/entrevista-libro-ilustradora-agustina-guerrero-la-volatil.html#foto-6>.
- “Dicen.” n.d. fiftysounds. <https://www.fiftysounds.com/es/>. (consultado el 1 de julio de 2021)
- Domínguez, L. (2020, junio 8). *Los abandonos de animales domésticos se disparan en España durante los meses de confinamiento*. RTVE.

<https://www.rtve.es/noticias/20200608/abandonos-animales-domesticos-se-han-disparado-espana-durante-meses-confinamiento/2015761.shtml> (Consultado el 10 de marzo de 2021)

- EFE. (2020, agosto 11). El abandono de mascotas en España se dispara un 25% tras el confinamiento. *EL DÍA*.  
<https://www.eldia.es/vida-y-estilo/mascotas/2020/08/11/abandono-mascotas-espana-dispara-25-22359438.html> (Consultado el 13 de febrero de 2021)
- europapress. 2020. “El 70% de los perros en todo el mundo viven abandonados, unos 500 millones, según la Real Sociedad Canina.” (Madrid), julio 21, 2020.  
<https://www.europapress.es/sociedad/medio-ambiente-00647/noticia-70-perros-todo-mundo-viven-abandonados-500-millones-re-al-sociedad-canina-20200721155426.html>. (Consultado el 8 de febrero de 2021)
- Fatjó J, Bowen J, García E, Calvo P, Rueda S, Amblás S, Lanza JF (2015) Epidemiology of Dog and Cat Abandonment in Spain (2008–2013). *Animals*, 5(2), 426-441; doi:10.3390/ani5020364
- “Fuera de tiempo.” n.d. fiftysounds. <https://www.fiftysounds.com/es/> .(consultado el 1 de julio de 2021)
- Fundación Affinity. n.d. “Estudios Abandono y Adopción.” Accessed febrero 8, 2021.  
<https://www.fundacion-affinity.org/estudios-abandono-y-adopcion>. (Consultado el 8 de febrero de 2021)
- Guerrero, A. (n.d.). *Agustina Guerrero (el blog)* Blogspot.com. Consultado el 31 de mayo de 2021.  
<http://guerreroagustina.blogspot.com/>

- Lozano, María. 2020. “Se dispara el abandono de mascotas tras el final del confinamiento”. ABC.es. el 26 de julio de 2020.  
[https://www.abc.es/sociedad/abci-dispara-abandono-mascotas-tras-final-confinamiento-202007270116\\_noticia.html](https://www.abc.es/sociedad/abci-dispara-abandono-mascotas-tras-final-confinamiento-202007270116_noticia.html).
- Ñuño, A. (2020, julio 7). Conciencia y formación: el abandono de animales después del confinamiento. *El Confidencial*.  
[https://www.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/2020-07-07/protectora-animales-legislacion-gobierno-coronavirus\\_2667315/](https://www.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/2020-07-07/protectora-animales-legislacion-gobierno-coronavirus_2667315/)  
(Consultado el 10 de marzo de 2021)
- Palou, Neus. 2020. “300.000 animales abandonados cada año, pedir mascotas a los Reyes sigue siendo una mala idea.” enero 3, 2020.  
<https://www.lavanguardia.com/natural/20200103/472678260564/animales-abandonados-regalos-navidad-abandono-mascotas-espana.html>. (Consultado el 8 de febrero de 2021)
- Riba Rossy, Raquel. n.d. Consultado 15 de abril de 2021 <https://www.raquelribarossy.com/>
- rtve. (2020, noviembre 28). *Los casos de maltrato animal se multiplican en España con la pandemia*. RTVE.ES.,  
<https://www.rtve.es/noticias/20201028/maltrato-animal-multiplica-espana-pandemia/2049847.shtml> (Consultado el 10 de marzo de 2021)
- 24horas tvn. (2017, enero 23). *Los animales también sufren traumas psicológicos*.  
<https://www.24horas.cl/tendencias/mascotas/los-animales-tambien-sufren-traumas-psicologicos-2278297> (Consultado el 13 de febrero de 2021)

## 8. Anexo

Además del vídeo se me ocurrió hacer un marcapáginas y pegatinas. El marcapáginas mostraría en su portada, la cara de Charco y el título del vídeo. En su parte trasera, el logo de APANOT, sus redes sociales y el Teaming para donar. Las pegatinas serían, dos con la cara de Charco en color y otra blanca y negra con textura, y otra del logo de APANOT.

