



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES  
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Jovi. Proyecto de cortometraje de animación

Trabajo Fin de Grado

Grado en Diseño y Tecnologías Creativas

AUTOR/A: Ayllón Rosa, Andrea

Tutor/a: Lorenzo Hernández, María Carmen

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

## RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

Este trabajo plantea el desarrollo de un cortometraje de animación de carácter documental, que narra la historia de un gato callejero rescatado por una protectora de animales. En él se combinan las técnicas de las animáticas, animación 2D y distintos estilos artísticos, buscando como resultado lograr una estética visual agradable, interesante, y acorde con el tema que trata. La siguiente memoria recoge su proceso de realización, pasando por todas las fases necesarias para su elaboración: desde la ideación, hasta la preproducción, producción y postproducción. A su vez, se comentará el maltrato animal y se hará mención a varias influencias que han sido fundamentales en este trabajo.

Palabras clave: animación, cortometraje, documental, maltrato animal, 2D.

## SUMMARY AND KEY WORDS

This Final Degree develops an animated documentary short film, which tells the story of a stray cat rescued by an animal shelter. The project combines the animatic technique, 2D animation and different artistic styles, trying to find as a result a pleasing and interesting visual aesthetic according to the subject. This dissertation reports its making, going through all the required stages to its conception: development, preproduction, production and postproduction. Likewise, animal cruelty and several influences that were essential in order to create this project shall be examined.

Key words: animation, short film, documentary, animal abuse, 2D.

## CONTRATO DE ORIGINALIDAD

Este Trabajo de Fin de Grado ha sido realizado íntegramente por la alumna Andrea Ayllón Rosa. Este es el último trámite para la obtención del título de la promoción 2017/2022 del Grado de Diseño y Tecnologías Creativas de la Universitat Politècnica de València.

El presente documento es original y no ha sido entregado como ningún otro trabajo académico previo, y todo el material extraído de otras fuentes ha sido citado correctamente.

Firma:



Fecha: 19 de julio de 2022

## AGRADECIMIENTOS

Muchas gracias a mi tutora María Lorenzo por apoyarme, guiarme en este proyecto y animarme cuando lo necesitaba. A Lean de Dejando Huella Albacete y a toda la asociación por el trabajo que realizan y por haberme permitido hacer mi TFG sobre uno de sus animales. A Paula y Ángel por aguantarme y apoyarme, a Samu por ayudarme, a mi familia y a mis amigas por todo lo que hacen por mí.

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	<b>6</b>
<b>1.1 JUSTIFICACIÓN</b>	<b>6</b>
<b>1.2 OBJETIVOS</b>	<b>7</b>
1.2.1 Objetivos Generales	7
1.2.2 Objetivos Específicos	7
<b>1.3 METODOLOGÍA</b>	<b>7</b>
<b>2. CONTEXTUALIZACIÓN</b>	<b>9</b>
<b>2.1 ABANDONO Y MALTRATO ANIMAL</b>	<b>9</b>
<b>2.2 ASOCIACIONES PROTECTORAS DE ANIMALES</b>	<b>9</b>
<b>3. REFERENTES DEL PROYECTO</b>	<b>11</b>
<b>3.1 ESTÉTICOS Y ESTILÍSTICOS</b>	<b>11</b>
3.1.1 Anna Scott	11
3.1.2 Meg Park	11
3.1.3 Tyrus Wong	11
3.1.4 Kyle Ferrin	12
3.1.5 Annette Marnat	12
<b>3.2 TEMÁTICOS</b>	<b>12</b>
3.2.1 Protagonizados por animales y/o maltrato animal	12
3.2.2 Documental y ficción	14
<b>4. CONCEPTO E IDEA</b>	<b>16</b>
<b>4.1 SINOPSIS</b>	<b>16</b>
<b>4.2 TEMA</b>	<b>16</b>
<b>4.3 HISTORIA DE DEJANDO HUELLA ALBACETE</b>	<b>16</b>
<b>4.4 HISTORIA DE JOVI</b>	<b>17</b>
<b>5. DESARROLLO PRÁCTICO</b>	<b>20</b>
<b>5.1 PREPRODUCCIÓN</b>	<b>20</b>
5.1.1 Guion	20
5.1.2 Diseño de personajes	21
5.1.3 Diseño de fondos	25
5.1.4 Storyboard	25
<b>5.2 PRODUCCIÓN</b>	<b>26</b>
5.2.1 Animática	26
<b>5.3 POSTPRODUCCIÓN</b>	<b>26</b>
5.3.1 Edición, composición y FX	26
5.3.2 Música y sonido	27
<b>6. RESULTADOS</b>	<b>28</b>
<b>7. PREVISIÓN Y VIABILIDAD ECONÓMICA</b>	<b>29</b>
<b>8. CONCLUSIONES</b>	<b>31</b>
<b>9. BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>32</b>
<b>10. ÍNDICE DE FIGURAS</b>	<b>36</b>
<b>11. ANEXOS</b>	<b>38</b>

# 1. INTRODUCCIÓN

## 1.1 JUSTIFICACIÓN

Este trabajo es un proyecto de animación en torno a la evolución de un gato callejero llamado Jovi desde el momento en que es recogido de la calle por la protectora Dejando Huella Albacete. He escogido este tema porque desde el año 2018 colaboro como madrina en esta asociación de mi ciudad, fundada en 2014 y que no recibe ayudas públicas, por lo que depende íntegramente del apoyo de personas interesadas en este tipo de instituciones. El respeto y aprecio por la enorme labor que realizan me llevó a querer enfocar el proyecto hacia ellos con la intención de visibilizar sus esfuerzos, creando un cortometraje sobre uno de sus animales.

Jovi, de cuyo nombre toma el título mi proyecto animado, era un gato que yo tenía amadrinado desde primavera de 2020, pero no fue hasta hablar con uno de los voluntarios de DHA y escuchar las historias de varios animales, que decidí contar la suya. Es un gato joven, de poco más de un año, encontrado por primera vez muy malherido, merodeando por los patios interiores de un barrio de Albacete. Después de ser recogido por DHA, se le tuvo que amputar la cola por el mal estado en el que se encontraba, y posteriormente pasó a estar en una casa de acogida, en la que perdió el miedo poco a poco.

Desarrollar un cortometraje con una extensión superior a cinco minutos resultaría muy costoso por el tiempo y carga de trabajo que implicaría, por lo que me centré en que la duración fuera de menos de cuatro minutos. Estaría dirigido a público juvenil y adulto.

El proyecto surge tras estar mucho tiempo debatiendo internamente conmigo misma sobre su enfoque, ya que mis principales intereses son la animación y la ilustración, y decidirme por uno de ellos me parecía extremadamente complicado. Durante la carrera habíamos realizado bastantes trabajos de ilustración, mientras que los ejercicios de animación desempeñados en este tiempo eran proyectos pequeños de escasos segundos de duración, y dada la complejidad de este medio, me preocupaba no ser capaz de hacer un trabajo de mayor extensión, o que el centrarme estrictamente en animar implicase hacer ilustraciones con un menor nivel de detalle.

Finalmente, me di cuenta de que era posible unir ambas cosas y dar paso a una obra más experimental, a medio camino entre animación e ilustración con movimiento.

Las posibilidades artísticas que me ofrece este trabajo son de un gran in-

terés para mí, pues no solo que me permite mostrar las habilidades adquiridas durante estos años, sino que también hace posible dar rienda suelta a la creatividad, aunando medios tradicionales y digitales, así como explorando numerosas técnicas y enfoques con total libertad. Esto me hará mejorar como ilustradora, animadora y, sobre todo, como futura profesional. Por último, considero que será una pieza importante en mi portafolio y puede servir como un pequeño punto de partida para mi carrera laboral, puesto que las fases de desarrollo de este trabajo se basan en la metodología usada en toda producción audiovisual.

## 1.2 OBJETIVOS

### 1.2.1 *Objetivos generales*

- Plasmar en un único proyecto los conocimientos adquiridos durante el grado de Diseño y Tecnologías Creativas en relación a disciplinas como el desarrollo visual y el *storyboard*, tratando de realizar algo más complejo y de mayor escala, como es la realización de un cortometraje inspirado en un suceso real.
- Desarrollar competencias útiles para mi carrera profesional, gracias a que este trabajo posibilita conocer a fondo las fases necesarias en la elaboración de un proyecto animado.
- Diseñar, dirigir y desarrollar una idea hasta concretarla en un proyecto original de estas características.
- Visibilizar la problemática del abandono animal en España.

### 1.2.2 *Objetivos específicos*

- Iniciarse en la escritura de un guion literario y adaptarlo en su totalidad al formato de esta producción audiovisual.
- Crear unos personajes procedentes de la vida real, que resulten interesantes y llamen la atención del público.
- Elaborar una historia entretenida, conclusiva y que resulte agradable al espectador en ese breve espacio de tiempo.
- Perfeccionar mis habilidades en animación e ilustración, y mejorar el manejo de programas de animación y edición de vídeo.
- Experimentar conocimientos sobre cada parte de la cadena de producción de una obra audiovisual y abordarla con entusiasmo.
- Adaptarse a la propia metodología y gestión del tiempo en el proceso de un modo más profesional, eficiente y eficaz.

## 1.3 METODOLOGÍA

Mediante el empleo de diversas técnicas de animación, se persigue realizar un cortometraje breve, basado en la realidad. A esto se le debe sumar la utilización de herramientas digitales y analógicas que aporten mayor

riqueza visual, ya que además de lograr contar un relato de forma eficaz, con este proyecto también se pretende dar igual importancia al acabado artístico de la obra.

Para su realización se ha empleado *software* como *Clip Studio Paint PRO* y *Photoshop* para la preproducción, y programas como *After Effects*, *Audition*, y *FL Studio* para la animática, efectos y sonido.

