

REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
FACULTAD DE ARTE
ESCUELA DE ARTES VISUALES Y DISEÑO GRÁFICO
PROYECTO FACTIBLE

Huellas Domésticas

(Campaña social basada en la narrativa gráfica ilustrada para la sensibilización y educación respecto a la tenencia responsable canina en el municipio Libertador de la ciudad Mérida)



RESUMEN

El objetivo de la presente investigación es analizar los elementos de la narrativa gráfica secuencial para dar forma a una campaña social de educación ciudadana que permita evidenciar el rol del diseñador en la sociedad, al tratar aspectos sociales como la tenencia responsable canina en Mérida, por ser esta la especie con mayor acogida como animal de compañía y que en los últimos años debido a varios factores que vienen afectando nuestra calidad de vida en el país, han causado complicaciones relacionadas a los cuidados y responsabilidades que debemos tener con nuestras mascotas, además de la desinformación sobre las necesidades de los mismos y que se han venido distorsionando a lo largo del tiempo en lo concerniente a los vínculos establecidos por la relación humano-animal desde el inicio del proceso de domesticación.

Utilizando la imagen ilustrada para mostrar formas básicas de interacción Humano-animal/perro; y ser difundidas mediante la red social Instagram como muestra de los avances en la tecnología o medios masivos electrónicos para la difusión de mensajes y por ser esta la red social más utilizada por las diferentes fundaciones protectoras y por permitir el efecto carrusel, basado en subir en una misma publicación un máximo de 10 imágenes que pueden ser visualizadas a través del deslizamiento de las mismas, conocido como “slider”; ayudando al ritmo narrativo por secuencialidad. El trabajo corresponde a un proyecto factible apoyado en una investigación de campo y de carácter descriptivo, con una población objeto de estudio la fundación Ama Mérida encargada de la protección animal en la ciudad de Mérida.

Línea de Investigación o línea de acción:

Campañas Sociales, Diseño para campañas, campaña en redes sociales.

Palabras claves:

Campaña gráfica, educación ciudadana, tenencia responsable canina, narrativa gráfica.

AGRADECIMIENTO

A Dios, por mi experiencia de vida.

A la Universidad de Los Andes, por siempre mantenerse de pie.

A mis amados abuelos Flor y Antonio Márquez, por la siembra tan maravillosa que dejaron en mí y además ser los mejores tutores, amigos que he tenido a lo largo de mi vida.

A mi mamá, por no perder la paciencia y nunca poner “peros” cuando se trata de mi formación.

A mis hermanos, por servirme de ejemplo e inspiración.

A mi familia Márquez, por su ayuda y siempre estar presentes.

A mis amigos, por su compañía en este camino que para mí fue tan largo.

A mi tutor Rafael Marquína, por enseñarme-guiarme siempre con respeto, paciencia y amabilidad.

A la fundación AMA Mérida y Andreth Marcel, por sus aportes para la elaboración de este trabajo de grado.

MUCHAS GRACIAS

- INTRODUCCIÓN

El diseño como actividad nace en el seno de la sociedad y su producción está orientada y dirigida hacia ella. No es el diseño el generador autónomo de su función social, sino que es el diseñador como integrante activo de su sociedad, por ende el encargado de crear mensajes. La función social del diseño gráfico es la que permite transmitir estos mensajes visuales que la sociedad interpreta y altera según su punto de vista, reconstruyendo en favor de la evolución de la propia sociedad. Por lo tanto, el diseño gráfico además de abarcar varias áreas en la comunicación, especialmente para la venta de servicios/productos, también sirve como difusor de la realidad social predominante y por lo tanto a su vez servir de voz para las formas de pensamiento minoristas o excluidas.

Es precisamente por la necesidad de brindar un aporte positivo a la sociedad que ayude a seres considerados indefensos como los animales, que surge Huellas Domésticas, a través de la creación de una campaña abordada desde la narrativa gráfica ilustrada que permita sensibilizar y educar para crear conciencia en lo relacionado a la tenencia responsable canina, por ser el perro la especie que históricamente ha tenido mayor acogida por la población e irónicamente también muy maltratada, en la mayoría de los casos por falta de información previa sobre la especie y sus necesidades que llevan a la decisión apresurada de dar hogar al animal para luego con el pasar del tiempo darse cuenta que las responsabilidades los sobrepasan, que tener un animal implica asumir deberes que desconocen; complicando la tenencia, afectando su integridad física, ocasionando maltratos que llegan en la mayoría de los casos a la muerte. Sumado a esto, los momentos difíciles que aquejan nuestro país desde hace algunos años, relacionados a malas políticas que han causado problemas sociales y económicos, y a nivel mundial las consecuencias de la pandemia (covid); realidades que han dificultado la calidad de vida de los venezolanos y por consiguiente el cuidado de las mascotas. La crisis del país y la migración ha incrementado el abandono de mascotas al mismo tiempo que aumenta la preocupación en la colectividad sobre el tema animal.

Actualmente en Venezuela se han conformado innumerables fundaciones sin fines de lucro y proteccionistas independientes que de alguna u otra forma procuran dar ayuda relacionada con el tema de la conservación animal apoyados al igual que en este proyecto en la ley de protección animal llamada «Ley de Protección a la Fauna Doméstica Libre y en Cautiverio». Donde se establecen las normas para la protección, control y bienestar de la fauna doméstica, ya que, si a través de la historia se ha visto a la sociedad cada día más abierta a tratarlos como miembros de la familia, es importante considerar a ambas partes para evitar trastornos de conducta y problemas de convivencia que van desde no saber tenerlos hasta decidir abandonarlos.

Esta ley marca las normas de convivencia que sirven como base de acción para que a través de diferentes disciplinas se pueda ejercer la responsabilidad social en pro a mejorar la situación, siendo una de estas el diseño gráfico cuya labor principal es producir soluciones de comunicación visual; en esta propuesta se buscan transformaciones favorables a través del lenguaje visual que aporta la narrativa gráfica para crear una campaña social partiendo de guiones elaborados de situaciones reales y utilizados para posteriormente narrar estos sucesos de manera ilustrada con un mensaje final que deja un aprendizaje, concepto o sentimiento.

Con la idea o mensaje a comunicar, se muestra una realidad que permita conectar con el otro a través de las historias que impulsen a tomar acciones responsables por parte de todas aquellas personas que deciden tener un perro en casa, mediante imágenes diseñadas con una estética agradable que juega con la síntesis gráfica y un toque artístico. Combinado con breves textos que sirven de conexión-explicación o informativos-educativos. Historias ilustradas que dan un paseo visual por diferentes temas de la tenencia canina y difundidas mediante el uso de aplicaciones digitales por ser las que de mayor auge en la actualidad han generado nuevos modelos de transmisión, comunicación y consumo; ya que los usuarios tienen acceso continuo a los contenidos, permitiendo a las audiencias empoderarse como distribuidores, críticos, editores y consumidores que tienen además el poder de influir significativamente en otros colectivos y en distintos ámbitos: creativo, cultural o informativo. Ofreciendo a los

usuarios comunicarse con otros, de manera totalmente inmediata sin importar en qué lugar del planeta se encuentren. Siendo la red social Instagram la seleccionada para la difusión de los elementos narrativos que conforman las historias diseñadas para la campaña social Huellas Domésticas, por ser la red social con mayor uso por las fundaciones y especialmente por la fundación Ama Mérida que ha servido de apoyo y orientación para la elaboración de este trabajo de grado.

Este documento metodológico y práctico se estructuró en cuatro (4) capítulos:

El capítulo I, comprende el planteamiento del problema, objetivos de la investigación, justificación y propósito.

El capítulo II, abarca el marco teórico donde se muestran las bases teóricas que han regido esta investigación y han servido de base para la construcción de la propuesta; estas son: la narrativa gráfica como estrategia comunicacional para el desarrollo de la campaña social, tenencia responsable de mascotas, maltrato animal, redes sociales y las bases legales que contempla la ley de protección a la fauna domestica libre y en cautiverio, además de la ordenanza sobre tenencia, control, registro y protección de animales en el municipio Libertador del estado bolivariano de Mérida.

El capítulo III, presenta trabajos afines con esta investigación a través del antecedente en narrativa gráfica y los referentes dentro del ámbito de la narrativa gráfica en redes sociales, ilustrador y campañas sociales en temática animal.

El capítulo IV, explica la metodología y el proceso creativo que ha dado forma gráfica a la campaña social Huellas Domésticas, dividido en tres partes: comenzando con las decisiones y pasos que sirvieron de base para el desarrollo de la propuesta, continúa con el grupo que aborda la estrategia comunicacional que viene dada por la narrativa gráfica a través del desarrollo de la imagen ilustrada como parte fundamental en el desarrollo de la propuesta, y finalizo este capítulo con el tiempo estimado de elaboración.

Posteriormente se exponen los resultados de la verificación de la campaña y las conclusiones del estudio realizado.

Y por último se presentan las referencias.

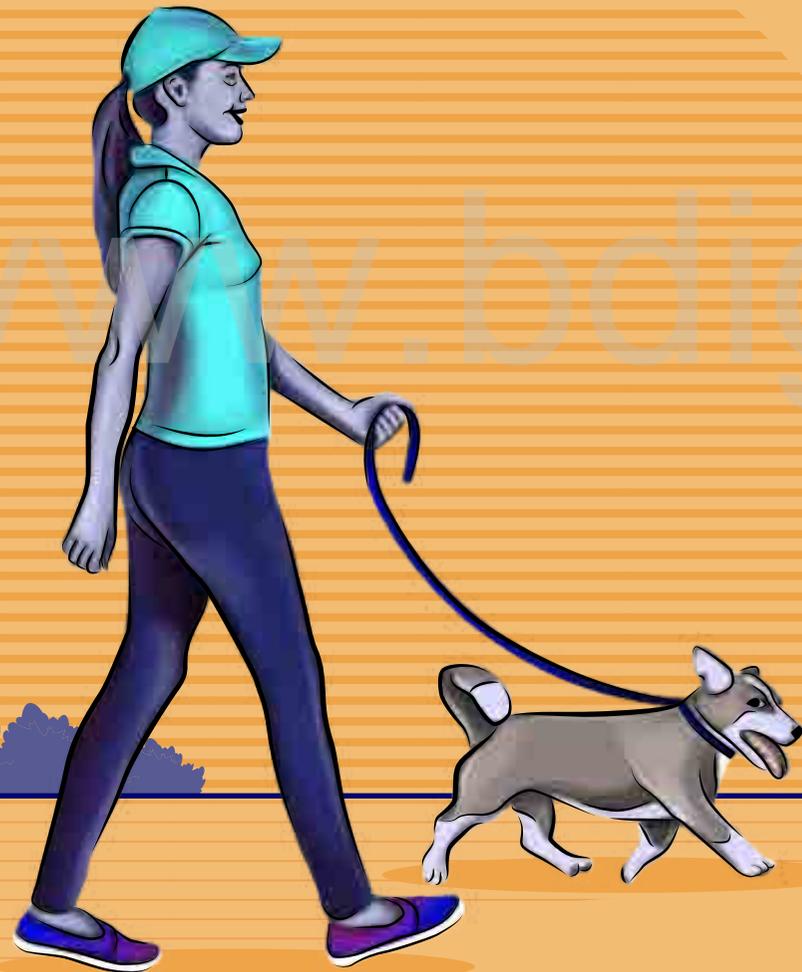
ÍNDICE

	pág
RESUMEN	ii
AGRADECIMIENTO	iii
INTRODUCCIÓN	iv
CAPITULO 1	8
- Planteamiento del problema	9
- Objetivo general	13
- Objetivo específico	13
- Justificación	14
- Propósito	15
CAPITULO 2 – MARCO TEÓRICO	16
1. La narrativa gráfica como estrategia comunicacional para el desarrollo de campañas sociales	17
2. Tenencia responsable de mascotas	22
3. Maltrato animal	25
- Abandono animal	26
- Humanización canina	28
4. Las redes sociales virtuales como herramienta de comunicación	30
5. La ley como herramienta para dar base legal a proyectos de diseño gráfico	33
CAPITULO 3 – ANTECEDENTE Y REFERENTES	39
Antecedente	41
- Alejandra Guerrero	41
Referentes	42
1. Narrativa Gráfica	42
- Camila Levato	42
- John Barrientos	44
2. Ilustrador	46
- Axel Peralta	46
3. Campañas para crear conciencia en temática animal	47
- Mismo perro, diferente dueño/ CARA	47
- Ningún animal encuentra placer en el sufrimiento/ TIER IM RECHT	49
- Algunos animales son tratados como basura/ TIER IM RECHT	50
- Ya no es un juego/ Alexander Nedelev	51

	pág
CAPITULO 4 – METODOLOGÍA/ PROCESO CREATIVO	52
1. Decisiones y pasos que sirvieron de base para la creación de la propuesta	53
a. Surgimiento de una inquietud	54
b. Problema en torno a la situación	54
c. Búsqueda de información sobre el tema canino	54
d. Búsqueda de soluciones	54
e. Recopilación de datos	54
f. Análisis de los datos	54
g. Creación de las imágenes	54
2. Estrategia comunicacional	55
a. Diseño de identidad de la campaña social	56
- Creación del naming	56
- Diseño del logo símbolo	58
- Selección tipográfica de la campaña social	67
» Tipografía del logo símbolo	67
» Tipografía empleada en los textos de la narrativa gráfica	69
» Tipografía empleada en los títulos de la campaña social	70
- Color del logo símbolo	73
b. Desarrollo de la imagen ilustrada	76
- Mensaje	76
» Guiones literarios	77
» Títulos de las historias	83
- Composición	84
» Storyboard-Historia 1: Maltrato canino	88
» Storyboard-Historia 2: Humanización canina	101
» Storyboard-Historia 3: Tenencia responsable canina	112
- Valor	123
» Valor-Historia 1: Maltrato canino	127
» Valor-Historia 2: Humanización canina	141
» Valor-Historia 3: Tenencia responsable canina	154
- Color	167
» Color-Historia1: Maltrato canino	168
» Color-Historia 2: Humanización canina	180
» Color-Historia 3: Tenencia responsable canina	193
3. Tiempo estimado de elaboración	205
RESULTADOS Y CONCLUSIONES	206
REFERENCIAS	212

CAPITULO 1

- Planteamiento del problema.
- Objetivo general.
- Objetivos específicos.
- Justificación.
- Propósito.



- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La importancia del diseño gráfico en transformaciones sociales viene dada por ser el área de estudio encargada de dar forma visual a contenidos verbales con objetivos transformadores de conducta. Si nos ponemos a analizar, a todos lados donde observamos estamos bombardeados por mensajes visuales que van desde situaciones como los empaques de productos que compramos en el supermercado, avisos; hasta la página web favorita que siempre visitamos, etc. El diseño gráfico, por lo tanto al ser esa disciplina encargada de la comunicación visual posee diferentes ramas que se abocan a este fin, siendo la narrativa gráfica una de ellas y entendida como la manera de contar una secuencia o una serie de acciones a lo largo de un intervalo de tiempo determinado mediante una sucesión de imágenes acompañadas la mayoría de las veces con textos, elementos del lenguaje narrativo contenidos en espacios denominados viñetas; en este caso una narrativa gráfica construida por imágenes ilustradas digitalmente para dar solución visual a conceptos y acciones asociados con la tenencia responsable canina, al utilizarse para crear personajes y escenarios en torno a lo que es la campaña social Huellas Domésticas.

Tomando en cuenta la responsabilidad social en la práctica del diseño gráfico que a través de la narrativa gráfica construye un lenguaje en este trabajo de grado para promover valores y actitudes que contribuyan al bienestar animal es importante tener conciencia sobre las variaciones entre la relación hombre-animal para poder crear los diferentes significados que conformarán el mensaje; según Serpell (2000, s.p):

.. “Los animales a lo largo de la historia han sido utilizados como medio de trabajo, fuente de alimento, medio de entretenimiento, protección para el hogar o el territorio, símbolo, instrumento sagrado, objeto de culto, modelo de investigación biomédica y conductual, guías para personas discapacitadas y como fuente de afecto”.