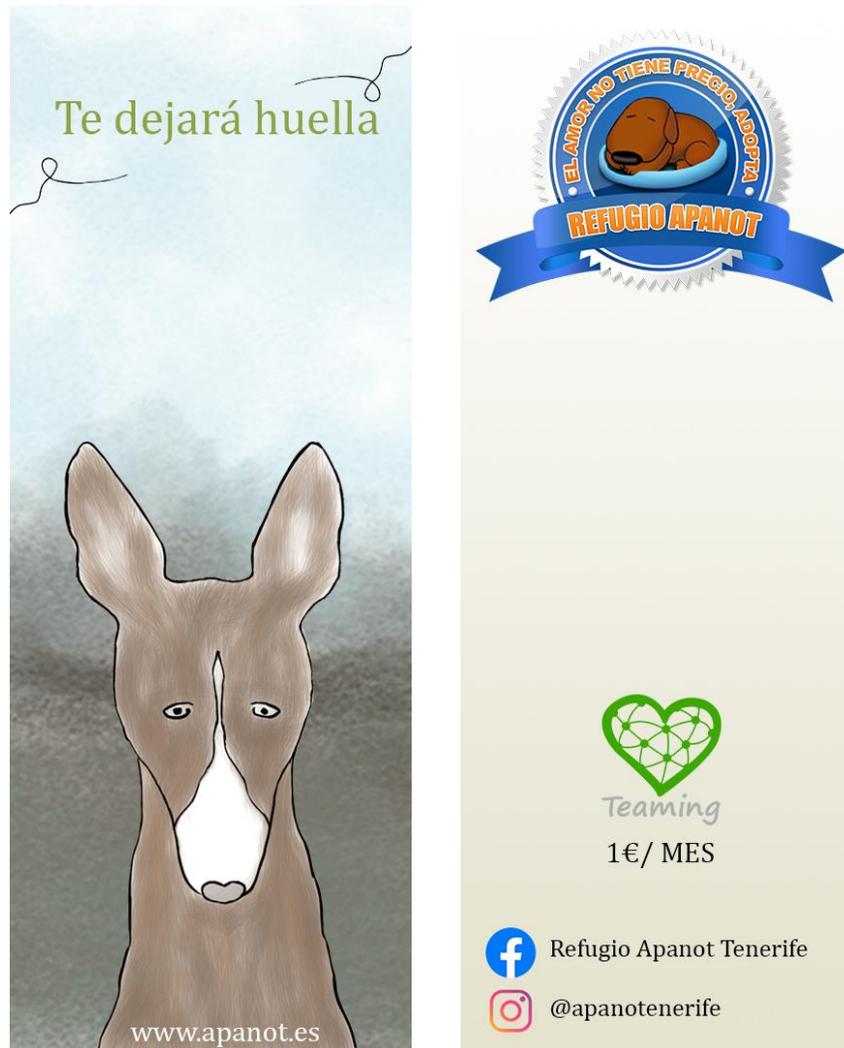


Figura 59 y60

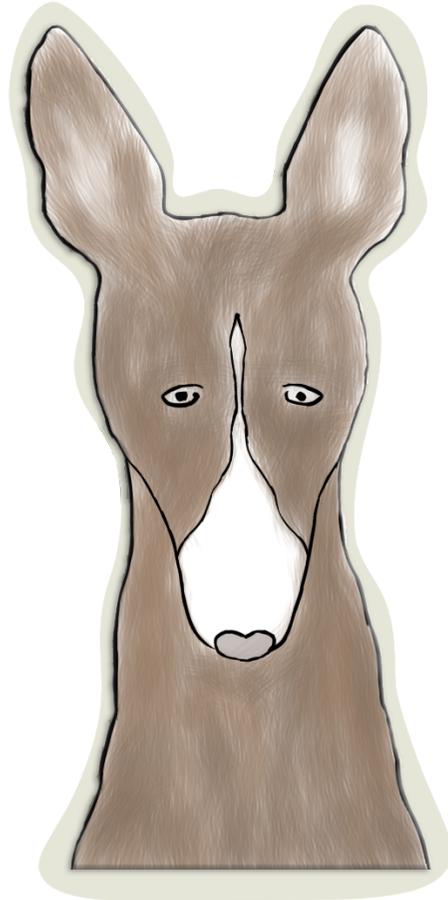


Figura 61

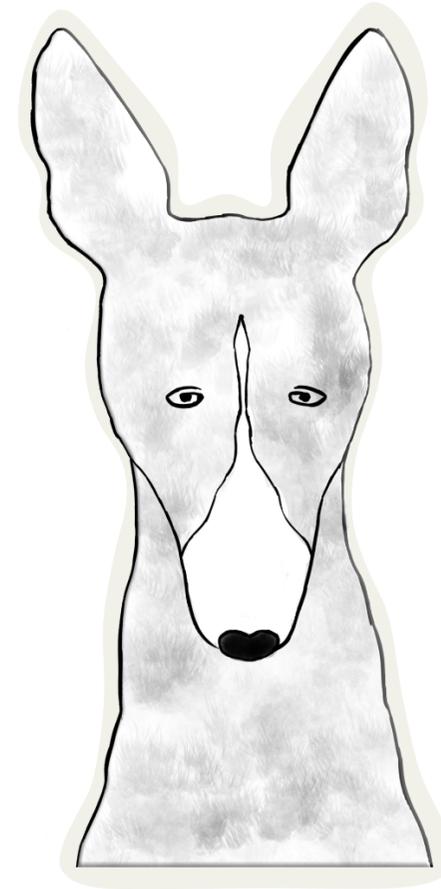


Figura 62



Figura 63



Te dejará huella

Beatriz Jordana Navarro Baute