Paralelamente se ha realizado una búsqueda bibliográfica sobre la problemática del abandono y maltrato animal en nuestro país, a fin de ofrecer una panorámica del mismo.

Las etapas que se han seguido para la elaboración del proyecto comenzaron con la elección del tema y animal del que quería que tratara, la sinopsis, la redacción de la historia y el guion, el diseño de personajes y fondos, la realización del storyboard, prosiguieron con la animática y, finalmente, el montaje y edición final pertenecientes a la parte de postproducción.

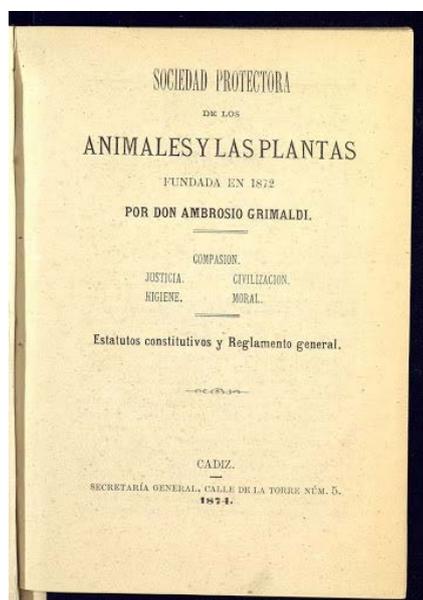


fig.1. Ambrosio Grimaldi, *Sociedad Protectora de Animales y Plantas de Cádiz*, 1872.

## 2. CONTEXTUALIZACIÓN

### 2.1 ABANDONO Y MALTRATO ANIMAL

Durante el pasado 2018, la Fundación Affinity estimó en su informe anual *Él nunca lo haría* que la cifra de animales auxiliados por protectoras en nuestro país superó los 100.000. Desgraciadamente, estos dramáticos números solamente equivalen a una diminuta fracción del total de animales abandonados, puesto que aquellos que no corren la misma suerte caen enfermos, sufren de inanición, son víctimas de un atropello o, en el mejor de los casos, acogidos por familias que pasan a estar a su cargo.

Datos de la Federación de Asociaciones Protectoras y de Defensa Animal de la Comunidad de Madrid (FAPAM), señalaron que cada cinco minutos en España se desampara una media de tres animales, lo que significaría 300.000 casos de abandono en tal solo un intervalo de doce meses. Asimismo, muchos de estos se vinculan con perros de caza abandonados una vez la temporada llega a su fin y cachorros adquiridos como regalos navideños, que representan más del 30% de estos abandonos y suceden en los primeros meses del año (Palou, 2020).

Esto, por desgracia, nos convierte en el país de la Unión Europea con más casos de maltrato animal (García, 2017). En palabras de Rosario Monter, abogada especializada en Derecho Animal: “Este maltrato puede llegar a ser extremadamente cruel y sádico, [...] por diversión, [...] o efectuarlo de forma cruenta” (Monter, 2016).

Tanto el delito de abandono de animales como el de maltrato quedan recogidos en la Ley Orgánica 1/2015 del 30 de marzo; el primero está presente en el artículo 337 bis del Código Penal (Chaves, 2016), mientras que el de maltrato animal aparece en el artículo 337.1 (Esteban, 2016).

### 2.2 ASOCIACIONES PROTECTORAS DE ANIMALES

Las Sociedades Protectoras de Animales y Plantas son instituciones sin ánimo de lucro cuyo fin es garantizar el bienestar animal, desempeñando para ello acciones como la captura y alojamiento de animales abandonados, manutención, cuidados veterinarios y gestión de las adopciones (Fundación Affinity, 2019).

En España, Ambrosio Grimaldi fundó en Cádiz la primera de estas sociedades en 1872, que posteriormente serviría de ejemplo para otras creadas en nuestro país en aquella época (Fernández Reyes, 2005).

La subsistencia económica de dichas organizaciones no sería posible sin la colaboración ciudadana, de la que reciben ayuda gracias a donaciones (de carácter financiero o bienes materiales), socios, voluntarios, padrinos y madrinas, adopciones, huchas solidarias, campañas de recogida de alimentos, plataformas *Teaming* y casas de acogida, entre otros (Dejando Huella Albacete, s.f. ).

Las casas de acogida, cuya labor es fundamental para estas entidades, proporcionan de forma temporal un hogar a un animal rescatado hasta que éste está completamente recuperado y listo para ser adoptado por su familia definitiva. La protectora, a cambio, se hace cargo de todos sus gastos de mantenimiento (Dejando Huella Albacete, 2016).

## 3. REFERENTES DEL PROYECTO

### 3.1 ESTÉTICOS Y ESTILÍSTICOS

#### 3.1.1 Anna Scott

Anna Scott es una diseñadora de personajes de Los Ángeles, que trabaja actualmente en Pixar Animation Studios. Se graduó en 2020 en CalArts, realizando durante su último año el cortometraje de animación *Onions* (Scott, 2020).



fig.2. Anna Scott, *Onions*, 2020.

Lo que más me interesa de esta artista es su capacidad para crear mundos oníricos y personajes de apariencia amable gracias al uso de formas, diferentes texturas, y paisajes únicos llenos de encanto y misterio que recuerdan al trabajo de Patrick McHale, Nick Cross, Levon Jihanian y Chris Tsirgiotis en *Más allá del jardín* (2014).

#### 3.1.2 Meg Park

Meg Park creció en Fife, Escocia. Se graduó en 2010 en el *Duncan of Jordanstone College of Art & Design* en Dundee, especializándose en animación (Park, 2011). Es una artista de Desarrollo Visual en Walt Disney Animation Studios, en Los Ángeles. También ha ilustrado libros infantiles, como *Anna Banana* (2015-2018), y *Beauty and The Beast* (2017).



fig.3. Meg Park, ilustración de *Fluff & Fangs Volume 2*, 2016.

De esta artista quisiera destacar su forma de representar animales, el empleo de grafismo y las texturas en su obra, los cuales me han servido como inspiración.

#### 3.1.3 Tyrus Wong

Tyrus Wong, cuya obra ha influenciado el arte de la animación durante más de medio siglo, fue uno de los artistas estadounidenses de origen asiático más relevantes de los últimos cien años. A lo largo de su extensa carrera, Wong trabajó como pintor, litógrafo, ilustrador, muralista y diseñador (Otis College of Art and Design, s.f. ).

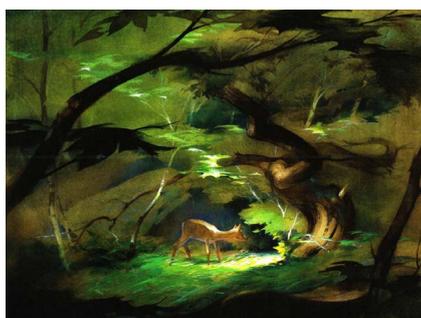


fig.4. Tyrus Wong, arte conceptual para *Bambi*, 1938-1941.

En 1938 comienza a trabajar para Disney como “inspirational sketch artist” (Jobson, 2014) y se convierte en el artista principal de *Bambi* (1942). Tras esto, trabaja durante 26 años en Warner Bros (Angel Island Immigration Station Foundation, 2013, 5m46s), participando en películas como *Rebelde sin causa* (1955) (Ho, 2020).

Como a tantos otros, mi interés en este artista viene por sus colores, texturas y capacidad para transmitir emociones a través de sus trazos.



fig.5. Kyle Ferrin, ilustración para *Root: The Underworld Expansion*, 2020.

### 3.1.4 Kyle Ferrin

Kyle Ferrin es un artista gráfico e ilustrador que trabaja en la industria de los juegos de mesa, conocido por su trabajo en los juegos *Root* (2018), y *Vast* (2016). Trabaja principalmente usando técnicas digitales, bolígrafos y tinta, con los que da vida a personajes coquetos y peculiares mediante su estilo expresivo y dinámico (Light Grey Art Lab, s.f. ).

Lo que me interesa de este artista es el diseño de sus animales y criaturas, y cómo les otorga personalidad de forma eficaz.

### 3.1.5 Annette Marnat

Es una ilustradora y diseñadora de personajes francesa nacida en 1982, que actualmente reside en París. Estudió en *L'école de dessin Emile Cohl*, especializándose en Ilustración.

A lo largo de su carrera ha ilustrado decenas de libros infantiles, realizado ilustraciones para *The New Yorker* y *Marie Claire*, y trabajado en películas tales como *Hotel Transilvania* (2012) (McDonnell, 2014), *Cigüeñas* (2016) (Remontti, 2016), *Frozen II* (2019) (Remontti, 2019 ), *Moana* (2016) (Wolfe, 2017), y más.

En su trabajo emplea técnicas digitales, gouache, lápices y pasteles (Marnat, 2016).

Mi interés en esta artista se debe a su empleo de formas y líneas con las que define a sus personajes, las texturas que utiliza y las paletas de colores con las que trabaja.

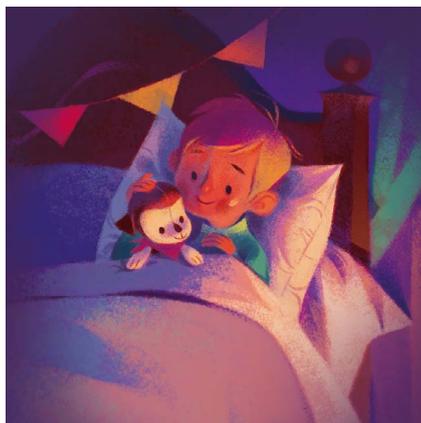


fig.6. Annette Marnat, ilustración, s.f.