En este sentido, la relación misma entre humanos y animales ha cambiado en forma importante, donde los procesos de domesticación se iniciaron en el contexto de un beneficio mutuo para los humanos y las diferentes especies domesticadas. Lo anterior, implicó para los humanos transformaciones sociales y económicas especialmente en el área de producción de alimentos, para los animales esto significó cambios en su anatomía, fisiología y comportamiento.

Aunque para muchas personas una mascota es el mejor compañero, el maltrato y abandono animal es una triste realidad que no se puede ignorar, así lo manifiesta Gonzalez (citado Newsweek (2018, s.p)) indicando que “El número de personas que piden ayuda a organizaciones porque ya no pueden atender a sus mascotas y tampoco tienen dinero para alimentarlos ha aumentado en un 100 por ciento”. Personas o familias que deciden adoptar un perro, luego se dan cuenta que las responsabilidades los sobrepasan, que necesitan de recursos para mantenerlos o que tenerlos incluye también algunos cuidados básicos que desconocen. Esto ha generado cambios en la legislación de algunos países, en Venezuela a través de la Ley de Protección de la Fauna Doméstica Libre y en Cautiverio, que entró en vigencia el 4 de enero del 2010, enfatiza que los animales abandonados en las calles son competencia de las autoridades municipales (Alcaldías) a través de las unidades de gestión, centros de rescate, recuperación y atención de fauna doméstica con personal calificado, pero esto no aplica viéndose en calles de la mayoría de las ciudades de Venezuela perros desnutridos, heridos y enfermos como consecuencia de un país que está afectado por la crisis económica y en los últimos tres años por una pandemia. La emigración de sus familias y el alto costo de los alimentos han obligado a los animales de compañía a cobijarse entre el cemento y la maldad que se esconde en cada esquina.

Actualmente, la ciudad de Mérida no escapa a los planteamientos mencionados anteriormente, y en ella se han creado organismos de protección como por ejemplo: Ama Mérida, ORCA, ASN, NAPDA, SOS Fauna Callejera, Ángeles de cuatro patas, ARCADIA, VOSERA. Estos organismos se dedican a dar refugio y brindar ayuda a los animales abandonados, especialmente a los perros, pero son tantos los

casos de abandono que resulta imposible atenderlos a todos ya que estos grupos se manejan con donaciones de alimentos, medicinas o insumos quirúrgicos y a través de eventos que les permiten generar ingresos a la vez que promueven la tenencia responsable de mascotas. El perro ha sido un animal de compañía del ser humano por varios siglos y lo más probable es que lo siga siendo, aportando afecto, seguridad y salud. Sin embargo, al decidir tener uno como mascota, también se debe responsabilizar por sus necesidades tanto físicas como psicológicas. Esto no siempre sucede, surgiendo diversos problemas sociales, ambientales y sanitarios; aumentando la necesidad de educar sobre la tenencia responsable canina, vista como las condiciones, obligaciones y compromisos que deben asumir los propietarios para asegurar el bienestar de sus mascotas y la armonía con el entorno en el cual ellas se encuentran.

En vista de esta situación y aun cuando se ve el interés de las fundaciones y proteccionistas independientes por educar a la población, en la búsqueda de información se ve muy poco o escaso material gráfico diseñado que apunte al tema de la tenencia responsable canina desde un enfoque narrativo; de esta observación surge la creación de esta propuesta visual en la cual muestra diferentes escenarios de la relación humano-animal por ser un proceso que viene desde hace varios años por la domesticación y que ha cambiado la manera como se ve a la especie y con ello el trato que debe ser dado. Asumiendo de esta manera la responsabilidad social del diseño gráfico mediante la creación de mensajes y signos transformadores de conducta.

Dicha propuesta desarrollada bajo los parámetros de la narrativa gráfica, ya que en la zona delimitada como área de estudio es inexistente este material enfocado en esta parte social, obteniendo de esta forma mediante la unión de ideas, acontecimientos, situaciones reales y los diferentes elementos gráficos narrativos, una propuesta contenida en imágenes ilustradas secuenciales difundidas masivamente a través de las redes sociales que han adquirido gran importancia como difusores de información, dada la rapidez para transmitir el mensaje y el alcance del mismo. Siendo estas muy

usadas por la mayoría de las fundaciones protectoras. Mediante el uso de la ilustración, se construyen escenas donde la imagen juega un papel hegemónico al mostrar una realidad que ayude a la toma de conciencia ciudadana sobre las formas de maltrato que no solo están asociadas al abandono sino también a los efectos antropomorfistas derivados de la relación humano-animal. La ilustración es una herramienta que a través de lo visual permite mediante la representación gráfica de relatos reales o contruidos a lo largo del proceso investigativo, entender los conceptos asociados a la tenencia y responsabilidades relacionadas al cuidado de los perros como animales de compañía, ya que como afirma Mc Coy (1990, p.17) "poco a poco, cuando el hombre y el perro fueron aprendiendo que no tenían nada que temer uno del otro, su relación se volvió más íntima".

Considerando los anteriores planteamientos y sabiendo que toda creación humana se basa en la combinación novedosa de lo ya creado, se reestructura lo conocido para hallar algo nuevo: la narrativa gráfica para desarrollar una campaña social de sensibilización y educación en temática animal en Mérida. Buscando en este caso identificar problemas con la capacidad de transformarlos y en este tema en particular planteando la interrogante: **¿Cómo sería la creación de una campaña de sensibilización y educación ciudadana que a través de la narrativa gráfica muestre lo relacionado a la tenencia responsable canina en Mérida, dejando expuesta una realidad y así incentivar una mejor relación humano-animal?**

- OBJETIVO GENERAL

Proponer una campaña social basada en la narrativa gráfica ilustrada para la sensibilización y educación respecto a la tenencia responsable canina en el municipio Libertador de la ciudad de Mérida.

- OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. **Determinar** los mensajes posibles a partir de los datos sobre tenencia responsable canina en el municipio Libertador del estado Mérida.

2. **Categorizar** las líneas de comunicación fundamentales de la campaña a partir del lenguaje que es posible canalizar en la red social seleccionada.

3. **Diseñar** un concepto visual que consolide la temática de tenencia responsable canina y facilite el vaciado de información que permita la sensibilización y educación de la población del municipio Libertador de la ciudad del Mérida.

- JUSTIFICACIÓN

Este proyecto surge por un interés personal hacia el respeto y amor por la vida animal ante una preocupación latente por el aumento de casos de maltrato en cada rincón del planeta, llevando en casos extremos la extinción de algunas especies. La Asociación para la Defensa de los Derechos del Animal (ADDA) (citado Cinco Dias (2021)), indica que “de las 8.300 razas de animales conocidas, el 8% está extinto y el 22% se encuentra en peligro de extinción”. De la misma forma como se exige respeto entre las personas es fundamental que exista un respeto hacia los animales, algo necesario para que el ser humano pueda evolucionar tanto individualmente como en su conjunto ya que se está hablando de seres vivos capaces de sentir dolor y percibir amor. Dicho esto, el nacimiento de la propuesta radica en la necesidad de alzar la voz ante la indiferencia y el desconocimiento.

El maltrato animal en Mérida se ha convertido en una realidad visible para muchos e ignorada por casi todos, por lo que es conveniente concientizar sobre tomar decisiones meditadas cuando se pretenda escoger a un animal de compañía en casa, promoviendo la tenencia responsable que viene con la reflexión previa a la convivencia como clave para anclar un compromiso a largo plazo y contribuir a reducir los casos de abandono. Aspectos tomados como base para desarrollar mediante la narrativa gráfica ilustrada por secuencialidad, una campaña social de sensibilización y educación denominada “Huellas Domésticas”, que combinada con la capacidad de alcance que da la difusión por las redes sociales, muestra la relación humano-animal y la labor de las fundaciones proteccionistas como parte activa en la protección animal, apoyados por lo establecido en la ley venezolana de Protección de la Fauna Doméstica y en la ordenanza sobre tenencia, control, registro y protección de animales en el municipio Libertador del estado bolivariano de Mérida.

Con los avances en las tecnologías de comunicación y la aparición de las redes sociales, el concepto de diseño gráfico responsable ha ido tomando forma, en cuanto más acceso se tiene a producción y consumo de obras visuales con contenidos modificadores de la conducta, cada vez se hace más palpable el rol del diseñador que propone soluciones a través de acciones propias, mostrando interés por el entorno, usando el diseño gráfico para transformar la realidad, generando una responsabilidad inmediata sobre el análisis y pertinencia de los contenidos, ya no solo de su forma y proceso de percepción cognitiva.

- PROPÓSITO

Estudiar y utilizar de manera práctica las nociones y principios del diseño gráfico narrativo como disciplina transformadora de condiciones existentes a condiciones idóneas, mediante plataformas y procesos que lleven a la gente a participar y a contribuir en la creación de una solución buena para grupos o comunidades, donde el rol del diseñador ayude a sensibilizar y educar a la población del municipio Libertador del estado Mérida sobre el cuidado responsable canino, estimulando acciones que correspondan a la protección; y alertándolos con respecto a la situación de abandono, maltrato y abuso a la que se ven sometidos diariamente todos los animales en las calles de nuestras ciudades.

CAPITULO 2

MARCO TEÓRICO

1. La narrativa gráfica como estrategia comunicacional para el desarrollo de campañas sociales.

2. Tenencia responsable de mascotas.

3. Maltrato animal.

- Abandono animal.
 - Humanización canina.
-

4. Las redes sociales virtuales como herramienta de comunicación.

5. La ley como herramienta para dar base legal a proyectos de diseño gráfico.



1. LA NARRATIVA GRÁFICA como estrategia comunicacional para el desarrollo de campañas sociales.

Para entender como funciona el lenguaje de la narrativa gráfica en la creación de soluciones visuales en torno a la tenencia responsable canina, es importante dejar claro su definición, el historietista Will Eisner (s.f, p.6) la define como: “descripción genérica de cualquier narrativa que se sirve de la imagen para transmitir una idea. Tanto el cine como el comic recurren a la narración gráfica”.

Por otro lado “narrar”, entendiendo estas definiciones desde su raíz, según la Real Academia Española (RAE) (s.f, definición 1), esta orientado al “acto de contar, referir lo sucedido, o un hecho o una historia ficticios”, siendo este el significado que puede diferenciar a la narrativa gráfica de otras piezas visuales del diseño gráfico. Diciendo entonces que podría ser la rama del diseño gráfico encargada de unir aspectos con sentido lógico, para contar situaciones reales como en este trabajo de grado; a través de elementos visuales estructurados en espacios consecutivos llamados viñetas que representan fases del relato. Utilizada en este trabajo de grado como herramienta comunicacional para explicar, mostrar y dar solución visual a un aspecto social.

La narración de historias no es algo nuevo, el mismo Will Eisner lo describía como hondamente anclado al comportamiento social de los grupos humanos antiguos y modernos. Donde las historias se usaban para hablar de valores morales o para satisfacer la curiosidad. Las historias dramatizan las relaciones sociales y los problemas de la vida, transmiten ideas o tratan de fantasías. Mediante la narración se conservaba el saber, que iba pasando de generación en generación. Esta misión sigue realizándose en los tiempos modernos. Por un lado, el narrador debe encontrar algo que contar y por otro debe dominar las herramientas necesarias para poderlo hacer. Lo mas seguro es que los primeros narradores se sirvieran de imágenes rudimentarias respaldadas por gestos y ruidos vocales que más tarde se convirtieron en lenguaje. Con el paso de los siglos, la técnica proporcionó papel, imprentas, almacenamiento electrónico y aparatos de transmisión. La aparición de estos inventos afectó considerablemente la narración.

De igual forma el uso de campañas para el cambio de conducta social no son un fenómeno nuevo, en la antigua Grecia y Roma las campañas fueron creadas para liberar esclavos. En Inglaterra durante la revolución industrial las campañas fueron lanzadas para liberar deudores de la cárcel, promover el voto de la mujer, evitar y eliminar el abuso de los infantes en el trabajo. En tiempos recientes, las campañas han sido lanzadas en áreas más específicas como lo es el sector salud, seguridad, medio ambiente, educación y economía, violencia familiar, así como en otras situaciones presentes en un contexto social, haciendo que las campañas se especifiquen y encuentren sus públicos meta.

La RAE define campaña como (s.f., definición 2) “el conjunto de actos o esfuerzos de índole diversa que se aplican a conseguir un fin determinado”. Pero ¿qué es lo que entendemos por Campañas Sociales? Kotler y Roberto (1992, p.7) en su libro Marketing social: estrategias para cambiar la conducta pública, las define como: “un esfuerzo organizado, dirigido por un grupo (agente de cambio), que intenta persuadir a otros (los adoptantes objetivo) de que acepten, modifiquen o abandonen ciertas ideas”. Los elementos fundamentales que componen las campañas sociales son: la causa, el agente de cambio, adoptantes objetivos, canales y estrategia de cambio; descritos de la siguiente manera:

———→ **Causa:** aquel objetivo social que los agentes de cambio creen que proporcionará una respuesta deseable a un problema social. En este trabajo de grado la causa social es educar y sensibilizar en lo relacionado a tenencia responsable canina.

———→ **Agente de cambio:** un individuo, una organización o una alianza que intenta un cambio social; que da cuerpo a la campaña de cambio social. En este caso representado por mi persona, una estudiante de diseño gráfico autora de este proyecto.

———→ **Adoptantes objetivo:** individuos, grupos, poblaciones enteras, que son el objetivo de las llamadas al cambio. Para este proyecto todas aquellas personas que tengan acceso a la red social instagram, pero principalmente tenedores de mascotas y posibles adoptantes.

—→ **Canales:** vías de comunicación y de distribución, a través de las cuales se intercambian influencias y respuestas y se transmiten hacia adelante y hacia atrás, entre los agentes de cambio y los adoptantes objetivo. El canal de este trabajo de grado es la red social instagram a través de la cuenta de la fundación Ama Mérida y la cuenta creada para esta campaña, Huellas Domésticas.

—→ **Estrategia de cambio:** dirección y programas adoptados por un agente de cambio para realizar el cambio en las actitudes y las conductas de los adoptantes objetivo. Aquí se emplea como estrategia la narrativa gráfica ilustrada para exponer la situación en búsqueda de mejoras.

Otros aspectos que abarcan las campañas sociales se pueden sintetizar en los siguientes postulados:

a) El enfoque está en buscar cambios de comportamiento por parte de los ciudadanos (Moliner, 1998; Pinilla, 2011).

b) No se trabaja con productos sino con problemas a enfrentar por lo cual son las “instituciones” las que “deben” ofrecer las soluciones (Alvarado, 2005).

c) Uno de los cambios más importantes es el enfoque en la mezcla de mercadeo, pues en el mercadeo social el producto se considera un intangible; convirtiéndose en ideas, creencias, valores o actitudes que deben asumir los adoptantes objetivos. El precio se concibe como el esfuerzo o el tiempo que el adoptante objetivo asume para el cambio social. La promoción responde al uso de las acciones de comunicaciones integradas de mercadeo que se utilizan para difundir la campaña. Finalmente, la plaza se refiere al lugar donde se presentan los beneficios de las acciones sociales o los medios de distribución para suministrar el producto social (Kotler & Zaltman, 1971; Gómez & Quintanilla, 1988; French et al., 2011).