## 3.2 TEMÁTICOS

### 3.2.1 Protagonizados por animales y/o maltrato animal

*Kitbull*, dirigido por Rosana Sullivan. Este cortometraje de animación tradicional de 2019 nominado al Oscar trata sobre el vínculo entre un gato abandonado y un perro de pelea, como reza su sinopsis: “Una inesperada conexión se da entre dos criaturas: un gato decididamente independiente y un pitbull. Ambos experimentan por primera vez lo que significa la amistad” (FilmAffinity, 2019).

Esta obra ha servido de inspiración por su forma de abordar la temática del maltrato y abandono animal, sus planos, personajes y el empleo de texturas en sus fondos.



fig.7. Rosana Sullivan, *Kitbull*, 2019.



fig.8. Robert Kondo y Daisuke Tsutsumi, *The Dam Keeper*, 2014.

*The Dam Keeper*. “Creado por Robert Kondo y Daisuke Tsutsumi, ex-directores artísticos de Pixar, *The Dam Keeper* (*El guardián de la presa* en España, 2014) es un cortometraje animado ambientado en un pueblo habitado por animales, en el que el protagonista, Pig, es un cerdito que vive un infierno particular en el colegio, donde es objeto de bullying y burlas constantes por parte de sus compañeros, hasta que conoce a un zorro (Fox), aficionado a dibujar caricaturas y con quien establece una relación de amistad” (Abarca, 2020).

Principalmente, lo que más me interesa de este cortometraje es el diseño de sus personajes, a la vez que el uso de luces, colores y texturas, que proporcionan a esta obra un acabado espectacular.



fig.9. Tomm Moore y Fabian Erlinghauser, *There's a Monster in my Kitchen*, 2020.

*There's a Monster in my Kitchen*. “Corto producido en 2020 para Greenpeace UK por el estudio irlandés Cartoon Saloon (*El secreto del libro de Kells* (2009), *La Canción del mar* (2014)); y dirigido por Tomm Moore y Fabian Erlinghauser, para crear conciencia sobre la deforestación del planeta” (FilmAffinity, 2020).

De este proyecto me ha llamado la atención la composición de sus planos y, nuevamente, las texturas empleadas y el diseño de los animales que aparecen en él, que destacan por sus formas.



fig.10. Dick Rickard, *Ferdinando el Toro*, 1938.

*Ferdinando el Toro*, dirigido por Dick Rickard. Cortometraje de 1938 que forma parte de las *Silly Symphonies* de Disney, en la que es notable esa “animación de la personalidad” en la que los artistas del estudio se volcaban en la definición de los personajes y la consistencia de su entorno. Basado en el libro de Munro Leaf *El cuento de Ferdinando*, ganó el Oscar en la categoría de mejor cortometraje animado en su año de estreno (Wikipedia, 2021). “Ferdinando es un tranquilo y manso toro que solo quiere detenerse a oler las flores. Cuando es picado por una abeja, los pueblerinos creen que es un toro feroz y lo llevan a la plaza de toros” (IMDb, s.f. ).

Con un tono más humorístico y liviano que algunos de los otros cortometrajes mencionados en este apartado, esta obra es uno de los referentes debido a su temática, en la que, a pesar de no hacer explícitamente ninguna crítica a la crueldad animal (en este caso, en las corridas de toros), se contempla la idea de que un toro sea más feliz en libertad. Su protagonista, Ferdinando, despierta mucha ternura en el espectador.



fig.11. YiYang Sun, *tatata*, 2020.

### 3.1.2 Documental y ficción

*tatata*, dirigido por YiYang Sun. Tal y como describe su autora: “Basándome en la investigación, las entrevistas y los registros de las tres condiciones de Insensibilidad Congénita al Dolor, Condropatía, Síndrome de Marfan, hice estas tres animaciones pseudo-documentales personales. “He She He” no sólo representa a los tres, sino que también representa a todos los que estamos desatendidos y necesitamos establecer conexiones emocionales a nuestro alrededor. Intenté usar el cuerpo como un medio común para establecer empatía, para lograr la transformación de la empatía perceptiva a la empatía cognitiva personal” (YiYang Sun, 2020).

En particular, de esta obra quisiera resaltar su capacidad de representar varios relatos personales mediante técnicas sumamente interesantes, fusionando animación *stop-motion* con animación 2D, dando como resultado un proyecto lleno de expresividad en el que también es un elemento clave el diseño de sonido. Resulta visualmente muy llamativo.



fig.12. Valentin Riedl y Frédéric Schuld, *Carlotta's Face*, 2018.

*Carlotta's Face*. “Carlotta sufre de un mal funcionamiento en una diminuta región del cerebro que hace que le resulte imposible ver y recordar caras como una imagen completa, llamada prosopagnosia o ceguera de rostros. En un intento interdisciplinario entre un científico y un artista, tratan de representar la presión social que Carlotta ha sentido durante toda su vida. A pesar de ello, Carlotta ha desarrollado una hermosa forma de expresión artística que le permite verse a ella misma en autorretratos hápticos, algo que no sería posible para ella cuando se mira en el espejo” (*Carlotta's Face*, s.f.).

Al igual que con el referente anterior, de esta pieza me resulta de interés la forma de abordar e interpretar una historia real compleja, gracias al uso de animación 2D de forma experimental, junto a la utilización de texturas y una paleta de color reducida que ayuda a que el espectador se meta de lleno en la narración.



fig.13. HIERROanimación y Piaggiodematei, *Cuentos de viejos*, 2013-2019.

*Cuentos de Viejos*. “*Cuentos de Viejos* es un documental colaborativo transmedia que incluye una serie de animación para TV, una plataforma web y proyectos escolares. Concebido por las productoras HIERROanimación (Bogotá) y Piaggiodematei (Barcelona), fue elegido Mejor Proyecto Transmedia en el MIFA-Festival de Annecy 2012. [...] El proyecto colecciona y organiza recuerdos de infancia contados por gente mayor: pequeñas historias personales a menudo conectadas con un particular contexto histórico, conformando una versión anónima de la Historia” (Dematei y Piaggio, 2015).

De esta serie de cortometrajes quisiera resaltar su manera de representar vivencias a través de una gran variedad de técnicas y recursos de animación, como la rotoscopia o la animación 2D, empleando a su vez multitud de estilos artísticos.



fig.14. María Manero Muro, *Patchwork*, 2018.

*Patchwork*. “*Patchwork* (María Manero Muro, 2018) es a la vez un cortometraje documental y ficcional, dirigido por María Manero a partir de las vivencias de su madre, Loly, una mujer de unos 60 años, ama de casa y madre. Se trata de un ambicioso Trabajo Fin de Máster de Animación de la Universitat Politècnica de València, producido en colaboración con la firma gallega Abano Produccións, ganadores de un Goya en 2017. Con su original forma gráfica y visual, y su historia de profundo calado humano, *Patchwork* no solo trata de concienciarnos sobre la importancia de los trasplantes de órganos, sino también sobre la necesidad de reutilización de materiales y desechos de todo tipo, generando una particular poética no tan frecuente en animación. El proyecto *Patchwork* se ha distinguido además por la realización de una estimulante campaña de crowdfunding, la colaboración con la ONG Fundación Imaginario Social, y su participación en un simposio sobre ciencia” (Manero, 2018).

Por último, este cortometraje me ha resultado de especial interés por su apartado visual, su experimentación con distintas técnicas de animación y su forma de contar un suceso real de una forma tan atractiva.

## 4. CONCEPTO E IDEA

### 4.1 SINOPSIS

Jovi es un gato callejero, acostumbrado a vivir lejos de los humanos. Después de ser rescatado por una protectora de animales, va dando pequeños pasos en un mundo en el que todo es nuevo y aterrador para él, pero a la vez prometedor y lleno de oportunidades.

### 4.2 TEMA

Como madrina en la Asociación Dejando Huella Albacete, me interesaba crear un proyecto basado en una historia real en la que se diera voz al trabajo realizado por las protectoras en la recuperación de animales abandonados, que a menudo traen consigo gran cantidad de miedos y traumas que serían incapaces de superar de no ser por estos voluntarios y las casas de acogida. Pensé que sería mucho más impactante poder ver este relato desde la perspectiva de uno de estos animales, siendo este el protagonista para que el público simpatice mejor con él y entienda los problemas a los que se enfrenta. De entre los muchos casos de los que se me informó, me llamó especialmente la atención el de Jovi y sus muchas (desafortunadas) aventuras.

Jovi, el personaje principal, es un gato muy tímido que necesita tiempo y cariño para poder adaptarse a los muchos cambios que se producen a su alrededor. Rescatado a mediados de 2020 en unas condiciones pésimas, sentía mucho temor hacia los humanos y no había estado nunca en el interior de una casa, provocando que su adaptación resultase bastante complicada, llegando incluso a escaparse de uno de estos hogares de acogida. Actualmente este gato ha mejorado muchísimo y recientemente encontró una familia definitiva.

El espectador acompaña a Jovi a lo largo de esta etapa de su vida, siguiendo la historia desde el punto de vista del gato gracias a planos situados en su nivel de visión y multitud de primeros planos que añaden expresividad, dejando ver la personalidad del protagonista.

### 4.3 HISTORIA DE DEJANDO HUELLA ALBACETE

En febrero de 2014, Albacete Dejando Huella empieza su andadura para acabar consolidándose formalmente entre agosto y octubre de ese mismo año (Dejando Huella Albacete, s.f.).

Tienen tres objetivos principales, siendo el primero, el rescate de animales, asegurándose de su recuperación física y psíquica y prometiéndoles un hogar como un miembro más de la familia; el segundo, la concienciación a través de la educación, para fomentar el respeto, empatía e implicación de las personas hacia el resto de seres vivos; y en tercer lugar, la defensa y ampliación de los derechos de los animales, reivindicando la implicación de clase política y las instituciones para que incluyan en sus agendas el “bienestar animal” (Dejando Huella Albacete, s.f.).



fig.15. Logotipo de la protectora Dejando Huella Albacete, 2022.