Estas acciones se ven realizadas generalmente por las diferentes organizaciones de protección animal que funcionan como plazas, donde a través de eventos que permitan recaudación de fondos procuran educar sobre tenencia responsable de mascotas, así mismo con el uso de sus redes sociales para difundir discursos que permitan sensibilizar sobre el tema. En este punto, se propone la narrativa gráfica como herramienta comunicacional por su capacidad de poder contar diversidad de historias, como por ejemplo relatar una situación real a través de imágenes secuenciales para enseñar algo, extrayendo y analizando un segmento de la experiencia humana, como la relación humano-animal y su evolución vínculo-afectiva a lo largo del tiempo; basándose en la estructura misma de las historias: un principio, un fin y un hilo de acontecimientos que se apoyan sobre una armazón que lo mantiene todo unido.

En este proyecto de grado el arte de la narrativa gráfica muestra a través de la acción embellecida de la ilustración, conductas humanas de manera reconocibles, apelando a la empatía como rasgo humano básico, siendo esta la reacción visceral de un ser humano ante una realidad ajena. La habilidad de “sentir” el dolor, el miedo, o la alegría, permitiendo evocar en la narración un contacto emocional con el lector. La ilustración y los diferentes simbolismos ayudan a mostrar una idea rápidamente reconocible, sacados de características aceptadas o comunes y asociadas al tema sobre el cual giran las historias. Por lo general las imágenes son creadas a partir de la experiencia social como de la idea que tiene el lector sobre la apariencia que deben tener los personajes y los significados de los diferentes elementos narrativos, logrando de esta manera exponer aspectos de la sociedad que son fácilmente identificables y básicos para la creación de la campaña.

Siendo en sí misma la campaña social un signo que desde la perspectiva lingüística del semiólogo Ferdinand de Saussure (citado Huitron (2018)) es:

..“La unidad mínima para la significación que representa aquello que está ausente y se compone por dos planos importantes: el significante (el plano de la expresión) y el significado

(el plano de los contenidos); en otras palabras, el significante será la forma y el significado la sustancia o concepto”.

De esta manera, podemos clasificar algunos de los signos y sus partes utilizadas en la narrativa gráfica:

—→ **Significantes emitidos:** dibujos, figuras básicas, oraciones simples, onomatopeyas, gestos dibujados, diálogos

—→ **Significados percibidos:** desarrollo de una situación, un golpe, una confrontación, dolor, movimiento.

La significación se efectúa cuando **significante y significado se conjuntan y crean un signo más complejo como lo es una campaña social (signo)**, donde el significado en este trabajo de grado viene dado por las diferentes situaciones sobre tenencia responsable canina como son: maltrato, antropomorfismo y responsabilidad. Los significantes serían entonces todos aquellos elementos gráficos diseñados que construyen la narrativa gráfica para reflejar estas situaciones.

2. TENENCIA RESPONSABLE de mascotas.

Tener una mascota en casa implica asumir responsabilidades y deberes tanto con el animal como con el entorno. Por lo tanto, antes de tener un animal lo ideal es reflexionar y luego tomar la decisión tomando en cuenta como aspecto principal el compromiso a largo plazo. Este trabajo de grado toma como tema central la tenencia responsable de mascotas, para analizar los elementos de la narrativa gráfica y crear una campaña enfocada en las responsabilidades y cuidados del perro.

Analizando el concepto de tenencia responsable en sus dos palabras, tenemos que tenencia según la RAE (s.f., definición 1) se refiere a la “ocupación y posesión actual y corporal de algo”. Y no es que se diga que el animal es una cosa/ un objeto; sin embargo, desde el punto de vista de la relación podemos asemejarla a la relación con padres o hijos; en general nos referimos a “mis” lo que hace referencia a poseer algo no es tan errado entonces, considerar a “mis” mascotas como una posesión. Por su parte, “responsabilidad” en el ámbito moral, se define como un valor que está en la conciencia de las personas que les permite reflexionar, administrar y orientar las consecuencias de sus actos. Una persona responsable es aquella que actúa conscientemente siendo él la causa directa o indirecta de un hecho ocurrido y está obligado a responder por ello.

No hace más de 20 años, empieza la consolidación de la categoría tenencia responsable de mascotas, que aunque no existe un concepto global y único que la defina, prevalece un amplio consenso general que puede explicarse como lo indica Medina (2011, p.26):

“..La condición bajo la cual una persona acepta y se compromete a asumir una serie de derechos, deberes y obligaciones, enfocados en la satisfacción de necesidades físicas, psicológicas y ambientales de sus mascotas, así como la prevención del riesgo que esta pueda generar a la comunidad o al medio ambiente, bajo el marco jurídico de la legislación pertinente”.

Conceptualizando esta categoría es necesario exponer algunas consideraciones sobre el origen histórico del concepto “mascota”, según Grier (citado Acero (2017, p.72)):

..“La palabra pet viene de la palabra francesa petit - o pequeño - utilizado hacia el año 1500 para referirse a un niño tratado con indulgencia o como favorito; posteriormente, a mediados del siglo XVI, esta palabra también fue utilizada para referirse a animales domesticados y guardados por placer o compañía. El cuidado de mascotas como práctica moderna por simple gusto, es una costumbre heredada de Europa”.

Acero (2017, s.p) con respecto al origen de la tenencia de mascotas indica que:

.. “Se hace referencia a Inglaterra, como el lugar donde se originó la práctica moderna de la tenencia de mascotas hacia la mitad del siglo XIX, que se configuró de manera exclusiva dentro de la aristocracia para luego generalizarse a las clases emergentes, proceso influenciado por el desarrollo urbano e industrializado de la época, que originó grandes migraciones hacia las ciudades y con ello cambios profundos en la configuración de nuevas sensibilidades hacia los animales. En este proceso, los perros llevan mas tiempo en comparación a otros animales como los gatos, quienes, dada su naturaleza poco domesticable, llegaron a obtener la denominación de mascota solo hasta mediados del siglo XX”.

Considerando que la palabra “mascota” abarca varias especies de animales, en este trabajo de grado se ha delimitado únicamente al perro, por lo tanto en la propuesta abordó es la tenencia responsable canina que son los deberes y obligaciones con respecto a esta especie. Revisando algunas páginas web que hablan sobre el tema, muchas coinciden en los siguientes aspectos básicos para una tenencia responsable que además son considerados como base para el despliegue narrativo ilustrado:

—————> **Adopción:** cuando se desea tener un animal deberíamos tratar de elegir la adopción por encima de la compra y de esta manera ayudar a disminuir la cantidad de perros abandonados.

Así como también informarse sobre las necesidades del animal antes de adquirirlo, considerando todos los aspectos que se deben cubrir y proveer.

——→ **Convivencia:** es necesario saber que no es solo dar cariño, también enseñarles hábitos desde los primeros días que ayuden a prevenir problemas de conducta, además es importante conocer su comportamiento y hacerlos sociabilizar, ya sea con otros animales y otras personas.

——→ **Protección:** debemos proporcionarles un lugar resguardado donde estén protegidos del frío, la lluvia y el calor. Así como también un lugar cómodo, que les permita moverse con espacios adecuados donde poder depositar su orina y excrementos. Siendo también la identificación una forma de protección.

——→ **Aseo e higiene:** todos necesitan baños de manera periódica para prevenir pulgas y garrapatas. También necesitan espacios seguros y limpios de sus deposiciones para prevenir enfermedades.

——→ **Paseos y diversión:** como parte de su ejercicio diario, les ayuda con su sociabilización y por ende a tener animales psicológicamente sanos.

——→ **Salud:** los animales necesitan asistencia médica, porque al igual que los humanos también enferman. Llevar a los animales al médico veterinario permite llevar un control de sus manejos sanitarios que ayude a prevenir enfermedades que puedan ser transmitidas a las personas. El veterinario es el indicado para dar la información adecuada sobre la medicación y alimentación.

——→ **Esterilización:** es una cirugía que evita la generación de camadas no deseadas, ayudando a reducir la cantidad de animales abandonados en las calles.

——→ **Ambiente:** el manejo de las deposiciones también es importante en el caso que defequen en los espacios públicos. Recoger el excremento ayuda a ver la ciudad más limpia y prevenir enfermedades.

——→ **No al Abandono:** adquirir un animal es una decisión voluntaria y responsable que implica deberes y obligaciones desde el momento que el animal ingresa a vivir en el hogar.

3. MALTRATO animal.

Según la RAE (s.f., definición 1) el término maltrato se define como “la acción y efecto de maltratar”; es decir, tratar mal a alguien de palabra u obra. Si este maltrato está dirigido hacia los animales estaríamos hablando de un trato cruel a los animales. Ascione (1993, s.p), entiende que estaríamos ante “un comportamiento socialmente inaceptable que intencionalmente causa dolor innecesario, sufrimiento, angustia y/o muerte a un animal”.

No son pocas las maneras en que un animal puede ser maltratado, y el límite de la legalidad y la moralidad es a veces muy sutil. Parte de los defensores de los animales incluyen en el concepto de maltrato algunas formas de empleo de animales que están legalizadas en el ordenamiento jurídico, como el uso de animales en fiestas populares, los animales de laboratorio y experimentación o algunos mecanismos de sacrificio de animales para la alimentación humana.

En este trabajo de grado se muestra a través de la imagen ilustrada el maltrato canino, que puede ser directo, cuando es intencional y se lleva a cabo mediante conductas agresivas y violentas como la tortura - mutilación, dando lugar en un caso extremo a la muerte del animal; e indirecto realizado a través de actos negligentes respecto a los cuidados básicos que el animal necesita, siendo el más frecuente en Venezuela. También se describe gráficamente el maltrato por humanización, contrastando con los anteriores, por los excesos en el cuidado dado al animal que le ocasionan trastornos.

El abuso animal y la violencia interpersonal hacia las personas comparten características comunes y por ello es habitual que personas que han cometido delitos violentos contra personas, reconozcan haber cometido también acciones agresivas contra animales, generalmente de manera previa. [Miller and Knutson (1993); Shiff, Louw y Ascione (1999); Ressler, Burgess y Douglas(1988)] Tomando en conjunto estos estudios, sugieren que el maltrato animal puede formar parte de la historia del desarrollo de entre uno de cada cuatro y casi dos de cada tres adultos violentos y delincuentes.

- Abandono Animal.

El abandono es el acto y la consecuencia de abandonar. Este verbo puede aludir a dejar algo o alguien, alejarse o descuidarlo. El abandono a un animal es un acto de maltrato cruel hacia ellos porque los estamos condenando a su muerte, especialmente a los perros. Un animal cuando es domesticado y luego abandonado, no tiene posibilidad de sobrevivir por sus propios medios, se enferma y muere. Esto se debe a que un animal domesticado no aprendió a depender de el mismo. Muchos de ellos; en las calles son maltratados, torturados, violados, atropellados por vehículos y sacrificados. Muy pocos son los que encuentran la suerte de un nuevo hogar.

En los últimos tiempos, el maltrato animal ha venido incrementándose considerablemente en Venezuela; o por lo menos, ahora las redes sociales han ayudado para denunciarlo y visibilizarlo. La abogada Díez (citado Punto de Corte, (2021)) expresó:

.. “En Venezuela la ley de protección animal no se acerca siquiera a la Declaración Universal de los Derechos de los Animales, muchísimo menos a legislaciones de otros países, como por ejemplo Colombia, Estados Unidos o España donde por el delito de maltrato animal, se pagarían miles de dólares en multa y además, prisión de hasta 5 años”.

El portal digital de la Red de Apoyo Canino (RAC) (2020, s.p) publicó un artículo sobre la situación de los animales en Venezuela, manifestando:

.. “Venezuela vive una crisis humanitaria sin precedentes en la historia de América, mantiene una hiperinflación que se conoce como la más larga de la historia de cualquier país y supera el 1.000.000% anual y un éxodo de más de 5.000.000 venezolanos que han buscado refugio y supervivencia en otras latitudes. Los perros y gatos en las calles se cuentan por centenares, superando por mucho el millón de animales en las calles según las estimaciones. Tampoco existe un programa sostenido y serio, de control poblacional por parte del Estado, lo que deja

al desamparo a millones de perros y gatos (en situación de calle o de familias vulnerables) que se reproducen sin control alguno en un país donde sólo los recibe el maltrato y la violencia. No hay sinergias entre el Estado y las ONGs, y lo único que podemos hacer es actuar. Es bien sabido que la violencia humana, inicia y se profundiza practicando la violencia hacia los animales, no sabemos cuántos animales son víctimas de la crueldad extrema en Venezuela, pero sabemos con certeza que son las primeras víctimas, que son el blanco elegido para aprender a herir con armas blancas y a disparar armas de fuego, colocando en una posición vulnerable a cientos de miles de perros y gatos comunitarios y abandonados. Los que logran sobrevivir, se multiplican exponencialmente y se exponen a la furia de una sociedad que ha naturalizado el maltrato animal como parte de su cotidiano colectivo.”

El 70% de los perros que existen en todo el mundo no tiene hogar, según datos de la Organización Mundial de la Salud (OMS) recogidos por la Real Sociedad Canina de España (RSCE). Actualmente en Venezuela, una etapa de disconformidad en la población hacia la gestión del Gobierno de Nicolás Maduro se ha producido a causa de los bajos salarios. El Comercio (2023, s.p), publicó que:

..“Ciudadanos en todo el país, se han organizado en una serie de protestas para reclamar el aumento del pago mensual. Y es que, el salario mínimo en Venezuela en la actualidad (Enero,2023) está en Bs. 130 mensuales, según el último decreto promulgado en marzo de 2022. Esto equivale a 6,14 dólares conforme al Banco Central de Venezuela”.

Situación que viene desde hace años no siendo raro entonces el maltrato en Venezuela por abandono y la falta de alimento, donde una bolsa de perrarina te cuesta aproximadamente 45 dólares en un bodegón.

- Humanización Canina.

La humanización consiste en otorgarle al perro características antropomórficas; es decir, atribuirle emociones, actitudes y visiones del mundo que son típicas del ser humano y prohibirle expresar sus conductas naturales de perro. Singer (1999, p.38) explica que:

.. “La tenencia animal no implica ejercer el mismo trato que se da entre humanos, estos seres tienen necesidades e intereses distintos que pueden ser obviados o ignorados al pensar en la igualdad como algo literal. Al intentar equipararlos se puede incurrir de forma ingenua en otro tipo de maltrato: la humanización. El principio básico de la igualdad no exige un tratamiento igual o idéntico, sino una misma consideración. Considerar de la misma manera a seres diferentes puede llevar a diferentes tratamientos y derechos”.

Asignarles cualidades humanas a los perros, causa problemas en la salud del animal, se cambian las necesidades de éste haciendo que realicen actividades propias de los humanos que no hacen parte de su naturaleza. De esta manera lo describe Heiblum (2017, s.p):

.. “Al pretender que se comporten como personas se deposita en ellos expectativas fuera de contexto, llegando a interferir su adecuado desarrollo... desdeñando sus propias formas de comunicación, organización social y reglas de convivencia, limita su bienestar al generarles un alto grado de ansiedad... al punto de perjudicar ambas partes”.

El opuesto del maltrato por abandono o agresión es el amor desbordado por los animales haciendo que las personas los traten como seres humanos y por eso se pueden ver restaurantes de lujo para perros, escuelas, fiestas de cumpleaños, clubes, peluquerías, almacenes de ropa y otros establecimientos dedicados a someter a los animales a actividades propias de las personas.

Según el sitio web Semana, el adiestrador de perros Millán (citado Semana. (2016, s.p)) manifestó que “humanizar a los animales hace que pierdan su identidad, se sientan frustrados, ansiosos e inseguros”.

Millán, también comentó que hace 50 años los problemas psicológicos de los perros no eran tan frecuentes porque eran tratados como animales y estaban en espacios grandes. Ahora viven dentro de una casa, aburridos y sin actividad física.

Los principales efectos negativos de humanizar a los perros son los siguientes:

—→ **Estrés:** la obligación de portar prendas o realizar acciones que les causan incomodidad, dolor o que les impiden entrar en contacto con el mundo a través de sus propios sentidos, guiados por su instinto, lleva a los perros a un estado de frustración permanente.

—→ **Problemas de sociabilización:** al perro humanizado en general no le permiten relacionarse con otros perros, por temor a que le hagan daño. Por lo tanto, no sabe cómo relacionarse con ellos, les tiene miedo y en ocasiones ni siquiera los reconoce como pares. Filosofía Animal (s.f, s.p) señala “un perro al que no se le permite explorar el mundo, interactuar con el entorno y socializar es un perro que irá perdiendo confianza en sí mismo”.

—→ **Sobrepeso y obesidad:** tiene fundamentalmente dos causas. Por un lado, la alimentación inadecuada, en particular cuando es abundante en dulces. Por el otro, la falta de actividad física, debido a que son paseados en carritos y no se les permite jugar y correr solos o con otros perros.

—→ **Hiperapego:** como el perro pasa casi todo el tiempo junto a su humano, no tolera que se aleje ni siquiera por un rato: llora, sufre palpitaciones, tiembla, defeca en cualquier parte o rompe cosas.

—→ **Agresividad:** suele desarrollar la llamada agresividad por conflicto social, debido a que “no reconoce la jerarquía de las personas con las que convive”.

4. LAS REDES SOCIALES VIRTUALES como herramienta comunicacional.

Las redes sociales virtuales son estructuras formadas en Internet por personas u organizaciones que se conectan a partir de intereses o valores comunes. Cuando hablamos de red social, lo que viene a la mente en primer lugar son sitios como Facebook, Twitter y LinkedIn o aplicaciones como TikTok e Instagram, típicos de la actualidad. Pero la idea, sin embargo, es mucho más antigua: en la sociología, por ejemplo, el concepto de red social se utiliza para analizar interacciones entre individuos, grupos, organizaciones o hasta sociedades enteras desde el final del siglo XIX. Fue en la década de 1990, con internet disponible, que la idea de red social emigró también al mundo virtual.

Goldin, Kriscautzky y Perelman (2012, s.p) indican que:

..“Con el paso del tiempo y el procesamiento de la información por parte del ser humano, se fueron descubriendo diversas maneras para hacer que las conexiones se extendieran y el proceso de comunicación fuese más rápido. Entonces gracias al desarrollo de Internet se comienzan a desenvolver las interacciones virtuales y nace otra tecnología que fue popular a la mitad de la década de los años noventa y fue reconocida con el nombre de “chat”, este tipo de servicio permitía a los usuarios conversar mediante texto en tiempo real, además el uso del correo electrónico también llegó a masificarse gracias a que se podían crear cuentas gratuitas para acceder a él”.

De acuerdo con Castells (2000, s.p) las redes sociales representan un sistema que ha cambiado la cultura como la conocíamos, indicando:

..“Un nuevo sistema de comunicación está cambiando la cultura que nos rodea y lo seguirá haciendo, ya que su alcance global permite a diferentes tipos de personas en el mundo, comunicarse y socializar con otros individuos, creando nodos y ejes que conforman una red social pero en un mundo virtual, con flujos de interacción constantes”.

No en vano, una encuesta de Statista en español (citado RD station (s.f, s.p)) asegura que:
.. “La expansión de las redes sociales no tiene pausa y que según las últimas previsiones hechas en social media, hay un crecimiento continuo de su uso y el número de usuarios mensuales activos para el 2023 estará por encima de los 3.50 millones de personas. Además, para el mismo año, se prevé un aproximando de 82% de internautas usuarios de social media en el planeta”.

En los últimos años se ha potenciado el impacto de las redes sociales virtuales, ya que a través de este medio las fronteras geográficas que dividen a los seres humanos llegan a desaparecer y todos convergen en un mismo espacio, y es en este contexto donde surge la preguntas sobre qué es lo que provoca que existan redes en un espacio virtual, para lo cual Francisco Ramas (2012, p. 187) dice que:

.. “De manera inicial, estos recursos surgen por la necesidad de estar conectados unos con otros, pero al pasar de los años otro tipo de usos ha prevalecido, siendo una forma efectiva de comunicarle al mundo cualquier tipo de actividad que se quiera expresar”.

Las redes sociales virtuales han desarrollado una función comunicativa entre las personas que las usan agilizando el envío y entrega de los mensajes, pero también gracias a las herramientas y cualidades que cada plataforma posee, se han desarrollado nuevas actividades que comprenden temáticas que van desde el entretenimiento hasta el activismo social, convirtiéndose un fenómeno global en la vida de millones de personas alrededor del mundo. El diseño gráfico juega un papel clave para conseguir imágenes creativas 100% adaptadas al contexto de cada red social, siendo un ecosistema donde el uso de imágenes es constante, por ello pueden convertirse en un canal de comunicación altamente efectivo. En la actualidad el diseño gráfico se ha convertido en un sistema de comunicación por lo que su principal objetivo es crear soluciones por medio de proyectos, para así llevar información audiovisual, diseñar estrategias digitales ya sea para la creación de identidades corporativas, hasta la

creación de campañas de marketing digital o convertirlas en canales informativos. El diseño tiende entonces a convertirse en una herramienta que es necesaria para marcar un valor totalmente diferencial, construyendo piezas que se vuelven esenciales para atraer la mente del consumidor, piezas que pueden elevar este atractivo visual al explorar múltiples posibilidades que van desde la creación de imágenes móviles, en animación o video, fotos, gráficos y textos en un ambiente interactivo que además da la posibilidad de adaptar la narrativa gráfica a la secuencialidad de la imagen que permite la red social Instagram para la creación de este proyecto de grado.

Para quienes disponen diariamente del internet y de las redes sociales, todos los días son partícipes de los fenómenos del social media y los diseños gráficos, tanto de manera directa como indirecta. Ya sea con la mediación de buscadores como Google o en páginas de amplia popularidad como Twitter, Facebook, Instagram y actualmente TikTok; de acuerdo a esto Pacheco (2018, s.p) indica:

.. “Es innegable la manera en que dichos fenómenos intervienen en nuestra cotidianidad, lo cual no es de extrañar debido a que gracias a ellos millares de empresas pueden tener cercanía con el público, así como con los consumidores potenciales y activos que pasan algo de su tiempo navegando en internet”.

Por lo tanto, el diseñador como profesional que maneja gran cantidad de conceptos, códigos y estética, para que todos sus mensajes sean estructurados, programados de una manera directa, clara; en la búsqueda de soluciones visuales simplificadas para poder ser fácilmente comprendidas por su público objetivo; puede ahora transmitir todos sus ideales a cualquier parte del mundo, gracias a la tecnología o medios masivos electrónicos; adquiriendo una visión cada vez más expandida de su rol.

5. LA LEY como herramienta para dar base legal a proyectos de diseño gráfico.

En la práctica del diseño gráfico existe un reglamento que regula el ejercicio profesional, como pueden ser la ley de propiedad intelectual, ley de marcas o la ley de protección de datos cuando diseñamos una página web; pero también existen leyes que regulan la convivencia y la forma como debemos desenvolvemos para vivir en sociedad; por lo tanto no es raro pensar que dentro del diseño gráfico hacemos uso de ellas para dar base legal a proyectos y con esto brindarles una estructura seria y sólida que implique una postura que va más allá de un acto de sensibilidad desbordado como se pueden llegar a considerar estos proyectos enfocados en temática animal.

Las leyes son un conjunto de reglas y normas que sirven para que todos podamos convivir en sociedad sin conflictos, nos dicen que podemos hacer y que no, por ello existen las reglas y el que no las cumple es sancionado, pueden ser muy variadas las sanciones dependiendo de la gravedad de la falta. Las leyes son importantes porque establecen los derechos y obligaciones de las personas.

Existen distintos tipos de leyes, pero todas tienen que estar de acuerdo con la ley fundamental que es la Constitución, esta ley es la base de todas las demás leyes. En lo que se refiere a las políticas públicas, Torres y Santander (2013, s.p) las definen como:

.. “El reflejo de los ideales y anhelos de la sociedad, expresan los objetivos de bienestar colectivo y permiten entender hacia dónde se quiere orientar el desarrollo y cómo hacerlo, evidenciando lo que se pretende conseguir con la intervención pública y cómo se distribuyen las responsabilidades y recursos entre los actores sociales. Por lo tanto, las políticas públicas no son solo documentos con listados de actividades y asignaciones presupuestales, su papel va más allá; son la materialización de la acción del Estado, el puente visible entre el gobierno y la ciudadanía”.

En el caso de toda la normativa que rige el bienestar animal en el mundo, ha repercutido directamente en las consideraciones legales acerca de la tenencia en cada país. La cultura avanza respecto al trato de los animales domésticos como seres sintientes que merecen reconocimiento y protección legal. Los animales como seres vivos que sienten y padecen merecen una vida libre de violencia, por esta razón el 23 de septiembre de 1977 fue suscrita en Londres la **Declaración Universal de los Derechos de los Animales** y fue proclamada el 15 de octubre de 1978. Su primer artículo establece: *“Todos los animales nacen iguales ante la vida y tienen los mismos derechos a la existencia”*.



Pese a que en Venezuela está vigente la **Ley para la Protección de la fauna Doméstica Libre y en Cautiverio**, aprobada el 4 de enero de 2010, la normativa, como tantas otras es desconocida por la mayoría de los ciudadanos. La abogada y proteccionista animal, López (citado Pluma (2017, s.p)), indicó: “las personas ignoran que el código penal establece sanciones a quien haga daño o asesine a un animal”. En el artículo 5 de dicha ley se define a la fauna doméstica como:

.. “Aquellas especies, razas y variedades de animales, que, a través de un proceso dirigido de selección artificial, han sido deliberadamente reproducidos según ciertas características deseables y que en conjunto viven y se crían bajo el control humano, con fines específicos

utilitarios, como la producción de alimentos y derivados, empleo en el trabajo, investigación, recreación, deporte y compañía”.

Ahora bien, la ley de protección animal en Venezuela establece que las personas que ejercen la propiedad y tenencia de animales domésticos tienen la obligación de brindar aspectos básicos como protección, cuidado y alimentación. Tal como lo indica el artículo 18 sobre **Responsabilidad de la persona natural o jurídica:**

.. “Toda persona que ejerza la propiedad o tenencia de animales domésticos está obligada a brindarle protección en términos de su cuidado, alimentación y prestación de medidas profilácticas e higiénico-sanitarias, además de evitar la generación de riesgos o daños a terceras personas y bienes, de conformidad con lo que establezcan las autoridades nacionales, estatales y municipales con relación a la materia”.

De igual manera señala la responsabilidad con el entorno en el artículo 23 sobre **Medidas pertinentes de precaución:**

.. “Toda persona natural o jurídica que ejerza la propiedad o tenencia de un animal doméstico tendrá que extremar las medidas pertinentes de precaución, a fin de evitar a los vecinos y a la comunidad en general molestias, daños o cualquier otro evento que perturbe la tranquilidad y paz ciudadana”

Estos deberes continúan en el artículo 24 que habla de la **Responsabilidad civil:**

.. “Quien ejerza la propiedad o tenencia de animales domésticos está obligado a reparar los daños que éstos causen, de acuerdo a lo establecido en el Código Civil Venezolano”.

En dicha ley también se señala a las autoridades municipales (alcaldías) como las encargadas de crear unidades de gestión, centros de rescate, recuperación y atención de la fauna doméstica con personal calificado, descrito en sus artículos 34 y 35:

“Artículo 34 - **Unidad de gestión pública municipal:** La autoridad municipal ejercerá la competencia en materia de fauna doméstica a través de una unidad de gestión creada para tales efectos, sin menoscabo de las competencias de otros órganos y entes del Estado en esta materia”.

“Artículo 35 - **Centro de rescate, recuperación y atención:** Cada autoridad municipal creará un centro de rescate, recuperación y atención de fauna doméstica, el cual estará adscrito a la unidad de gestión pública municipal en materia de fauna doméstica y contará con el personal calificado. Las funciones y estructura organizativa del centro serán establecidas en la reglamentación que se dicte al efecto”.

De aquí la creación de la **ordenanza sobre tenencia, control, registro y protección de animales en el municipio Libertador del estado bolivariano de Mérida**, cuya función principal se puede ver en su artículo 1:

.. “La presente Ordenanza tiene por objeto proteger los derechos de los animales, regular la obligatoriedad de protección y defensa de cualquiera de sus especies, evitar y sancionar su maltrato, daño o tortura, estimular la educación para su protección, asegurar las condiciones apropiadas de existencia, y declararles de interés público en todo el territorio municipal”.

Las Ordenanzas tienen el carácter de Leyes Obligatorias para todos, en todo el ámbito territorial del correspondiente Municipio; sirven para establecer normas de aplicación general, sobre materia de competencia municipal, tales como aseo urbano, ejidos, hacienda, catastro, espectáculos públicos y otras áreas. El artículo 175 de la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela consagra la autonomía del municipio, que implica «la libre gestión en materia de su competencia”.

Con lo anterior, se puede decir entonces que la ley de protección da lineamientos generales para el trato y control animal, pero las alcaldías son las encargadas de su desarrollo y ejecución a través la ordenanza municipal, por lo tanto, la normativa legal por la cual se guía este trabajo de grado es aquella regida por la ordenanza del municipio Libertador del estado Mérida, siendo considerados como artículos relevantes para la difusión de mensajes, aquellos concernientes a la protección animal y la intervención de las fundaciones. Teniendo como definiciones básicas algunas descritas en su artículo 3:

.. **"Óptimo animal:** es el conjunto de condiciones ambientales y de manejo que garantizan la integridad física y sobrevivencia del animal.

Asociaciones o fundaciones de protección y defensa de animales: son aquellas que tienen por finalidad la defensa y protección de animales".

El artículo 4 da el anclaje y justificación del tema central de este trabajo de grado sobre tenencia responsable y el abordaje para la ejecución de la propuesta gráfica en la búsqueda del bienestar canino, el cual indica:

.. "El poseedor o propietario de un animal doméstico o de compañía está en la obligación de mantenerlo en buenas condiciones higiénico-sanitarias, suministrarle abrigo apropiado, agua, alimentos y medicinas; estas últimas, en los casos en que así lo requiera".

En el mismo artículo se describen un número de 30 prohibiciones en el trato que se le da al animal, aquí señalo las prohibiciones sobre las cuales se desarrollan las historias, especialmente la de maltrato canino. Queda prohibido:

—————> Maltratar y agredir físicamente a los animales o someterlos a cualquier práctica que les pueda ocasionar sufrimiento o daños permanentes.

—————> Toda privación de aire, luz, sombra, alimentos, espacios suficientes para sus movimientos, abrigo, higiene, tratarse de un animal cautivo, confinado, doméstico o no.

- > Abandonar a un animal, cualquiera sea su especie en la vía pública o en lugares donde queden desprotegidos.
- > Someter a las hembras a continuos partos y prolongar su fertilidad por medios artificiales más allá del límite natural de la procreación.
- > Mantenerlos en patios, azoteas, terrazas, balcones o solares, sin contacto humano.

La protección animal es tarea de todos y entendiendo que existe una ley que los respaldan, surgen las diferentes organizaciones protectoras animales como las más activas en el tema. Su función está avalada en el artículo 35 - **Las Organizaciones de Protección y Defensa de los Animales tienen las siguientes atribuciones:**

.. "1. Son colaboradoras y ejecutoras en lo que se refiere a la aplicación de la presente Ordenanza, podrán intervenir en defensa de la integridad y bienestar de los animales sea cual fuere el lugar donde dichos animales se encuentren dentro del municipio Libertador.

2. Podrán presentar proyectos relativos a Reglamentos e instrucciones necesarios para la mejor aplicación de la protección de los animales y fomentarán la conciencia ciudadana mediante charlas, folletos, etc.