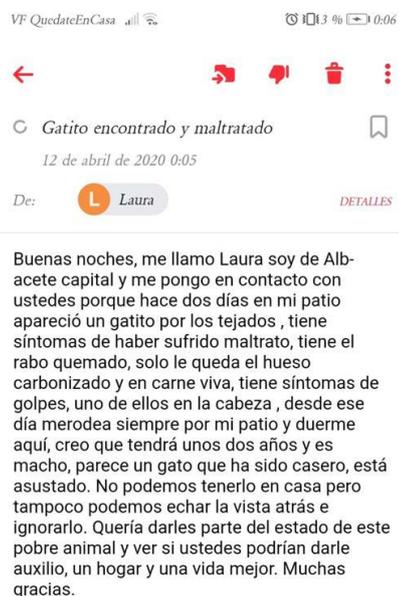


fig.16. Correo de Laura a Dejado Huella Albacete, 2020.



fig.17. Fotografía de Jovi tomada por Laura, 2020.

#### 4.4 HISTORIA DE JOVI

Con el fin de adaptar su historia a este trabajo, se han hecho algunos cambios y me he tomado algunas libertades para hacerla más entretenida y dinámica. El pasado de Jovi antes de formar parte de la familia de DHA es un misterio que solamente conoce él, pero gracias a los materiales facilitados por la protectora es posible abocetar una imagen aproximada de lo que ha sido su vida desde el día de su rescate. A partir de ahí, todo está documentado.

La primera noticia sobre su existencia nos lleva a la noche del 12 de abril de 2020, cuando la asociación recibe un correo de una chica, que pide ayuda tras ver al gato rondando por su patio y comprobar que presenta signos evidentes de maltrato. “No podemos tenerlo en casa, pero tampoco podemos echar la vista atrás e ignorarlo. Quería darles parte del estado de este pobre animal y ver si ustedes podían darle auxilio, un hogar y una vida mejor.” (ver fig.16). En el mensaje adjunta varias fotografías que demuestran las heridas mencionadas con anterioridad.

Debido a que este suceso tuvo lugar un mes después del toque de queda decretado por la pandemia de COVID-19 en marzo de 2020, la entidad no tenía en esas fechas los medios suficientes para poder acudir al rescate del gato. Por lo que alentaron a la chica a intentar atraparlo por su cuenta, y una vez hecho esto, pasarían a hacerse cargo del animal.

Con muchísimo cuidado y paciencia preparó una trampa en su patio formada por un transportín, comida y una cuerda. Colocaría la comida dentro del transportín y cuando el gato se metiera, tiraría de la cuerda, cerrando la puerta y atrapándolo. Tras varios días de intentos fallidos, lo consiguió y los voluntarios recogieron al animal para llevarlo inmediatamente al veterinario.



fig.18. Trampa casera, 2020.



fig.19. Fotografía de Jovi en el veterinario, 2020.



fig.20. Aviso de desaparición de Jovi, 2020.

Trataron sus heridas y fue necesario amputarle la cola. También se le esterilizó (procedimiento que realizan siempre las protectoras con afán de evitar camadas indeseadas y disminuir el número de gatos abandonados), y comprobaron que no sufría leucemia o inmunodeficiencia felina, enfermedades comunes en gatos callejeros.

Después de esto, Jovi pasó a su primer hogar de acogida temporal, en el que hacía pequeños avances hacia su recuperación.

En mayo de ese año sucedió una de las peores situaciones imaginables en este caso: en un descuido, el gato se escapó por una ventana de la casa. La protectora publicó inmediatamente por redes sociales esta noticia e hicieron batidas para encontrarlo.

Mediante redes sociales, personas anónimas alertaban haber visto al gato en distintas localizaciones. Tras tres días de búsqueda sin resultado, por fin tuvo lugar un rescate espectacular entre más de 15 voluntarios, que consiguieron rescatarlo por segunda vez.

A lo largo de los siguientes meses, Jovi pasó por numerosas casas de acogida, en las que fue desenvolviéndose poco a poco gracias a la compañía de los gatos y perros que habitaban en ellas, siendo todavía algo esquivo con los humanos.



fig.21. Fotografía de la noche de la captura de Jovi, 2020.



fig.22. Fotografía de Jovi durmiendo, 2021.

Después de tantos cambios, una mujer se interesó por él y solicitó acogerlo con posibilidad de adopción. El 9 de diciembre de 2021, la protectora mandó este correo a los padrinos y madrinas: “Y ahora sí que sí... Ha llegado el momento... ¡¡YA ES OFICIAL!! Los papeles de la adopción de Jovi se han firmado. Conocéis mejor que nadie la historia de Jovi porque habéis estado a su lado desde el principio, así que sabéis de sobra que ha sido uno de esos gatitos que cuesta que adopten. Fue rescatado en abril de 2020 y hasta día de hoy ha pasado por varias casas de acogida, Jovi siempre ha sido un gato miedoso, y con el paso del tiempo se ha ido abriendo a las personas, siendo un gatito feliz, afable, cariñoso con su familia.

En esta última casa hay más gatitos, algo que siempre le ha ayudado a socializar, a adaptarse al hogar, y así ha sido una vez más... Nos alegramos tanto de daros la noticia de que Jovi por fin tiene un hogar definitivo...

Muchísimas gracias de todo corazón por seguir su historia de cerca y ayudarle cuando más lo ha necesitado.” (Dejando Huella Albacete, 2021).



fig.23. Fotografía de Jovi, 2021.

# 5. DESARROLLO PRÁCTICO

## 5.1 PREPRODUCCIÓN

### 5.1.1 Guion

Un guion literario consiste en un documento que contiene una narración ideada para ser filmada. Dentro de este, se especifican los diálogos de los personajes, las acciones que realizan, y contiene información acerca de los escenarios. A diferencia del guion técnico, no se dan indicaciones técnicas para su realización, sino que la historia es narrada de tal forma que al lector le resulte audible y visible. El formato estandarizado en el que están escritos permite que se pueda interpretar el texto fácilmente por las personas que intervengan en la realización del proyecto (Sánchez, s.f.).

El primer paso antes de escribir el guion literario fue revisar toda la información que me había sido proporcionada por la protectora de animales, ordenando cronológicamente los acontecimientos más relevantes que habían tenido lugar. Una vez hecho esto, pensé en dividir la historia en los siguientes actos: su encuentro con Laura y su rescate, la visita al veterinario, su tiempo en las casas de acogida, su fuga y segundo rescate, y, por último, su adopción. Esto supondría un total de cinco partes. Durante el proceso, se anotaron diferentes ideas con interpretaciones de cosas que podían sucederle al gato en cada una de ellas.

Tras un primer borrador del guion, se decidió que debería centrarse más en cómo se siente el gato, dándole más expresividad y cambiando algunas de las escenas, puesto que se había cometido el fallo de redactarlo desde un punto de vista que resultaba en cierta medida lejano.

A modo de ayuda para esclarecer posibles confusiones futuras, se realizó un esquema lineal de las localizaciones más significativas del relato, con imágenes de inspiración e indicaciones del momento del día en el que los personajes se movían por ese escenario.

El guion comienza con un *flashforward* que nos hace ver a Jovi en el interior de una casa, con el collarín y sin cola; y, después de que tengan lugar los acontecimientos de las tres partes siguientes, finaliza con el gato siendo feliz y estando totalmente adaptado a su casa de acogida, que finalmente terminará adoptándolo y dándole un hogar de por vida

Por último, con el fin de ayudar a empatizar más con el gato, se planteó desde el primer momento que el guion careciera de diálogos.



fig.24. Esquema lineal de las localizaciones y momentos del día.



fig.25. Imagen explicativa del lenguaje corporal felino.

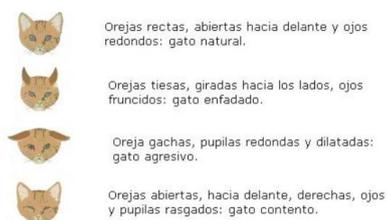


fig.26. Imagen explicativa del significado de la posición de las orejas de un gato.

### 5.1.2 Diseño de personajes

#### 5.1.2.1 Lenguaje corporal de los gatos

Debido al peso que tienen estos animales en el proyecto, se ha investigado sobre su comportamiento con el fin de representarlos de la mejor forma posible. A continuación, se describen algunos de los factores más notorios que nos indican el posible estado de ánimo de un gato, como la posición de partes del cuerpo o la postura.

**Cabeza:** Si el animal tiene la cabeza gacha puede indicar enfado o miedo. Sin embargo, en el caso de estar alzada, sugiere confianza y tranquilidad. Si tiene los ojos abiertos puede significar que esté asustado, sienta curiosidad o esté alerta, por el contrario, unos ojos entrecerrados se suelen traducir como un signo de relajación.

**Cola:** No solo es significativa la posición, sino también el movimiento. Si se mueve rápidamente es un signo de agresividad, y si mueve la cola lentamente, de bienestar. Respecto a la posición, un gato triste o con miedo tendrá la cola baja. Cuando está bufado, muestra enfado. Si está hacia arriba, denota que el animal está contento o emocionado. Por último, si está arqueada demuestra inseguridad o intriga.

**Orejas:** Si un gato tiene las orejas al lado o hacia atrás, está asustado o irritado. En cambio, un gato atento a lo que le rodea tendrá las orejas hacia arriba y en movimiento.

**Amigable:** Postura corporal relajada, cola hacia arriba, con las orejas levantadas y hacia delante. Los ojos pueden estar abiertos y es posible que el gato nos olfatee o se frote contra nosotros a modo de saludo.

**Inseguro:** la postura es tensa y el gato está visiblemente alerta. Los ojos están abiertos, las orejas erguidas y la cola completamente recta a excepción de la punta, que está ligeramente curvada.

**Relajado:** Es probable que los ojos estén entreabiertos. Las orejas se encuentran en una posición normal, la postura corporal del gato será bastante laxa, y la cola puede estar levantada o no.

**Molesto:** La cola está en constante movimiento, mientras que el cuerpo adopta una postura tensa y recta. Las orejas pueden estar hacia los lados y los ojos abiertos. El gato está avisando de que puede huir o atacar si el motivo de su malestar no desaparece.

**Enfadado:** Es posible que maúlle de forma amenazadora, su cola estará bufada y sus orejas hacia los lados, a la vez que la postura corporal estará visiblemente arqueada.

**Asustado:** Las señales y la pose son idénticas a las de un gato irritado, pero se hacen notar todavía más. Puede sisear, bufar o maullar agresivamente.

**Juguetón:** Ojos muy abiertos, orejas hacia delante, y otras señales que indiquen que el gato quiere jugar. (García, 2018)



fig.27. Primeros bocetos de exploración de Jovi.



fig.28. Turn Around del primer diseño de Jovi, que se cambiaría posteriormente.

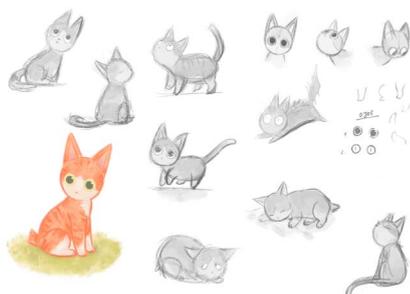


fig.29. Diseño final de Jovi.



fig.30. Expresiones de Jovi.

### 5.1.2.2 Personajes

Los primeros acercamientos a la parte visual de este trabajo tuvieron lugar durante las asignaturas de Ilustración Narrativa y Proyectos de Animación, en las cuales se hicieron bocetos de Jovi con distintos cuerpos, formas y estilos.

Meses más tarde, con el guion ya terminado, se siguió jugando con la apariencia del personaje hasta dar con el que se convertiría en el diseño final del gato y que sería determinante para definir la estética del corto. Un Jovi con ojos enormes, cuerpo compuesto por formas redondas, patas cortas y orejas grandes. El resto de los personajes tiende a seguir el mismo patrón: cuerpos identificables en los que priman las formas redondeadas, y ojos expresivos.

#### Jovi

El protagonista es un gato inquieto y curioso de procedencia desconocida que lo está pasando mal en la calle. Es cauteloso, rápido y escurridizo. No se fía de los humanos, pero disfruta con la compañía de otros animales. Su pelaje es naranja con rayas y tiene los ojos verdes claro.

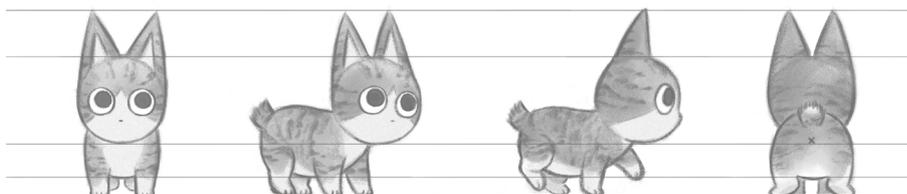


fig.31. Turn Around definitivo de Jovi.

#### Gato Persa

Es el gato más respetado y temido de su colonia felina. Su imponente tamaño le permite ganar a sus oponentes en peleas y defender su territorio. Se muestra hostil con gatos y otros animales desconocidos. Tiene los ojos anaranjados y el pelo de color grisáceo oscuro, muy enredado.



fig.32. Diseño final de Gato Persa.

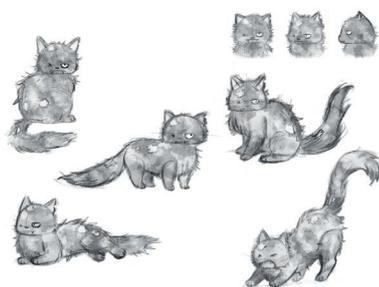


fig.33. Diseño final de Gata Carey.



fig.34. Fotografía de gato enfermo de tiña.

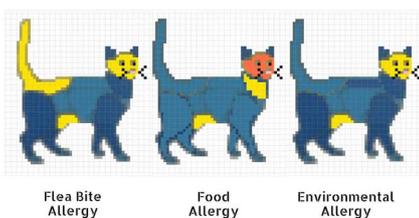


fig.35. Lesiones cutáneas de gatos según alergias o parásitos .

### Gata Carey

Es maliciosa, tranquila, astuta e inteligente. Pasa bastante tiempo durmiendo y holgazaneando. Sigue a su líder sin rechistar. Los gatos Carey como ella se caracterizan por ser tricolores y suelen ser hembras (Felinus, 2021). Tiene los ojos de color amarillo y le falta un ojo.

Esta gata tiene calvas en el pelo y heridas. Esto se debe a que sufre tiña, una enfermedad cutánea causada por hongos que daña el pelo, uñas y piel de los animales que parasita. Su alta infecciosidad hace que sea frecuente ver a gatos con tiña en colonias felinas y lugares similares (Juste, 2022), por lo que quería incluir a un animal que la padeciera. Además, se ha recabado información acerca de en qué zonas de la piel aparecerían lesiones dependiendo de si un gato tiene parásitos, alergias, o está enfermo, a fin de justificarlo mejor.

### Gato negro

Este delgado y esbelto felino se mueve como si fuera una sombra. Es ágil y silencioso. Al ser de color oscuro, se camufla perfectamente por la noche. Su cuerpo tiene formas más puntiagudas y triangulares que el resto de los personajes. Observa atentamente todo lo que ocurre a su alrededor y tiene los ojos de color ámbar.

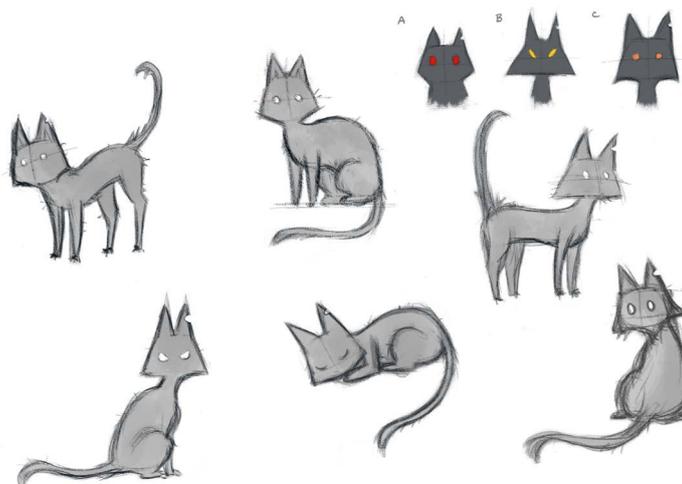


fig.36. Diseño final de Gato Negro.

Sobre estos últimos tres gatos callejeros, cabe puntualizar que son ficticios y que los voluntarios no me mencionaron haber visto a otros animales junto a Jovi, pero debido a que hay partes de la historia que se desconocen porque no es posible documentarlas, y a que es bastante común que cuando un gato nuevo aparezca en un territorio que no es el suyo el resto de gatos no le acepten o le ataquen, decidí que podía ser interesante añadir a varios gatos urbanos que formaran parte de una colonia felina perteneciente al barrio en el que se encontraba Jovi antes de ser rescatado. Estos tres gatos tienen una pequeña marca en la oreja porque forman parte del programa CER (Captura, Esterilización, Retorno) de colonias felinas, aplicado por las protectoras para un mayor control de los gatos que habitan en ellas (Teruel, 2021).



fig.37. Boceto de exploración de la chica.



fig.38. Diseño final de la chica.

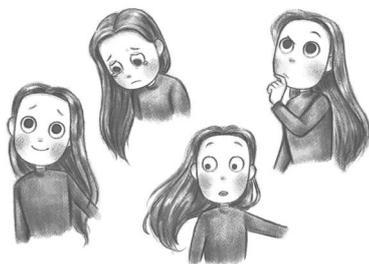


fig.39. Expresiones de la chica

Chica (Laura): Se trata de una joven con buen corazón a la que le encantan los animales, que está decidida a encontrarle al protagonista la ayuda que necesita. Es risueña, simpática y resolutiva. Tiene ojos marrones y pelo castaño largo y liso.

He de aclarar que este personaje es una interpretación de la chica que envió el correo a la asociación informando de la existencia de Jovi. Como el cortometraje no tendría diálogos, no se menciona el nombre de ninguno de los personajes, así que he optado por no poner su nombre real.

Es la única persona con rostro reconocible en la historia; al resto de humanos que aparecen no se les ve porque llevan mascarilla (los sucesos tienen lugar de 2020 a 2021, cuando todavía eran obligatorias), o simplemente, porque dentro del relato no tienen especial relevancia. Esta decisión se ha tomado deliberadamente con el fin de poner el foco sobre Jovi y hacer entender al espectador sus miedos.