3. Podrán efectuar las inspecciones que sean necesarias en parques, zoológicos, circos, ferias, clínicas, retenes, hospedajes, laboratorios, hospitales, tiendas, criaderos, mataderos y viviendas, que sean solicitadas por la Alcaldía u otras instituciones, con el fin de constatar el cumplimiento de la presente Ordenanza".

Para la creación de este proyecto Huellas Domésticas, se acudió a la Fundación AMA Mérida, que sirve como canal para la difusión de la campaña, acatando la sección 2 del artículo 35.

CAPITULO 3

ANTECEDENTE Y REFERENTES



ANTECEDENTE.

- Alejandra Guerrero.

REFERENTES.

1. Narrativa Gráfica.

- Camila Levato.
- John Barrientos.

2. Ilustrador.

- Axel Peralta.

3. Campañas para crear conciencia en temática animal.

- Mismo Perro, diferente dueño / CARA.
- Ningún animal encuentra placer en el sufrimiento / TIER IM RECHT.
- Algunos animales son tratados como basura / TIER IM RECHT.

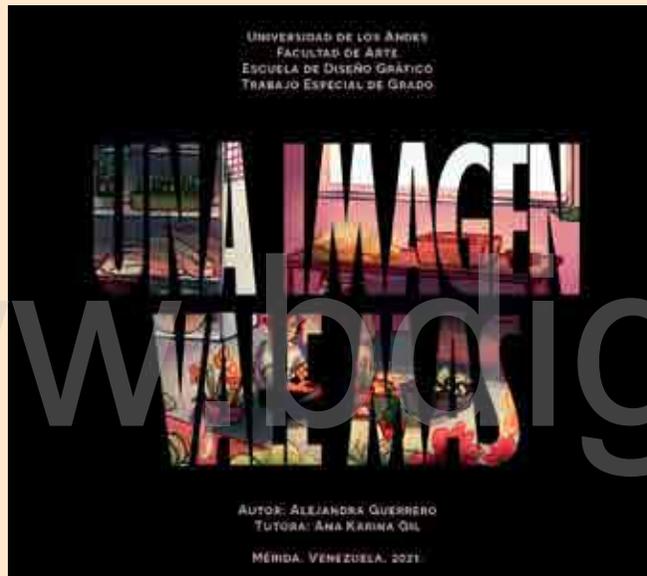
ANTECEDENTE Y REFERENTES.

El antecedente y los referentes del proyecto están relacionados a los conocimientos que se han venido obteniendo a través de estudios rigurosos, sistemáticos y organizados en una temática particular. En este caso, fue realizada una revisión de trabajos similares referidos al manejo de la narrativa gráfica ilustrada especialmente en redes sociales, campañas enfocadas en maltrato animal que llamen a la sensibilización y toma de conciencia para el cuidado de diferentes especies.

Para expresar las ideas se hace uso de la ilustración como herramienta para dar forma visual a conceptos a través del dibujo digitalizado. Buscando para tal fin ilustradores que han servido de inspiración por sus trabajos enfocados en temática animal. Bajo esta premisa, basada en la comunicación se han tomado como referencias exponentes, por ser capaces de transmitir conceptos sin dejar de lado la estética atractiva en el ámbito de la ilustración animal. Sus maneras particulares para darle tratamiento a las imágenes sirven de inspiración para continuar en la búsqueda de un lenguaje y estilo propio, que a su vez pueda organizarse y transmitir mensajes contundentes pero respetuosos.

ANTECEDENTE.

- Alejandra Guerrero.



*Portada de Una imagen vale mas.(2021).
Tesis de grado de Alejandra Guerrero.*

Este trabajo de grado representa un antecedente generado en la Universidad de Los Andes. Entregado en el año 2021 bajo el título “UNA IMAGEN VALE MÁS”.

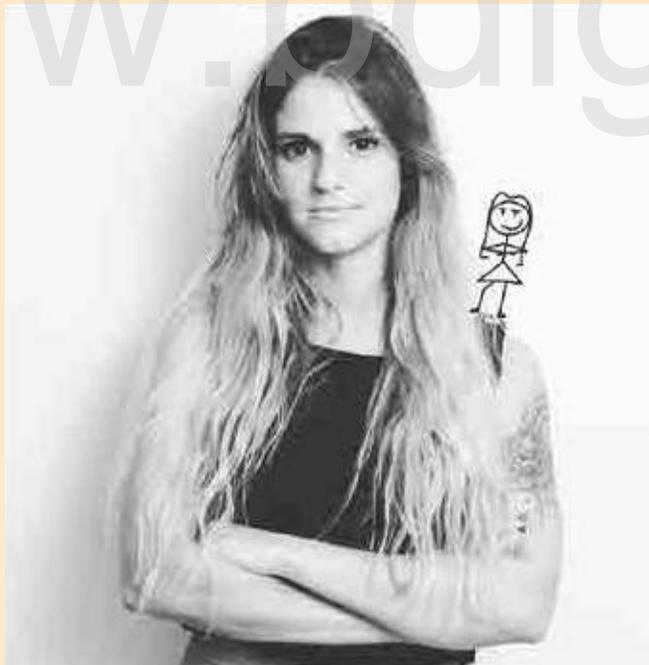
El proyecto analiza los elementos de la narrativa gráfica y las posibilidades que ofrece el manejo efectivo de la imagen ilustrada para transmitir ideas y sentimientos sin el apoyo de textos o con una participación mínima de los mismos. Que permitan explorar a modo de novela gráfica aspectos humanos como la salud mental, las dificultades familiares, la presión social y la complejidad de las relaciones humanas. Proyecto creado para ser difundido en medios digitales.

REFERENTES.

1. NARRATIVA GRÁFICA.

Estos referentes son elegidos principalmente por su manejo narrativo, gráfico y social dentro del entorno digital de la red social Instagram.

- Camila Levato.



Camila Levato. Foto de perfil de Linken In.
<https://ar.linkedin.com/in/camilalevato>

Es una Argentina, publicista, redactora creativa, escritora e historietista. En este último rubro se ocupó de explotar a Cami Camila su personaje que recrea en formato de historieta cuestiones relacionadas con lo cotidiano. Con perspectiva feminista, Levato es seguida por unos 161 mil usuarios de Instagram (@camicamilain), quienes celebran las apariciones del personaje en clave de humor. Sus dibujos son de corte minimalista que plantean temas como las relaciones laborales, los hijos, la maternidad y las relaciones de pareja en los inicios del SXXI.



Levato, C.[@camicamilain]. (2022, Octubre 14). Publicación de Instagram. <https://www.instagram.com/p/CjskyiXueay/>. Instagram



Levato, C.[@camicamilain]. (2022,Septiembre 23). Publicación de Instagram. <https://www.instagram.com/p/Ci2VCdnuEPu/>. Instagram

La narrativa en este caso emplea 10 imágenes para contar las historias, siendo una de ellas la portada. La visualización de cada página es mediante el formato carrusel que brinda la aplicación de Instagram para hacer un recorrido de manera secuencial de las imágenes mediante la función slider o desplazamiento. Las imágenes están contenidas en el formato 1:1 (cuadrado: 1080px por 1080px) , mostrando en ellas diferentes abordajes compositivos y uso de las viñetas.

La secuencialidad también se logra a través del color, siendo diferente en cada tiraje. Dándole diferenciación a cada tema y también dentro del feed de Instagram. Siendo el feed la vista optimizada que reúne las publicaciones de cada perfil, el tablero que muestra las publicaciones de la cuenta en orden cronológico. Aspectos importantes para tomar en cuenta sobre el manejo de las publicaciones en la red social, que sirven de base para el desarrollo de este trabajo de grado.

- John Barrientos.



John Barrientos. [@nunaranjas]. (22, Diciembre 4).
Publicación de Instagram. <https://www.instagram.com/p/-Clw7gi8OzHd/>

Es un diseñador e ilustrador peruano. Activista, autor de Nu Naranjas y escritor Amateur. Su cuenta de instagram más importante es la que opera bajo el seudónimo de @nunaranjas y cuenta con 5,710 seguidores.

En esta cuenta maneja un contenido enfocado al activismo, principalmente en temática animal. La forma como describe su trabajo conecta con el fin implícito de este proyecto que es crear conciencia. En su perfil de Instagram se refiere a su trabajo como “Dibujos e historietas para cambiar el mundo”. En twitter indica que son “historias con animales y personas para llevar conciencia”.

El despliegue narrativo lo hace en una página de formato 1:1 (cuadrado: 1080px por 1080px). En ella el ritmo narrativo (uso de las viñetas) va de acuerdo con las necesidades narrativas propias de cada historia, por lo tanto la disposición compositiva es diferente en cada una, así como los personajes. Siendo esta la manera de diferenciar las publicaciones en su feed.



John Barrientos. [@nunaranjas].
(2022, Diciembre 31). Un mundo sin amor.
<https://www.instagram.com/p/Cm2kAnChP-J/> . Instagram.



John Barrientos. [@nunaranjas].
(2023, Enero 13). Recuerdos de un perro callejero. <https://www.instagram.com/p/CnYDQ-MIS3T/> . Instagram.



John Barrientos. [@nunaranjas].
(2023, Enero 14). Limonadas con sabor a patitas. <https://www.instagram.com/p/CnaiXUXLxD4/> . Instagram



John Barrientos. [@nunaranjas].
(2023, Enero 21). Hola, esta perrita es Wayra. <https://www.instagram.com/p/Cnsq3HRLqAX/> . Instagram.

Su narrativa gráfica se mueve entre una narrativa silente (desprovista de texto) y una narrativa bi-media. (texto-imagen) pero siempre dándole mayor importancia a la imagen para crear mayor atractivo. Punto importante en este trabajo de grado en el que se busca dar importancia a la ilustración sobre el texto. Algunas historias parten de fotografías sobre la cual desarrolla un relato gráfico identificándolas como foto historias, o diferentes temas en torno a la conciencia sobre el tema animal, cotidianidad, anécdotas y hasta su propia experiencia.

Sus dibujos se basan en la técnica de acuarela digital, presentando una imagen un poco más elaborada aun cuando tiene una tendencia a lo caricaturesco. El uso de su la línea es similar a la empleada en este trabajo de grado, siendo una línea negra que sirve de contorno para la demarcación de cada elemento y como recurso gráfico de expresión/comunicación, que dependiendo de la situación y el plano varia el grosor. En este caso el empleo del color mantiene una línea gráfica en todas las historias, manejando en su mayoría tonos amarillos, marrones y ocre.

2. ILUSTRADOR.

- Alex Peralta.



Peralta, A. [Dog Vader]. (2022, Septiembre 26). Imagen de perfil . <https://www.facebook.com/photo/?fbid=622068882627097&set=a.622068869293765>. Facebook.

Es un ilustrador mexicano, amante de los perros y su mayor inspiración son sus dos mascotas, a las cuales rescató de la situación de calle en que se encontraban. Este trabajo de grado esta también inspirado en mis dos perros rescatados Alex y Lucas.

Es el creador de la cuenta de Instagram "Dog Vader" (@soy_dogvader), que surge en 2017 con la misión de ayudar y concienciar a la gente sobre la adopción responsable de mascotas, a través de dibujos que combinan el cine, frases y, por supuesto, gracias a Luke y Nymeria sus perros rescatados.

"Dog Vader" reitera que la adopción es buena. Es importante entender que no importa la raza, el tamaño ni la forma en que las mascotas llegan a nuestras vidas, sino lo que implica el cuidado, el amor, la responsabilidad, la educación y los valores que debemos empezar a dar a las siguientes generaciones.

3. CAMPAÑAS PARA CREAR CONCIENCIA EN TEMÁTICA ANIMAL.

Estos referentes más allá de mostrar un aporte desde el diseño gráfico, que si lo hay; sirven como muestra de lo que se ha venido haciendo en el mundo para promover el bienestar animal.

- Mismo perro, diferente dueño/ CARA.

La agencia de publicidad TBWASantiago Mangada Puno de Filipinas presentó una campaña gráfica para la asociación CARA Welfare con el fin de concientizar al público sobre el maltrato animal doméstico y el abandono que muchos perros y gatos sufren, situación que deja su suerte de lado.

Esta campaña también busca que una mayor cantidad de personas se sumen al movimiento de adoptar animales y no a la compra.



Carteles de la campaña social "Mismo perro, diferente dueño", de la asociación CARA. Diseñadas por La agencia de publicidad TBWASantiago Mangada Puno de Filipinas. Imágenes obtenidas del sitio web PARAPEDROS. <https://www.paredro.com/conmovedora-campana-grafica-muestra-el-antes-y-despues-de-mascotas-adoptadas/>

"Same dog. Different owner." (Mismo perro. Dueño diferente) consta de cinco piezas que muestran a distintas razas de perros y gatos, pero en situaciones diferentes tal como indica su slogan.

Esta campaña representa la forma mas simple de narrativa gráfica a través de la fotografía donde cada cartel narra el antes de como vivía y era el animal en las calles, mientras que del otro lado se presenta el mismo animal después de ser adoptado, totalmente alegre, recuperado y listo para ser dado en adopción.

- Ningún animal encuentra placer en el sufrimiento/
TIER IM RECHT.



Carteles de la campaña social "Ningún animal encuentra placer en el sufrimiento", de la organización alemana TIER IM RECHT. Diseñadas por La agencia de publicidad Visual Eyes de Zurich. Imágenes obtenidas del sitio web MERCADO NEGRO. <https://www.mercadonegro.pe/publicidad/campanas/organizacion-alemana-presenta-campana-grafica-contra-el-maltrato-animal/>

La organización alemana Tier im Recht³⁴ (TIR) desarrolló una campaña gráfica como parte de su continua lucha por la protección de los animales. La iniciativa es obra de la agencia Visual Eyes (Zurich). Distintos animales protagonizan las imágenes de esta propuesta. Un perro, un gato, una vaca e incluso un loro son vestidos con accesorios como látigos, chalecos de cuero, esposas o mordazas.

Esta acción tiene como objetivo dar a entender que los animales no encuentran ningún placer en el sufrimiento. Así mismo busca impulsar la visión principal de la institución, conseguir la mejora de la relación entre humanos y animales en el sentido legal, ético y de defensa social.

Las imágenes fueron creadas en 3D, por lo que no se utilizó a ninguna de las especies presentadas en la misma.

- Algunos animal son tratados como basura/
TIER IM RECHT.

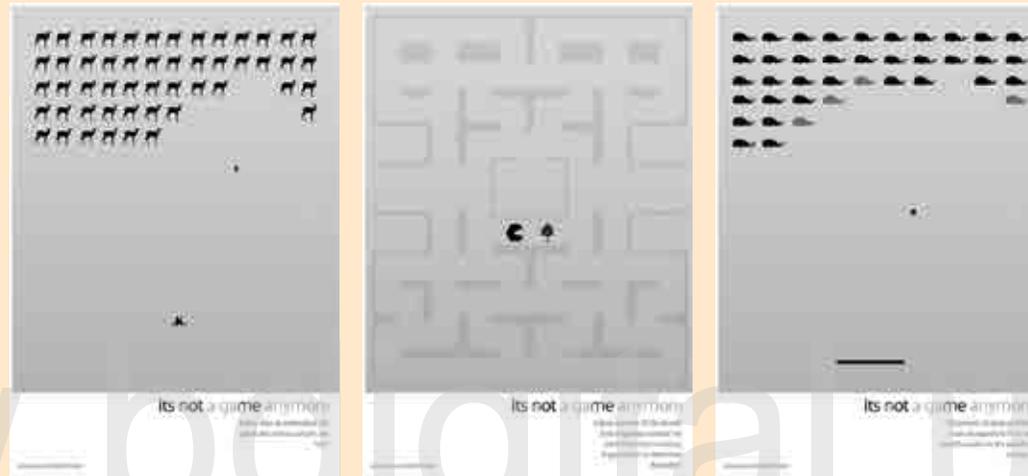


Carteles de la campaña social "Algunos animales son tratados como basura", de la organización alemana TIER IM RECHT. Diseñadas por La agencia de publicidad Ruf Lanz de Suiza. Imagenes obtenidas del sitio web MOTT. <https://mott.pe/noticias/impactante-campana-nos-muestra-como-muchos-tratan-a-sus-mascotas-como-basura/>

La misma organización también lanzó la campaña "Algunos animales son tratados como basura" (Some animals are treated like garbage), creada por la agencia Ruf Lanz en Suiza. Donde se aprecian a los animales caseros o mascotas más comunes como perros, gatos y conejos de color negro atados y en un rincón asemejando un saco de desperdicios.

Esta campaña busca crear conciencia contra la crueldad animal y el lamentable hecho de que los animales no cuentan con la protección legal que se merecen.

- Ya no es un juego/ Alexander Nedelev.



Carteles de la campaña social "Ya no es un juego", del diseñador búlgaro Alexander Nedelev.
 Imágenes obtenidas del blog de Miguel Angel Valladares - mkv Blog: Diseño Gráfico y algo más. <http://blog.pucp.edu.pe/blog/mvalladares/2009/04/06/it-s-not-a-game-anymore/>

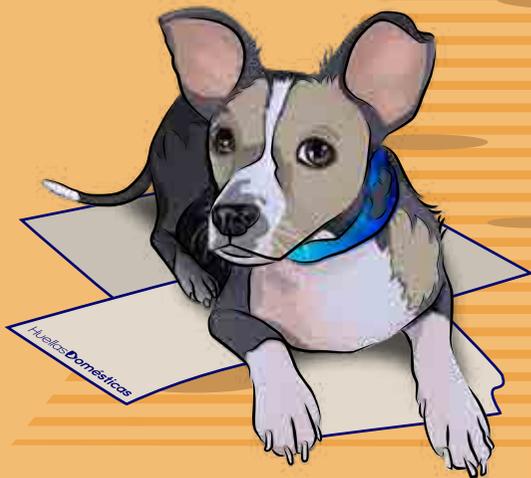
Alexander Nedelev es un diseñador gráfico búlgaro el cual se dedicó hacer una campaña ambientalista. Cada día, desaparecen aproximadamente 100 especies de plantas y animales. El 90 por ciento de todos los grandes peces han desaparecido de los océanos en los pasados cincuenta años. El 80 por ciento de los bosques que cubrían la tierra han sido limpiados, fragmentados o degradados de otra manera.

El mensaje se ve reforzado por una gráfica intertextual que nos remite a antiguos arcade: Phoenix, Pac Man y Arkanoid.

Esta campaña se identifica por ser muy limpia y con poca pero contundente gráfica, lúdica y potente. Además, es una muestra de cómo un diseñador participa en la creación de piezas visuales en torno a un problema que afecta un aspecto de la sociedad.

CAPITULO 4

METODOLOGÍA/ PROCESO CREATIVO



1. Decisiones y pasos que sirvieron de base para la creación de la propuesta.

- a. Surgimiento de una inquietud.
- b. Problema en torno a la situación.
- c. Búsqueda de información sobre el tema canino.
- d. Búsqueda de soluciones.
- e. Recopilación de datos.
- f. Análisis de los datos.
- e. Creación de la imágenes.

2. Estrategia comunicacional.

a. Diseño de identidad visual de la campaña social.

- Creación del naming.
- Diseño del Logo símbolo.
- Selección tipográfica de la campaña social.
 - » Tipografía del logo símbolo.
 - » Tipografía empleada en los textos de la narrativa gráfica.
 - » Tipografía empleada en los títulos de las historias.
- Color del logo símbolo.

b. Desarrollo de la imagen ilustrada.

- Mensaje.
 - » Guiones literarios.
 - » Títulos de las historias.
- Composición.
 - » Storyboard-Historia 1: Maltrato canino.
 - » Storyboard-Historia 2: Humanización canina.
 - » Storyboard-Historia 3: Tenencia responsable canina.
- Valor.
 - » Valor-Historia 1: Maltrato canino.
 - » Valor-Historia 2: Humanización canina.
 - » Valor-Historia 3: Tenencia responsable canina.
- Color.
 - » Color-Historia 1: Maltrato canino.
 - » Color-Historia 2: Humanización canina.
 - » Color-Historia 3: Tenencia responsable canina.

3. Tiempo estimado de elaboración.

1. DECISIONES y pasos que sirvieron de base para la creación de la propuesta.



Siendo este un proyecto de investigación, en este capítulo se describen los pasos que han dado forma a la propuesta y constituye una metodología personal que surge desde el día cuando se presenta la idea y durante el proceso de creación.

Desde un principio quise hacer un proyecto inspirado en mis dos perros rescatados, así como también hacer un abordaje desde la ilustración porque la aplicación de técnicas es mi fuerte. En la toma de decisiones y selección de la estrategia comunicacional adecuada comienzo con esta imagen que representa mis inicios tanto en el planteamiento de este trabajo de grado como también en la búsqueda de una técnica acorde para la elaboración de las ilustraciones. Es un dibujo del perfil de uno de mis perros rescatados, “el gordo Alex”. Esta elaborado con tinta china sobre papel glassé, de año 2018. Para el pelaje uso el raspado del material tratando de imitar la técnica de scratchboard, utilizada por uno de mis ilustradores favoritos, un chileno de nombre Ricardo Martínez.

Cuando inicio el proyecto, para mayor rapidez y debido al medio de difusión de las imágenes, tomo la decisión de hacer el despliegue narrativo digitalmente.

Posteriormente, describo las decisiones que marcaron las pautas de este trabajo de grado:

———→ **a. Surgimiento de una inquietud:** una inquietud que nace por el trato observado hacia las mascotas y viene dada a raíz de la adopción de dos perros que en un principio decidí resguardar para recuperarlos y luego darlos en adopción, pero eso nunca ocurrió porque los adoptantes nunca llegaron.

———→ **b. Problema en torno a la situación:** en la búsqueda de hogares para los perros anteriormente mencionados, surgieron problemas relacionados primero con la raza de estos y luego con los problemas socioeconómicos del país y la pandemia, que han ocasionado un freno en las adopciones, así como también abandono y maltrato.

———→ **c. Búsqueda de información sobre el tema canino:** debido a que no llegaron los adoptantes comienzo a buscar por la web información relacionada al cuidado canino que arrojen coincidencias con personas abocadas a esa actividad como fundaciones y proteccionistas. Donde pudiera observar que alcance tiene esta situación que para mí implicaba algo preocupante.

———→ **d. Búsqueda de soluciones:** lo anterior ocasiona en mí ganas de participación desde mi área de estudio: DISEÑO GRÁFICO, para generar una propuesta que pueda impactar positivamente esta situación que abarca la interacción humano- animal. Y que está inspirada en mi propia interacción con mis dos perros rescatados: Alex y Lucas.

———→ **e. Recopilación de datos:** comienzo una búsqueda de información relacionada con el maltrato y abandono animal en Venezuela: razones, causas, involucrados. Tomando como foco las fundaciones protectoras de animales por ese auge que venía agarrando la fundación merideña ASN (asociación de animales sin nombre).

———→ **f. Análisis de los datos:** revizando la información con ayuda de mi tutor se llega a la conclusión que lo ideal es abordar el tema a través de una campaña social donde se analicen los elementos de la narrativa gráfica para exponer situaciones reales sobre la tenencia de un perro en casa. Siendo esta la herramienta idónea utilizada para juntar imágenes y textos organizados en secuencias para contar historias; y desarrolladas a través de la imagen ilustrada por ser el manejo de las técnicas mi fuerte.

———→ **g. Creación de las imágenes:** para la creación de la propuesta utilicé el desarrollo ilustrado de historias reales sobre diferentes situaciones de la tenencia animal en las que se refleja la convivencia entre personas y sus perros. La metodología tomada como base teórica para el desarrollo de imágenes ilustradas es la impartida por el tutor de este proyecto de grado y profesor de la materia ilustración de la Facultad de Arte: Rafael Márquina, llamada "Fundamentos de la Ilustración en las Artes Gráficas", y abarca los siguientes aspectos: mensaje, composición, valor y color.

2. ESTRATEGIA comunicacional.

La estrategia comunicacional empleada para la ejecución y adecuada transmisión del mensaje es la **Narrativa Gráfica Ilustrada**, y para su estructuración se divide en dos grupos fundamentales que conforman los diferentes elementos que dan cuerpo a la campaña social Huellas Domésticas.

—→ **a. DISEÑO DE IDENTIDAD VISUAL DE LA CAMPAÑA SOCIAL:** abarca la creación del naming, el diseño del logo símbolo, la elección tipográfica y el color identificativo de la campaña social. Aunque este proyecto de grado no está orientado a hacer un estudio sobre diseño de identidad, hago un desarrollo de este proceso por ser elementos necesarios que sirven como marcaje de la línea gráfica editorial de la campaña ayudando también a su diferenciación.

—→ **b. DESARROLLO DE LA IMAGEN ILUSTRADA:** esta sección representa la parte fundamental de este trabajo de grado por ser la que explica el proceso mediante el cual se hace el despliegue narrativo ilustrado que da forma a la campaña social. Abarca los siguientes aspectos:

- **Mensaje:** viene dado por la selección y delimitación de los temas sobre tenencia canina que se van a abordar en las diferentes historias que conforman la campaña social mediante guiones literarios.

- **Composición:** implica la elaboración de los storyboard para organizar los elementos que permitirán un despliegue narrativo acertado, abarcando el diseño de personajes principales, ambientes donde se desarrollan los hechos, tipo de viñetas, textos y encuadres.

- **Valor:** ubicación de las luces y de las sombras mediante la síntesis y estética gráfica personal.

- **Color:** aplicado mediante paletas cromáticas y diferentes para cada historia ayudando a crear la atmósfera adecuada que acentúe información implícita; resaltando el tema principal y aplicados haciendo uso de la regla de porcentajes 60-30-10.

a. DISEÑO DE IDENTIDAD VISUAL DE LA CAMPAÑA SOCIAL.

La identidad visual de la campaña social se refiere a un conjunto de elementos y características gráficas que hacen a Huellas Domésticas única y diferente del resto. Estos elementos trabajan en conjunto para darle unidad y consistencia en el medio donde se presenta, es decir; en la red social Instagram.

Y aunque el objetivo de este trabajo de grado no está enfocado en esta rama del diseño gráfico, es importante hacer una mención de la construcción de la identidad por ser los elementos necesarios que harán reconocible la campaña social. Estos elementos comienzan con la creación del “naming” (signo verbal) ya que para referirse a algo hace falta un nombre, continúa con las decisiones sobre el tipo marcario adecuado para luego finalizar con la selección tipográfica y la paleta cromática de Huellas Domésticas.

- Creación del naming.

Para poder diseñar el signo marcario de la campaña social como elemento identificador primero comencé con el **naming** siendo el proceso de creación y selección del nombre, para lo cual recurrí a una lluvia de palabras que giran en torno a palabras claves extraídas de la investigación:

- Huellas
- Ilustrados
- Domesticación
- IustranDog
- Adoptados
- Dogmesticados
- Tenencia
- Rescatados
- Evolución
- Mascotas
- Domesticados
- Vínculos

De esta lluvia de palabras la selección del nombre recae en:

“HUELLAS DOMÉSTICAS”.

El nombre es el resultado de dos palabras que expresan el concepto para que sea fácil de recordar. Haciendo la división del nombre en sus significados esenciales según la REA, tenemos:

- Huella:

- 1.f. Señal que deja el pie del hombre o del animal en la tierra por donde pasa.
- 2.f. Rastro, seña, vestigio que deja alguien o algo.

- Domesticar:

- 1.tr. Reducir, acostumbrar a la vista y compañía del hombre al animal fiero y salvaje.
- 2.tr. Hacer tratable a alguien que no lo es, moderar la aspereza de carácter.

En conjunto, estas dos palabras luego de conocer sus significados representan el rastro dejado por el perro a lo largo de la historia durante su proceso de domesticación, en el cual pasó a ser un “animal fiero y salvaje” procedente del lobo gris, a un animal que acompañaba al hombre en la caza y posteriormente por la convivencia a crear vínculos que dan paso a lo que actualmente consideramos como mascotas.

- Diseño del Logo Símbolo.

El proceso para la elaboración del logo símbolo inicia con la **creación de un diagrama radial** en el cual ubico palabras en torno a un tema central, relacionadas con conceptos y aspectos que surgen directamente del proyecto, que me ayuden a desarrollar el proceso de ideas. Sirviendo también como una forma de organización de los aspectos principales.

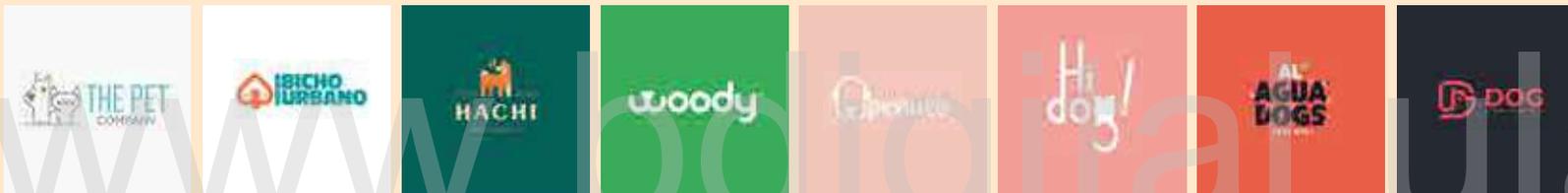


Teniendo en cuenta estas palabras claves y entendiendo que el logo símbolo está enfocado en el perro, continúo con una **revisión** de diseños de marcas sobre esta especie animal que abarca el proyecto. Esto con la finalidad de observar cómo manejan el tema desde la perspectiva del diseño gráfico: formas, síntesis, tipografías, color. Y en la búsqueda de elementos gráficos que puedan ser tomados como ejemplo e inspiración para aplicarlos en la construcción del logo símbolo de Huellas Domésticas, tomando en cuenta que generalmente las creaciones se basan en algo ya existente.