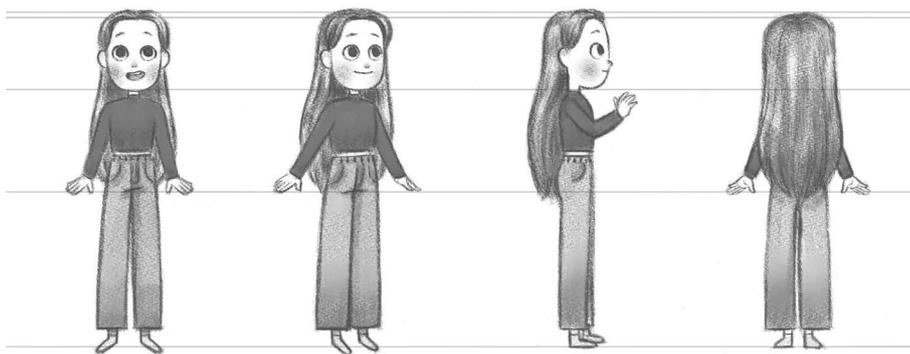


fig.40. Turn Around de la chica

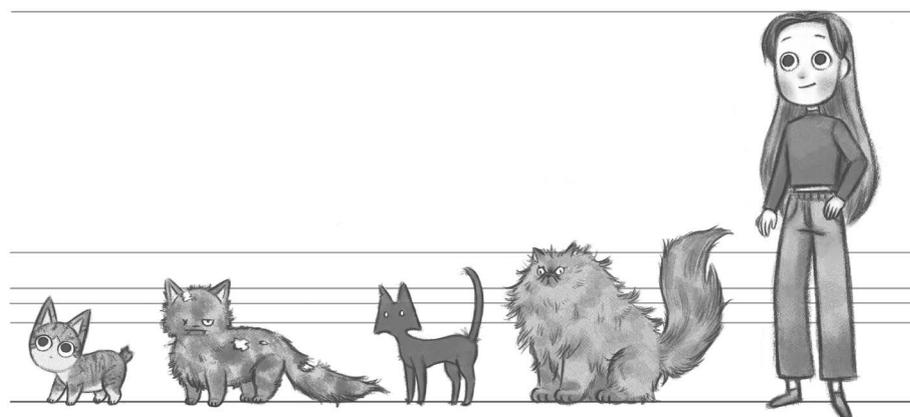


fig.41. Line up de los personajes.



fig.42. Fotografía del parque Abelardo Sánchez, en Albacete.



fig.43. Boceto del parque Abelardo Sánchez.



fig.44. Proceso de realización de un fondo: boceto.



fig.45. Proceso de realización de un fondo: sombras en escala de grises.

### 5.1.3 Fondos

Las localizaciones están inspiradas en Albacete, donde tiene lugar la historia real, por lo que he buscado referencias de *Google Maps* de aquellos sitios por los que pasó el gato que me mencionó la protectora, como el Parque Abelardo Sánchez, lugar donde se rescató al gato por segunda vez. Otros, como el interior de algunos edificios, son ficticios.

#### 5.1.3.1 Proceso

Tanto en personajes como en fondos, el proceso a seguir es prácticamente idéntico. El primer paso consiste en abocetar con un pincel digital que imita a un lápiz de mina blanda en color rojo para poder repasarlo más adelante de forma sencilla. Una vez definido el boceto, procedo a realizar lo que sería el lineart definitivo en otro color. Por último, se rellenan en escala de grises los elementos y se hacen los últimos ajustes pertinentes en *Photoshop*.

#### 5.1.3.2 Texturas y color

Si bien es probable que no se terminen de apreciar, cabe destacar la importancia de las texturas en el apartado visual del proyecto. Se han usado pinceles que simulan texturas de grafito, tizas pastel, y pintura al óleo. También herramientas para difuminar y mezclar las pinceladas, haciendo que el acabado tenga mucha más personalidad.

Respecto al color, la paleta hipotética del cortometraje estaría formada por colores saturados y vivos, siendo todavía más luminosos en escenas como la final cuando el gato, y adoptando tonos sombríos en momentos como su encuentro con los gatos callejeros.

### 5.1.4 Storyboard

En total, se han realizado dos *storyboards*. El primero de ellos consiste en un *early storyboard*, documento ligeramente sucio dibujado en papel que sirve para hacerse una idea general de cómo van a ser los planos y comprobar si la narración es correcta. Después, se pasó a dibujar el segundo *storyboard* en digital, corrigiendo fallos y añadiendo nuevos planos según se consideraba necesario. El acabado de este último no refleja el nivel de detalle que se le quisiera dar al cortometraje, puesto que todavía se debían hacer modificaciones de cara a la animática.

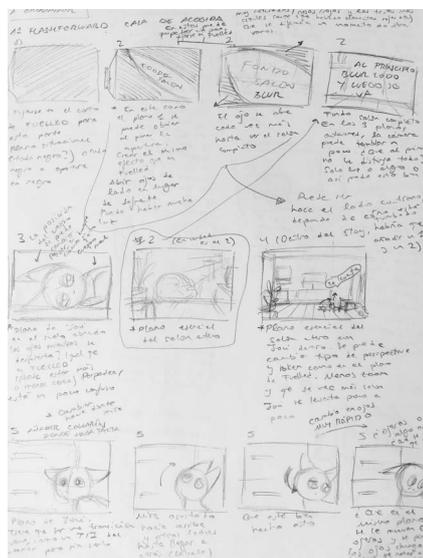


fig.46. Fragmento del *Early Storyboard* con anotaciones.

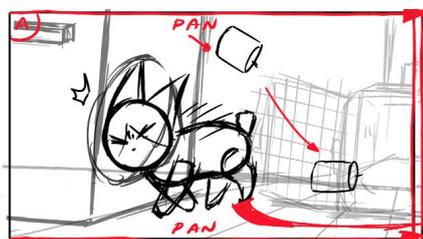


fig.47. Fotograma extraído del segundo *storyboard*.



fig.48. Boceto de uno de los *story beats*.

A su vez, se abocetaron una serie de *story beats*, que consisten en mostrar un momento clave dentro de la historia, particularmente aquellos que supongan un punto decisivo en la trama.

Sunao Katabuchi, asistente de dirección de *Nicky, la aprendiz de bruja* (1989), dice en el apartado sobre movimientos de cámara del libro de arte de la película: “Las imágenes animadas son planas, pero necesitamos que transmitan profundidad tridimensional. Es enormemente crucial tener un buen entendimiento de la perspectiva de la cámara.” (Katabuchi, 2006) Teniendo esto en cuenta, la intención respecto a los planos era que se viera la mayoría de los elementos desde el mismo campo de visión que tendría el protagonista, buscando que fueran dinámicos e interesantes. Por ello, se han utilizado planos en los que la cámara se situase más baja que de costumbre, siendo frecuente la utilización de planos desde el punto de vista de Jovi y los primeros planos.

## 5.2 PRODUCCIÓN

### 5.2.1 Animática

Debido a la envergadura del proyecto, y la carga de trabajo que supone la creación de un cortometraje de animación por una sola persona, finalmente se ha optado por marcar como objetivo obtener una animática, teniendo en consideración que sería preciso una mayor inversión de tiempo (y un equipo más amplio), para haber logrado finalizar el corto de forma total.

He de señalar que, aunque se trata de una animática provisional y se pueden efectuar modificaciones posteriormente, se ha procurado corregir directamente los errores existentes en el *storyboard*, proporcionando a su vez mayor continuidad a los planos añadiendo más dibujos. En comparación con el *storyboard* realizado anteriormente, los planos son más detallados y se ha usado una escala de grises para distinguir más fácilmente los elementos que componen la imagen y hacerse una idea de lo que podría ser el posible resultado final de cada plano.

## 5.3 POSTPRODUCCIÓN

### 5.3.1 Edición, composición y FX

Finalmente, se insertó la animática en *After Effects* para llevar a cabo el proceso de edición y montaje.

Con el fin de agilizar el ritmo de trabajo en este punto, se han colocado por separado en diferentes capas los fondos, personajes y otros elementos para facilitar la realización de la composición de los planos en las escenas que fueran más complejas. También, se han efectuado los movimientos de cámara que se habían indicado previamente en el proyecto.

Para terminar, se han añadido unos últimos ajustes de corrección de color, oscureciendo los tonos grises en escenas como la de la tormenta, y posteriormente se han incorporado los efectos pertinentes.

### 5.3.2 *Música y sonido*

Tras montar la composición final de la animática, se añadieron los sonidos necesarios y se sincronizaron con cada acción en *Audition*. Los sonidos utilizados son libres de derechos y han sido extraídos de librerías de sonido tales como *FreeSound* o la Biblioteca de audio de *Youtube*. Aunque se trata de un cortometraje sin diálogos, se ha buscado que el mundo por el que se mueven los personajes pareciera muy vivo gracias a sonidos de ambiente y sonidos procedentes de animales.

Respecto a la música, he contado con la ayuda de mi amigo Samuel Tárraga para componer una pieza original para este trabajo, realizada en el programa *FL Studio Producer Edition*.

Después de esto, he hecho un último rebote con todo el proyecto antes de la mezcla final.

## 6. RESULTADOS

Quisiera reiterar que aunque no se ha terminado el cortometraje en su totalidad, el resultado obtenido aborda principalmente las fases del proceso de investigación, creación de la historia, preproducción, y parte de la producción y postproducción, siendo posible poner en valor todo el material realizado hasta la fecha visualizando los Anexos del trabajo.

El resultado final puede verse en el Anexo V, y el proceso seguido para llegar hasta él, en los anteriores a este.



fig.49. Bocetos del Cartel Teaser.

## 7. PREVISIÓN Y VIABILIDAD ECONÓMICA

Existen diversas formas de promocionar un cortometraje una vez esté finalizado, siendo también posible darle visibilidad mientras todavía está en proceso. Una manera eficaz de lograr acercarse a una audiencia antes de su posible fecha de estreno sería gracias a la creación de un perfil en redes sociales, dentro del cual se pueden subir los avances del estado del trabajo, al mismo tiempo que bocetos, diseños de personajes o fondos, partes del *storyboard* y más, haciendo a los seguidores de la cuenta sentirse partícipes del proceso de trabajo. Con esto se obtendría algo de presencia y sería una opción para dar a conocer este proyecto a su público objetivo y otros usuarios de la plataforma. A esta cuenta se pueden subir materiales como el *Cartel Teaser* (ver Anexo II), *gifs* del proceso seguido en las ilustraciones desde los primeros trazos hasta el resultado final, o los giros de los personajes. Además, la protectora de animales podría subir parte de estos archivos a sus propias redes sociales para que sus seguidores puedan ver la historia de uno de sus animales contada desde otra perspectiva.