Las referencias consultadas fueron las siguientes:



Amarillos

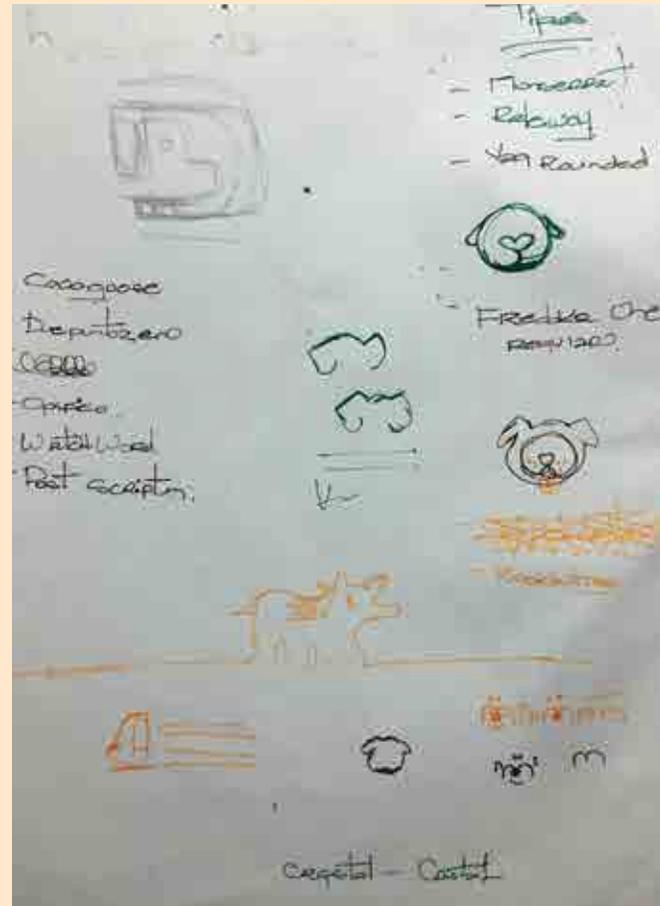
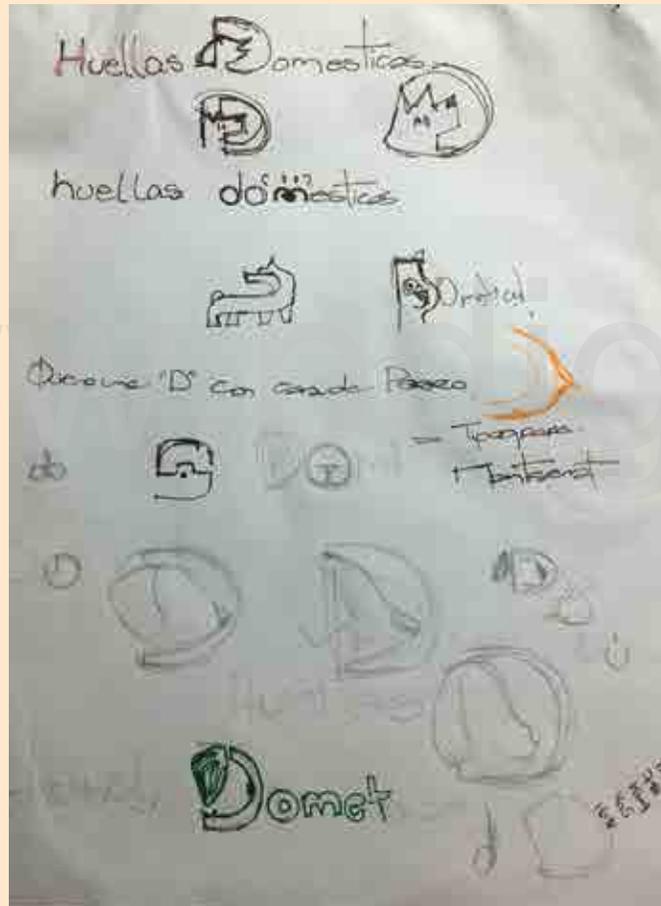


Verdes, naranjas

En las referencias que me gustaron por su nivel comunicacional y estructural pude observar las siguientes características:

- > Diseños de logo símbolos, ya sean realizados de manera explícita creando un símbolo que de manera directa represente el tema relacionado con el perro; o sutil incluido de manera integrada funcionando como tipo y símbolo.
- > Tipografías sin serif y redondeadas.
- > El color amarillo y sus variantes tonales que van de claro a oscuro, usado en la mayoría de las marcas consultadas, ya sea solo o acompañado de otro color; seguido por el color verde y el naranja.

Luego del análisis de las marcas gráficas que ubiqué como referencias, el siguiente paso es **bocetería manual**, donde empiezo a dibujar aunque de manera tosca lo que son mis primeras ideas y aspiraciones para el diseño del logo símbolo, rasgos principales de los cuales va a surgir el diseño cuando sea llevado a la digitalización



Teniendo en mente lo que deseo y el mensaje a comunicar comienzo con el proceso de **digitalización** de las ideas, mejorando y revistiendo de personalidad estos “garabatos”, dándole forma visual a los significados mediante la selección tipográfica y diseño del símbolo; explorando y probando las diferentes posibilidades que me brinda la disposición de las formas en la búsqueda de un logo símbolo sencillo, legible y estéticamente agradable que me acerque a la solución; comparando los resultados que permitan elegir el que considere como “ideal”.

Huellas Domésticas

huellas DOMESTICAS huellas Domésticas

Huellas Domesticas huellas Domésticas

HUELLAS DOMESTICAS huellas DOMESTICAS

Huellas Domésticas Huellas Domésticas

Huellas Domésticas Huellas Domésticas Huellas Domésticas

HUELLAS DOMESTICAS huellas DOMESTICAS huellas DOMESTICAS huellas DOMESTICAS

Con el diseño de las posibles soluciones y luego de ser analizadas procedo con la **selección del logo símbolo** por sus características particulares que considero engloban mis deseos gráficos, estilísticos y comunicacionales, e inmediatamente después le hago los cambios finales para facilitar el proceso perceptivo de la visualización que viene dado con el mejoramiento de la forma, disposición, juego tipográfico, interletrado y simplificación.

huellas **D**omésticas

Logo símbolo seleccionado.

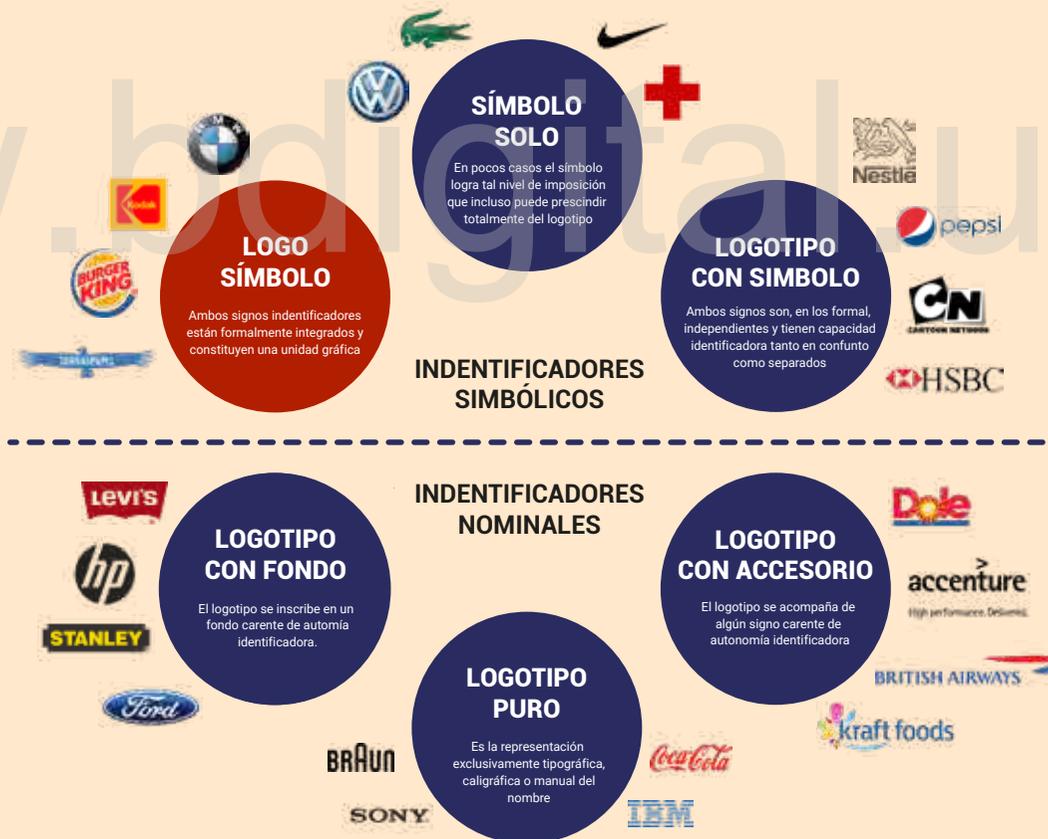


Huellas **D**omésticas

Logo símbolo final.

El **resultado** es un logo símbolo creado a partir de un juego visual de grosores entre las dos palabras que lo conforman; que agrupadas y dispuestas en forma horizontal dan forma escrita/ gráfica/ identificativa y particular a la expresión verbal “Huellas Domésticas” en conjunto con el diseño de un símbolo que de manera integrada funciona como letra “D” mayúscula de la palabra “Domésticas” por su semejanza tanto a la forma del tipo que le da base a su diseño como al grosor de las letras que la preceden y que además constituye la parte icónica que alude a la especie canina representada por el perfil de la cabeza de un perro; delimitando de esta manera el enfoque de la campaña que va dirigida a la educación y sensibilización con respecto a la especie canina.

Este gráfico fué obtenido del canal Foro Alfa que trata temas relacionados con el diseño de marca subiendo videos en la plataforma YouTube. En el se observa la tipología marcaria, la cual está conformada por seis tipos marcarios que se agrupan en dos grupos: identificadores simbólicos, cuando implica el uso de tipografía y símbolo; e identificadores nominales, cuando hace uso de tipografía acompañada o no de elementos accesorios o fondo. En este gráficos se describe al logo símbolo, tipología a la que pertenece Huellas Domésticas como: “ambos signos identificadores están formalmente integrados y constituyen una unidad gráfica”.



La decisión de crear el símbolo radica en la necesidad que surge al querer mostrar la dirección del proyecto enfocado en el perro, debido a que a lo largo de la historia y en la actualidad existen otras especies domesticadas. De esta manera con el símbolo hago la delimitación.

Huellas Domésticas



Símbolo

D

Tipo - Quicksand

+



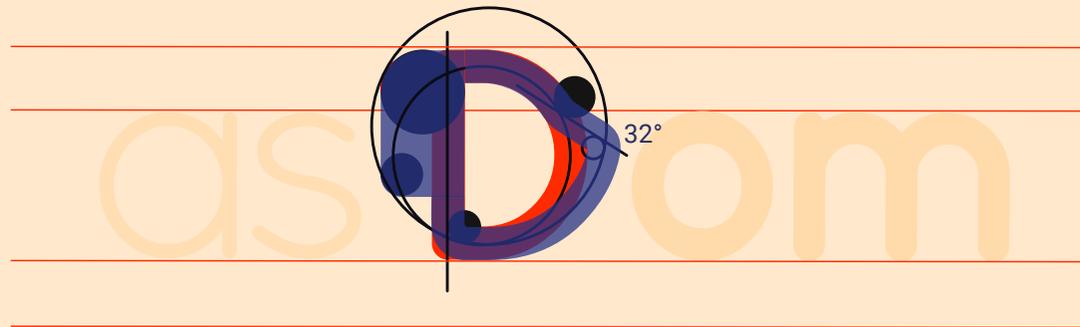
Perfil de Alex

=



Resultado

Su diseño toma como base estructural la letra “D” de la fuente tipográfica Quicksand, que es la seleccionada para el diseño del logo, en su estilo bold para continuar con la armonía tipográfica y de esta manera crear un símbolo que se integre al nombre cumpliendo la función de ícono y de letra. Su forma corresponde al perfil de un perro, inspirado en el perfil de uno de mis rescatados.



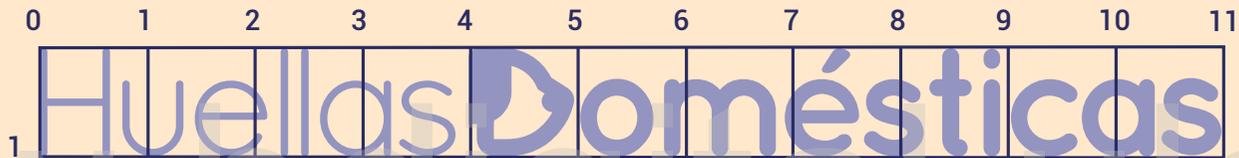
Retícula del símbolo.

Para el resto de su diseño hice uso de un rectángulo para la creación de la oreja y de círculos ubicados estratégicamente que empalmados a líneas dan forma a la cara, respetando algunos aspectos de la "D" como la redondez de sus vértices externos. Aquí, algunos aspectos técnicos:

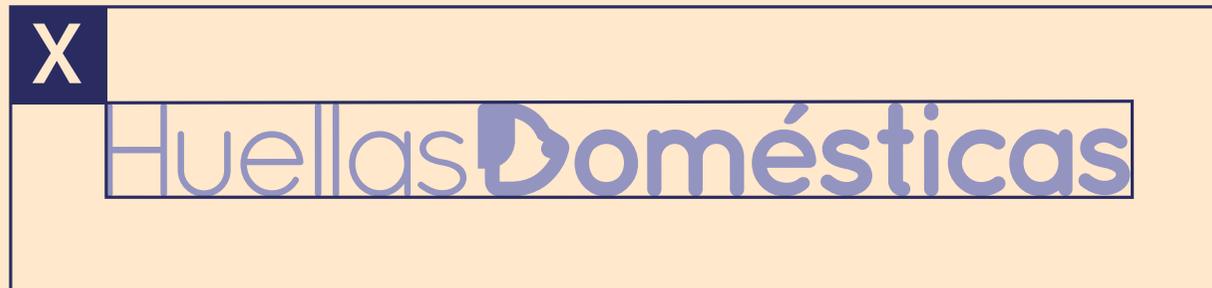
- > Sobre la asta se ubica el rectángulo que hace la forma de la oreja el cual es redondeado en los vértices exteriores para crear armonía con el resto de la forma.
- > Se mantiene la altura de la letra "D" que corresponde al puntaje del resto de las letras que conforman ambas palabras.
- > Se respeta el nacimiento del arco, pero éste poco antes de la mitad se parte para crear a través de una diagonal con ángulo de 32° lo que sería el hocico del perro, que empalmada con la curva que viene de la base cierra la forma creando el rostro.
- > Finalizo con un círculo para crear el efecto de la nariz.

El sistema reticular utilizado para lograr la proporción de las partes que conforman el logo símbolo de “Huellas Domésticas” viene dado por una retícula básica cuadrangular. Dividida en 11 columnas y 1 fila, donde el segmento “X” es igual a 1 cm x 1 cm. Esto quiere decir, que el logo símbolo ocupa 1 espacio de “x” por 11 espacios “X”.

X = 1 cm x 1 cm



El área de seguridad que establece una distancia mínima en el caso que lo amerite con respecto a textos y elementos gráficos, equivale al tamaño dado a “X”. Es importante aclarar que en esta propuesta el uso del logo símbolo no respeta el área de seguridad ya que en la búsqueda del aprovechamiento del espacio para dar importancia a la imagen ilustrada lo he ubicado de manera armónica, integrada y fluida, haciendo uso de la superposición del mismo en la mayoría de las páginas.



- Selección tipográfica de la campaña social.

La tipografía constituye un elemento importante en el universo visual de la campaña, dotándolo de estilo, carácter y personalidad que dan forma al logo símbolo, los textos y títulos de las historias diseñadas para la campaña social.

Su selección para la elaboración de este trabajo de grado viene dada por su legibilidad en las pantallas, por ser una campaña social diseñada para ser visualizada en la red social Instagram.

» Tipografía del logo símbolo.

Quicksand, es la fuente tipográfica seleccionada para vestir la forma verbal “Huellas Doméstica”. Es una Tipografía palo seco de fácil legibilidad y cuya principal característica son sus remates redondeados, este aspecto la hace encantadora y amigable, característica importante para crear el logo símbolo de una campaña social destinada a hombres, mujeres y niños que tengan acceso a la red social Instagram, cuyo mensaje toca temas que pueden resultar sensibles dentro de la tenencia canina. Por lo tanto, en ningún momento se desea imponer una verdad absoluta, sino todo lo contrario, mostrar una realidad preocupante que se viene observando de manera creciente y que desea ser mejorada mediante la creación de signos que desde un enfoque estético y comunicacional agradable y educativo permitan llevar el mensaje no a modo de regaño, sino con fines sensibilizadores que ayuden a crear consciencia sobre el trato hacia esta especie. Por lo tanto, el aspecto redondeado de esta fuente tipográfica acentúa el valor positivo de la campaña y el aspecto alegre con el cual terminan las historias como consecuencia de la solución de los problemas planteados en cada una de ellas.