En el caso de estar acabado, el corto también se subiría a plataformas de creación y visualización de vídeos como *Vimeo* o *Youtube* para tener más alcance. Si estuviera siendo presentado a festivales (un cortometraje tiene normalmente dos años de vida útil para poder ser enviado a festivales si cumple con los requisitos que se exigen), lo que se subiría sería el tráiler de este, y una vez acabada su trayectoria en estos eventos, se colgaría el vídeo completo. Hay plataformas especializadas a través de las que es posible mandar cortometrajes a festivales, como *Filmfreeway* o *Festhome* (Martín, 2021). Dentro de webs como *Animation Festivals* y *No Entry Fee Festivals*, podemos dar con listados de festivales a los que sería posible enviar nuestro cortometraje, decidiendo cuáles de ellos son los más adecuados según el trabajo que hayamos realizado.

Respecto a la viabilidad económica del proyecto, el presupuesto calculado a continuación sería el equivalente a un año de trabajo, realizado íntegramente por una persona. En función del tipo de licencia de los programas que se usen y otras variables como el precio de los equipos empleados, es posible los datos varíen.

CONCEPTO	CANTIDAD DE HORAS	PRECIO (€) / HORA	TOTAL (€)
1. Desarrollo práctico - Preproducción			2.550,00
1.1. Guion literario	15	15,00	225,00
1.2. Diseño de personajes	40	15,00	600,00
1.3. Diseño de fondos	20	15,00	300,00
1.4. Storyboard	60	15,00	900,00
1.5. Animática	35	15,00	525,00



## 8. CONCLUSIONES

Creo que en líneas generales se han logrado los objetivos propuestos planteados al inicio de este trabajo, a pesar de no haber conseguido finalizar el cortometraje. Se ha alcanzado la fase de preproducción y parte de las de producción y postproducción, que era lo que se deseaba, con resultados satisfactorios. Gracias a esto, además, se han desarrollado competencias útiles para mi futuro, pudiendo incluir el material realizado en mi portfolio profesional.

He de recalcar que el proyecto no está acabado a día de hoy, y aunque el resultado no sea del todo el esperado, lo esencial que se quería obtener con este trabajo era poner en práctica parte de los conocimientos adquiridos durante la carrera, y considero que así ha sido.

Pienso que, en particular, el haberme embarcado en un proyecto de estas características sola ha hecho que se me hiciera cuesta arriba por momentos, es un error del que definitivamente he aprendido durante este tiempo y evitaré repetir. Por ello, ha sido de gran ayuda poder contar con contribuciones de mis amigos en la música y el apoyo de la tutora.

Debido a la magnitud del trabajo, era consciente desde un primer momento de que iba a ser prácticamente imposible acabar el cortometraje entero por mi cuenta, por lo que fui reduciendo la carga de trabajo progresivamente para que fuese más manejable, teniendo más relevancia la preproducción que el resto de las fases. Personalmente, es este apartado con el que más he disfrutado, y el adentrarme en la realización de un cortometraje me ha hecho ser todavía más consciente de a qué partes de la cadena de producción de una obra audiovisual me gustaría dedicarme y a cuáles no.

De entre las posibles futuras vías de desarrollo de este trabajo, querría destacar la posibilidad de continuarlo con la ayuda de un equipo de más personas, especialmente en las fases de producción y postproducción. A raíz de la ideación de este proyecto, se puede plantear hacer más cortometrajes o trabajos de este estilo sobre otros animales en adopción que se encuentren en situaciones complicadas, como otra manera de dar a conocer a la población la dura realidad de muchos de ellos y lograr que se interesen en ellos futuros adoptantes.

A pesar de las dificultades, aún tengo ganas de seguir avanzando con este proyecto y poder verlo acabado algún día.

## 9. BIBLIOGRAFÍA

Abarca, J. (17 de Mayo de 2020). *The Dam Keeper (Daisuke Tsutsumi, Robert Kondo)*. Obtenido de Cine Maldito: <https://www.cinemaldito.com/the-dam-keeper-daisuke-tsutsumi-robert-kondo/>

Affinity, F. (2019). *Infografía ¿Cómo son las protectoras de animales en España?* Obtenido de Fundación Affinity: <https://www.fundacion-affinity.org/observatorio/infografia-como-son-las-protectoras-de-animales-en-espana>

Albacete, D. H. (18 de Mayo de 2016). *¿Por qué ser casa de acogida?* Obtenido de Dejando Huella Albacete: <https://www.albacetedejandohuella.org/por-que-ser-casa-de-acogida/>

Angel Island Immigration Station Foundation. [Angel Island Immigration Station Foundation] (9 de agosto de 2013). *Angel Island Profile: Tyrus Wong* [Video]. *Youtube*. <http://youtube.com/watch?v=PUTsngXHbH8>

Prime The Animation. (2020). *tatata*. Obtenido de Prime The Animation: <https://primetheanimation.upv.es/corto/%e4%bb%96%e5%a5%b9%e4%bb%96tatata/>

Chaves, D. S. (15 de Julio de 2016). *El delito de abandono de animales: eventuales situaciones de concurso delictivo con el delito de maltrato animal*. Obtenido de Abogacía Española: <https://www.abogacia.es/publicaciones/blogs/blog-de-derecho-de-los-animales/el-delito-de-abandono-de-animales-eventuales-situaciones-de-concurso-delictivo-con-el-delito-de-maltrato-animal/>

Albacete, D. H. (s.f.). *Cómo ayudar*. Obtenido de Dejando Huella Albacete: <https://www.albacetedejandohuella.org/como-ayudar/>

Dematei, M. &. (2015). *Cuentos de viejos: los relatos de la memoria*. Con A de animación, 88-101.

Design, O. C. (s.f.). *Tyrus Wong*. Obtenido de Otis College Of Art And Design: <https://www.otis.edu/alumni/tyrus-wong>

Esteban, P. (29 de Marzo de 2016). *Los delitos de maltrato a los animales*. Obtenido de Noticias Jurídicas: <https://noticias.juridicas.com/actualidad/noticias/10983-los-delitos-de-maltrato-a-los-animales/#:~:text=El%20art%C3%ADculo%20337%20del%20C%C3%B3digo,un%20animal%20dom%C3%A9stico%20o%20amansado.>

Face, C. (s.f.). *Carlotta's Face*. Obtenido de Carlotta's Face: <https://carlottas-face.de/en>

Felinus. (27 de Diciembre de 2021). *Los Gatos Carey: apariencia, personalidad, mitos y más*. Obtenido de Felinus Blog: <https://blog.felinus.cl/los-gatos-carey-apariencia-personalidad-mitos-y-mas/>

Fernández Reyes, R. (2005). *Sociedades Protectoras de Animales y Plantas en el Siglo XIX*. En R. Fernández Reyes, *Aproximación al movimiento ecologista andaluz: Hacia la reconciliación con la naturaleza en Andalucía* (pág. 38). Sevilla: Consejería de Medio Ambiente y Ordenación del Territorio. Junta de Andalucía.

FilmAffinity. (2019). *Kitbull* (C). Obtenido de FilmAffinity: <https://www.filmaffinity.com/es/film619324.html>

FilmAffinity. (2020). *There's a Monster in my Kitchen* (C). Obtenido de FilmAffinity: <https://www.filmaffinity.com/es/film419208.html>

García, M. (18 de Julio de 2018). *El lenguaje corporal de los gatos*. Obtenido de Experto Animal: <https://www.expertoanimal.com/autor/merce-garcia-4.html>

García, R. (27 de Junio de 2017). *España, el país de la UE con más casos de maltrato animal: 135.000 en 2016, y la mayoría perros*. Obtenido de Cadena Ser: [https://cadenaser.com/emisora/2017/06/27/radio\\_murcia/1498562195\\_145924.html](https://cadenaser.com/emisora/2017/06/27/radio_murcia/1498562195_145924.html)

GuíaONGs. (s.f.). *ONGs de: Defensa y protección animales*. Obtenido de guíaONGs: <https://www.guiaongs.org/directorio/defensa-y-proteccion-animales/>

Ho, M. (16 de Enero de 2020). *The Chinese artist who drew Disney's Bambi: a look at the life of the immigrant behind the illustrations*. Obtenido de South China Morning Post : <https://www.scmp.com/lifestyle/arts-culture/article/3046305/chinese-artist-who-drew-disneys-bambi-look-life-immigrant>

IMDb. (s.f.). *El toro Ferdinand* (1938). Obtenido de IMDb: <https://www.imdb.com/title/tt0030128/>

Jobson, C. (12 de Marzo de 2014). *The Pastel Illustrations of Tyrus Wong That Would Inspire the Movie 'Bambi'*. Obtenido de Colossal: <https://www.thisiscolossal.com/2014/03/tyrus-wong-pastels/>

Juste, I. (11 de Mayo de 2022). *Tiña en gatos - Síntomas, contagio y tratamiento*. Obtenido de Experto Animal: <https://www.expertoanimal.com/tina-en-gatos-sintomas-contagio-y-tratamiento-20220.html>

Katabuchi, S. (2006). *Animation processing for Kiki's Delivery Service*. En S. G. Library, *The Art Of Kiki's Delivery Service* (pág. 152). San Francisco: VIZ Media.

Lab, L. G. (s.f.). *The Worlds Of Kyle Ferrin*. Obtenido de Light Grey Art Lab: <http://lightgreyartlab.com/kyle-ferrin>

Manero Muro, M. (2018). *Patchwork, remendando ideas y técnicas en un novedoso proyecto de animación*. Con A de animación , 100-111.

Marnat, A. (14 de Marzo de 2016). "Interview with Annette Marnat" (Entrevista a Annette Marnat). (H. Shepherd M., Entrevistador)

Martín, I. (15 de Septiembre de 2021). *Plataformas de distribución de cortometrajes*. Obtenido de Ismael Martin: <https://ismaelmartin.com/plataformas-de-distribucion-de-cortometrajes/>

McDonnell, C. (28 de Abril de 2014). *Artist of the Day: Annette Marnat*. Obtenido de Cartoon Brew: <https://www.cartoonbrew.com/artist-of-the-day/annette-marnat-96796.html>

McHale, P. (creador) (2014). *Más allá del jardín* [Serie animación]. EE. UU.: Cartoon Network.

Monter, R. (29 de Julio de 2016). *El delito de maltrato animal tras la reforma del Código Penal por LO 1/2015: Art 337 del Código Penal*. Obtenido de Abogacía Española: <https://www.abogacia.es/publicaciones/blogs/blog-de-derecho-de-los-animales/el-delito-de-maltrato-animal-tras-la-reforma-del-codigo-penal-por-lo-12015-art-337-del-codigo-penal/>

Palou, N. (3 de Enero de 2020). *300.000 animales abandonados cada año, pedir mascotas a los Reyes sigue siendo una mala idea*. Obtenido de La Vanguardia: <https://www.lavanguardia.com/natural/20200103/472678260564/animales-abandonados-regalos-navidad-abandono-mascotas-espana.html>

Park, M. (21 de Septiembre de 2011). "Meg Park Interview" (Entrevista a Meg Park). (R. Sly, Entrevistador)

Remontti, F. (23 de Octubre de 2016). *Personagens do filme "Cegonhas", por Annette Marnat (Personajes de la película "Cigüeñas", por Annette Marnat)*. Obtenido de The Concept Art Blog: <https://www.theconceptartblog.com/2016/10/23/personagens-do-filme-cegonhas-por-annette-marnat/>

Remontti, F. (29 de Noviembre de 2019). *Desenvolvimento Visual de Frozen 2, por Annette Marnat (Desarrollo Visual de Frozen 2, por Annette Marnat)*. Obtenido de The Concept Art Blog : <https://www.theconceptartblog.com/2019/11/29/desenvolvimento-visual-de-frozen-2-por-annette-marnat/>

Sánchez, C. (s.f.). *El guion literario*. Obtenido de Taller de escritores : <https://www.tallerdeescritores.com/el-guion-literario>

Scott, A. (Dirección). (2020). *Onions* [Película].

Tafalla, M. (s.f.). *Nosotros* . Obtenido de Dejando Huella Albacete: <https://www.albacetedejandohuella.org/nosotros/>

Teruel, R. L. (1 de Febrero de 2021). *¿Qué es un Proyecto CER 3.0?*. Obtenido de Instituto de Protección Animal : <https://www.institutodeproteccionanimal.com/es/que-es-un-proyecto-cer-3-0/>

Wikipedia, L. e. (22 de Marzo de 2021). *Ferdinando el Toro*. Obtenido de Wikipedia, La enciclopedia libre: [https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Ferdinando\\_el\\_Toro&oldid=134173607](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Ferdinando_el_Toro&oldid=134173607)

Wolfe, J. (3 de Enero de 2017). *LOOK: 'The Art of Moana' Delves Behind the Scenes of Disney's Latest Animated Feature*. Obtenido de Animation World Network : <https://www.awn.com/animationworld/look-art-moana-delves-behind-scenes-disney-s-latest-animated-feature#:~:text=Search,LOOK%3A%20'The%20Art%20of%20Moana'%20Delves%20Behind%20the%20Scenes,Kevin%20Nelson%20and%20Bill%20Schwab>

## 10. ÍNDICE DE FIGURAS

<i>fig. 1.</i> Ambrosio Grimaldi, <i>Sociedad Protectora de Animales y Plantas de Cádiz</i> , 1872.	9
<i>fig. 2.</i> Anna Scott, <i>Onions</i> , 2020.	11
<i>fig. 3.</i> Meg Park, ilustración de <i>Fluff &amp; Fangs Volume 2</i> , 2016.	11
<i>fig. 4.</i> Tyrus Wong, arte conceptual para <i>Bambi</i> , 1938-1941.	11
<i>fig. 5.</i> Kyle Ferrin, ilustración para <i>Root: The Underworld Expansion</i> , 2020.	12
<i>fig. 6.</i> Annette Marnat, <i>ilustración</i> , s.f.	12
<i>fig. 7.</i> Rosana Sullivan, <i>Kitbull</i> , 2019.	12
<i>fig. 8.</i> Robert Kondo y Daisuke Tsutsumi, <i>The Dam Keeper</i> , 2014.	13
<i>fig. 9.</i> Tomm Moore y Fabian Erlinghauser, <i>There's a Monster in my Kitchen</i> , 2020.	13
<i>fig. 10.</i> Dick Rickard, <i>Ferdinando el Toro</i> , 1938.	13
<i>fig. 11.</i> YiYang Sun, <i>tatata</i> , 2020.	14
<i>fig. 12.</i> Valentin Riedl y Frédéric Schuld, <i>Carlotta's Face</i> , 2018.	14
<i>fig. 13.</i> HIERROanimación y Piaggiodematei, <i>Cuentos de viejos</i> , 2023-2019.	14
<i>fig. 14.</i> María Manero Muro, <i>Patchwork</i> , 2018.	15
<i>fig. 15.</i> Logotipo de la protectora Dejando Huella Albacete, 2022.	16
<i>fig. 16.</i> Correo de Laura a Dejando Huella Albacete, 2020.	17
<i>fig. 17.</i> Fotografía de Jovi tomada por Laura, 2020.	17
<i>fig. 18.</i> Trampa casera, 2020.	17
<i>fig. 19.</i> Fotografía de Jovi en el veterinario, 2020.	18
<i>fig. 20.</i> Aviso de desaparición de Jovi, 2020.	18
<i>fig. 21.</i> Fotografía de la noche de la captura de Jovi, 2020.	18
<i>fig. 22.</i> Fotografía de Jovi durmiendo, 2021.	19
<i>fig. 23.</i> Fotografía de Jovi, 2021.	19
<i>fig. 24.</i> Esquema lineal de la historia, 2022.	20
<i>fig. 25.</i> Imagen explicativa del lenguaje corporal felino.	21
<i>fig. 26.</i> Imagen explicativa de la posición de las orejas de un gato.	21
<i>fig. 27.</i> Primeros bocetos de exploración de Jovi.	22
<i>fig. 28.</i> <i>Turn Around</i> del primer diseño de Jovi, que se cambiaría posteriormente.	22
<i>fig. 29.</i> Diseño final de Jovi.	22
<i>fig. 30.</i> Expresiones de Jovi.	22
<i>fig. 31.</i> <i>Turn Around</i> definitivo de Jovi.	22
<i>fig. 32.</i> Diseño final del Gato Persa.	22
<i>fig. 33.</i> Diseño final del Gato Carey	23
<i>fig. 34.</i> Fotografía de gato enfermo de tiña.	23
<i>fig. 35.</i> Lesiones cutáneas de gatos según alergias o parásitos.	23
<i>fig. 36.</i> Diseño final de Gato Negro.	23
<i>fig. 37.</i> Boceto de exploración de la chica.	24
<i>fig. 38.</i> Diseño final de la chica.	24
<i>fig. 39.</i> Expresiones de la chica.	24
<i>fig. 40.</i> <i>Turn Around</i> de la chica.	24
<i>fig. 41.</i> <i>Line up</i> de los personajes.	24

<i>fig. 42.</i> Fotografía del parque Abelardo Sánchez, en Albacete.	25
<i>fig. 43.</i> Boceto del parque Abelardo Sánchez.	25
<i>fig. 44.</i> Proceso de realización de un fondo: boceto.	25
<i>fig. 45.</i> Proceso de realización de un fondo: sombras en escala de grises.	25
<i>fig. 46.</i> Fragmento del <i>Early Storyboard</i> con anotaciones.	26
<i>fig. 47.</i> Fotograma extraído del segundo <i>storyboard</i> .	26
<i>fig. 48.</i> Boceto de uno de los <i>story beats</i> .	26
<i>fig. 49.</i> Bocetos del <i>Cartel Teaser</i> .	29
<i>fig. 50.</i> Presupuesto aproximado de <i>Jovi</i> .	30

## 11. ANEXOS

- Anexo I. Guion literario.

[https://drive.google.com/drive/folders/13LgCvdnV6ws9BN3yDHIYIKTiz\\_hxnHX?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/13LgCvdnV6ws9BN3yDHIYIKTiz_hxnHX?usp=sharing)

- Anexo II. Personajes.

[https://drive.google.com/drive/folders/1cYW\\_xHbgsPOXjTPxn-NPWoj-nax-BQ2Ce?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1cYW_xHbgsPOXjTPxn-NPWoj-nax-BQ2Ce?usp=sharing)

- Anexo III. Fondos.

[https://drive.google.com/drive/folders/1B-9FFqgGqWvtn4LOwQP\\_kKMKwOY2Z9kT?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1B-9FFqgGqWvtn4LOwQP_kKMKwOY2Z9kT?usp=sharing)

- Anexo IV. Storyboard.

<https://drive.google.com/drive/folders/1TPv51kUINjQZ3CKYoLqxSq4O6dZPYjX?usp=sharing>

- Anexo V. Animática con música y sonido.

<https://vimeo.com/731160933>

(Contraseña: jovi)