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll
 Mm Nn Ñn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv
 Ww Xx Yy Zz 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 . , ;
 - _ ! " ' " # \$ % / () = % ? ¿ *

Quicksand Regular _____

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll
Mm Nn Ñn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv
Ww Xx Yy Zz 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 . , ;
- _ ! " ' " # \$ % / () = % ? ¿ *

Quicksand Bold _____

Huellas  Domésticas

Quicksand Regular Quicksand Bold

El juego visual entre los estilos regular y bold de la fuente tipográfica Quicksand, ayudan a identificar cada palabra que compone al logo símbolo, ubicadas de manera agrupada en la búsqueda del aprovechamiento del espacio ya que su uso principal es la identificación editorial de las páginas que conforman cada historia, cuya área compositiva está ocupada casi en su totalidad por ilustraciones y algunos textos. De esta manera, utilizando su estilo regular para la palabra “Huellas”, y su estilo bold para la palabra “Domésticas” permite la lectura y diferenciación, a su vez que equilibra el peso del logo símbolo, alejándolo de un aspecto pesado que provocaría el hecho de ser solo bold o muy débil de ser solo regular.

El uso del grosor en la palabra “Domésticas” ayuda también a enfatizar las connotaciones que vienen con las responsabilidades que implican el acto de adoptar, donde el perro pasa a ser dependiente de sus tenedores

» Tipografía empleada en los textos de la narrativa gráfica.

Anjelika Rose

Diálogos/ artículos de la ordenanza municipal/ textos informativos.

Su selección corresponde a una fuente scrip, que simula la escritura y es semejante a la mía. Su diseño lo relaciono con un acabado artesanal que va de la mano con un aspecto que tenía en mente cuando comencé con el proyecto: hacer las ilustraciones con técnicas tradicionales. Su apariencia desenfadada sin dejar de ser legible, se adapta armónicamente al entorno compositivo, brindándole a los textos un aspecto relajado; mostrando la información que pueda ser sensible de una manera agradable. Haciendo también el entorno compositivo fresco.

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll
 Mm Nn Ñn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv
 Ww Xx Yy Zz 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
 . , ; - _ ! ! " " # \$ % / () = % ? ¿ ♥

Anjelika Rose Thin

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll
 Mm Nn Ñn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv
 Ww Xx Yy Zz 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
 . , ; - _ ! ! " " # \$ % / () = % ? ¿ ♥

Anjelika Rose Medium

» Tipografía empleada en los títulos de las historias.

La selección de estas fuentes tipográficas corresponden a familias sin serif; por ser limpias, geométricas y simples, resultando más fáciles de leer en pantalla.

Estas fuentes son empleadas solo para la creación de los títulos ubicados en las portadas de cada historia. Su selección y modo de aplicación viene dada por el ambiente compositivo en el cual se han ubicado, es decir por su armonía con la ilustración para hacer la imagen mas atractiva, comprensible y legible. Su uso ocupa gran espacio, siendo de puntajes altos por ser elementos de importancia que a través de la palabra escrita van a resumir el tema central de las historia.

Las tipografías usadas son:

- Dense regular.
- Base One en sus estilos regular y bold.

Dense Regular

Historia 1/ Historia 2

Esta tipografía de aspecto alargado y de estilo regular, es la seleccionada para los títulos de las historias 1 y 2, ya que ambas historias tocan desde perspectivas diferentes el maltrato animal. Dense Regular, es una fuente estilizada que se adapta al entorno en armonía con el resto de los elementos manteniendo su legibilidad.

MALTRATO Canino

Título-Historia 1

HUMANIZACIÓN
CANINA

Título-Historia 2

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 . : ; - _ ! ? " # * \$ % & / () =

BASE ONE

Historia 3

Fuente tipográfica seleccionada por ser visualmente mas ancha que la anterior, creando contraste en las palabras mediante sus estilos bold y regular. Haciendo un título de apariencia fuerte que va relacionado con el tema central de la campaña. Además de encajar en el espacio dado, siendo este un amplio cielo, sin perderse en él.

TENENCIA
RESPONSABLE
CANINA

Título-Historia 3

AA BB CC DD EE FF GG HH II JJ KK LL MM
 NN ÑN OO PP QQ RR SS TT UU VV WW XX YY
 ZZ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 . , ; - _ ¡ ! “ ” # \$
 & / () = % ? ¿ * *

AA BB CC DD EE FF GG HH II JJ KK LL MM
 NN ÑN OO PP QQ RR SS TT UU VV WW XX YY
 ZZ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 . , ; - _ ¡ ! “ ” # \$
 & / () = % ? ¿ * *

BASE ONE REGULAR

BASE ONE BOLD

- Color del logo símbolo.

El color es un elemento identificativo y diferenciador que da vida a las formas y contribuye a determinar la personalidad del conjunto gráfico que construye la imagen de la campaña social, por lo tanto en esta parte del proyecto el uso del color va enfocado en explicar aquel empleado para el logo símbolo, ampliando mas adelante el uso del color aplicado en cada historia cuando se toque el punto que abarca este trabajo de grado como es la creación de la imagen ilustrada para el despliegue narrativo gráfico.

Ciertamente, el color es un elemento que en conjunto con los otros ayudan al reconocimiento, pero por un tema estilístico al momento de su aplicación he decidido crear un logo símbolo neutro, dicho de otro modo, un logo símbolo carente de color, usando sus versiones positivo (negro) en fondos claros y negativo (blanco) sobre fondos oscuros.

Huellas **D**omésticas

Positivo.



Negativo.

No todos los signos marcarios definen un color corporativo, en el rubro de la moda es muy frecuente observar esto, donde usar un color aunque sea por fines identificatorios puede condicionar el aspecto y por lo tanto el estilo de la marca, siendo la neutralidad cromática una opción estilística en sí misma.



Marcas gráficas del rubro de la moda.

Esta neutralidad permite con más libertad cambiar los colores de sus colecciones en todas sus temporadas y aún así seguir manteniendo su imagen estable a lo largo del tiempo. Además, tomando en cuenta algunas necesidades de usos claves del signo marcario, usándose muy poco o en pocos lugares y otras que tienen infinidad de utilidades, hay otras situaciones donde el color puede ser un verdadero problema y si esto llega a coincidir con algunos usos del signo marcario es probable que lo más recomendable sea la neutralidad cromática.

Por lo tanto, en el diseño visual de la campaña, asignarle un color específico al logo símbolo de “Huellas Domésticas”, me condiciona/limita su uso en las historias que manejan paletas cromáticas específicas, restándoles equilibrio.

El uso del logo símbolo diseñado para esta campaña viene dado en las portadas, donde se ubica de manera importante como signo identificador. Sin embargo, su uso en el resto de las páginas se ubica como un marcaje sutil donde se reduce su llamado de atención, ya que en el transcurso de la historia, la importancia recae en la narrativa gráfica ilustrada y no en el signo marcario.

Dicho lo anterior, las necesidades estilísticas del proyecto me llevan a tomar la decisión de crear un logo símbolo neutral moviéndose en los diferentes colores según las necesidades cromática tomando el ejemplo de las marcas diseñadas para el mundo de la moda. Su color está directamente relacionado con la paleta cromática usada en cada una de las historias y el valor aplicado en ellas, donde el color usado en el logo símbolo va a depender del color considerado como principal en el desarrollo narrativo bajo la fórmula 60 – 30 – 10%, tal como se muestra a continuación:

Huellas Domésticas

Historia 1 - **Maltrato Canino**

■ #D66C44 ----- C: 13%; M: 66%; Y: 76%; K: 3% ----- R: 213; G: 108; B: 68.

Huellas Domésticas

Historia 2 - **Humanización Canina**

■ #FC8ED7 ----- C: 8%; M: 54%; Y: 0%; K: 0% ----- R: 252; G: 142; B: 215.

Huellas Domésticas

Historia 3 - **Tenencia Responsable Canina**

■ #17478C ----- C: 98%; M: 76%; Y: 13%; K: 2% ----- R: 23; G: 71; B: 140.

b. DESARROLLO DE LA IMAGEN ILUSTRADA.

Esta sección constituye la parte fundamental de este trabajo de grado, en donde explico el despliegue narrativo ilustrado. Tomo como base teórica los Fundamentos de la Ilustración en las Artes Gráficas, cuyos aspectos son: mensaje, composición, valor y color.

- Mensaje.

El mensaje está relacionado con conceptos y situaciones que reflejan la relación humano/ animal desde el enfoque que da la tenencia responsable de mascotas.

En este trabajo de grado los mensajes vienen dados por los guiones literarios y los títulos de cada historia. Para la elaboración de este trabajo de grado se ha limitado al perro como animal representativo por las siguientes razones:

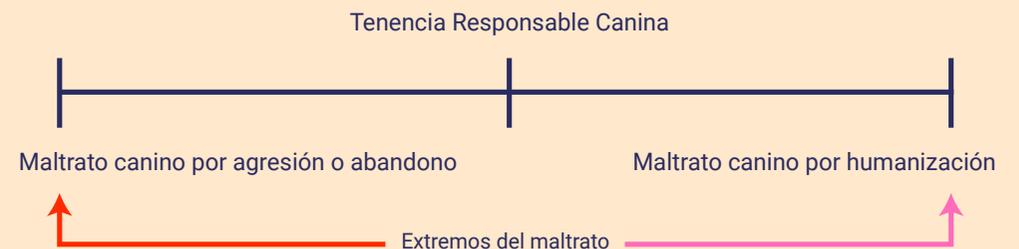
—> Ser el animal que históricamente ha recibido mayor acogida en los hogares como animal de compañía/ mascota.

—> Ser el animal que durante este proceso de investigación se han notado las tasas más altas de maltrato y abandono. Situación que podemos observar en las cuentas de las redes sociales de las diferentes fundaciones protectoras donde las peticiones de ayuda en su mayoría son para solventar casos de esta especie.

—> Mi experiencia con mis dos perro rescatados y posteriormente adoptados: Alex y Lucas.

Ya seleccionado el perro como el animal entorno al cual se va a desarrollar el mensaje, se procede a delimitar el proyecto a un número máximo de tres historias, cuyos temas elegidos abarcan situaciones usuales de la tenencia canina a partir de guiones literarios que servirán de base para el despliegue gráfico narrativo.

Estos temas comienzan con dos historias que desde sus contrastes muestran dos extremos del maltrato canino como son: maltrato por abandono o agresión física y maltrato por humanización. En medio de ellas una tercera y última historia que desarrolla el tema central de este trabajo de grado: La Tenencia Responsable Canina.



» Guiones Literarios.

Un guion literario es un documento que contiene una historia pensada para ser narrada en imágenes y sonido, en este caso para ser desarrollados haciendo uso de la imagen ilustrada y los textos.

La solución para el mensaje de las diferentes historias se resuelve de la siguiente manera:



Imágenes proporcionadas por la fundación AMA Mérida donde se observan las condiciones físicas en las que fué rescatado el animal.

→ **MALTRATO CANINO POR ABANDONO Y AGRESIÓN:** siendo el más común de los maltratos. Se presenta cuando se decide tener un perro en casa sin tomar conciencia de las responsabilidades que esta decisión implica. Ocasionando con el pasar del tiempo una disminución de las obligaciones de los tenedores con el animal como son: alimentación, baño, paseos, espacio adecuado. El descuido llega a un punto donde se ve afectada la salud del animal, haciendo que enferme, convirtiéndose en una molestia para la familia adoptante, donde se produce rechazo y agresión al mismo. Llegando en la mayoría de los caso a tomarse la decisión de dejar el animal en la calle a su suerte o simplemente causarle la muerte.

El guion literario de esta historia fue proporcionado por la fundación AMA Mérida, quien había acudido al rescate de un perro con este tipo de maltrato.

A continuación, un extracto de los aspectos mas importantes de la historia proporcionada por la fundación AMA Mérida :

Historia Dodo: "EL SIGUIENTE ES UNO DE LOS TANTOS CASOS DE MALTRATO ANIMAL POR PARTE DE LOS TENEDORES DE MASCOTAS EN EL ESTADO MÉRIDA. En enero del año 2019 nos informaron de un canino de 3 años, mestizo de pincher, sexo masculino llamado Doky, en el sector de la milagrosa-Mérida; donde los dueños lo querían poner a dormir (eutanasia) por presentar un problema de piel terrible del cual llevaba meses curándolo y nada de ver mejoría en el canino. Cuando nos adentramos al caso nos dimos cuenta de que los dueños irresponsables no querían cubrir gastos médicos ni atención en el cuidado al canino y para ellos era más fácil ponerlo a dormir (matarlo).

La historia atrás de este caso era la siguiente: Doky lo tenían desde cachorro, era un canino muy sano y hermoso pero según los dueños la situación del país hizo que la alimentación fuera menos y de mala calidad por lo que el canino bajo de peso (desnutrido) y con problemas de piel, aparte de todo esto en la casa donde convivía Doky tenían 3 loros que se paseaban por la casa y estaban llenos de ácaros (parásitos), es posible que esos loros infectaron a Doky es decir, que los dueños de Doky no acostumbraban a desparasitar ni a los loros ni al canino. Doky sufrió de desprecio y maltrato en esa casa una vez que enfermó ya que su piel era escamosa y mal olía, lo pusieron en una caja afuera de donde lavaban, el esposo de la señora dueña de Doky lo pateaba y le decía "perro asqueroso por qué no te mueres", y en una ocasión lo pateo tirándolo por un barranco, sin embargo, a los días el perro regreso a la casa. En vista que Doky corría riesgo de morir por el maltrato que estaba recibiendo en casa y padeciendo problemas de salud, la sobrina del señor denunció el maltrato del canino a nuestra fundación protectora de animales sin fines de lucro AMA MÉRIDA (atención de maltrato animal) para que tomáramos acciones como corresponde según LA LEY DE PROTECCION DE FAUNA DOMÉSTICA Y LIBRE EN CAUTIVERIO Y HACERLES VER LOS DEBERES QUE TIENEN LOS TENEDORES DE LOS ANIMALES DOMÉSTICOS SOBRE LOS CUIDADOS Y RESPONSABILIDADES TAL CUAL COMO LO DICE LA ORDENANZA SOBRE TENENCIA, CONTROL, REGISTRO Y PROTECCION ANIMAL. La fundación acudió a esta denuncia junto a un policía del estado Mérida para hablar con los dueño y firmar un acuerdo de entrega del canino y prohibirle tener más perros. El canino quedaba bajo la custodia legal de la FUNDACIÓN ANTES MENCIONADA, se hizo el retiro del canino, quien presentaba desnutrición, caída del pelo (alopecia), seborrea y mucho temor a las personas. Se llevó a revisión médica con el veterinario ... Una vez mejor se mandó a castrar y se publicó en la red social Instagram de la fundación Ama Mérida, para la búsqueda de su nuevo hogar.

Con el pasar de los días, en la espera de ese hogar definitivo, el animal creó vínculos muy fuertes y emocionales con las personas en el hogar temporal DODO NO SE DIÓ EN ADOPCIÓN PARA NO TRAUMARLO MAS, SE DECIDIÓ DEJARLO COMO PARTE DE LA MINI MANADA EN LA

CASA DE LA REPRESENTANTE DE LA FUNACIÓN AMA MÉRIDA DONDE VIVE COMO UN REY, ES AMADO Y RESPETADO"

Para efecto del diseño narrativo, esta historia es analizada y dividida en escenas narrativas que posteriormente serán ilustradas y contenidas en 9 página y una portada. Este guion literario obtenido de la fundación AMA Mérida sirve como guía para el desarrollo ilustrado del maltrato canino, mostrando los efectos negativos que se producen en el animal cuando existe una mala tenencia, la intervención de la fundación en el rescate avalado por la ley, recuperación del animal y resolución del problema con un final feliz. Adaptando el guion a la investigación y conservando el perro mestizo original de la historia, por ser animales poco seleccionados en las adopciones, queda la historia separada en las siguientes secuencias narrativas:

- > **1. El perro vivía bien y era querido.**
- > **2. Ocurre la situación del país y dejan de cuidarlo bien.**
- > **3. La situación empeora y ahora lo tratan mal. En este momento se presenta a "la sobrina" como la parte preocupada que acude por ayuda.**
- > **4. Llega la fundación a proteger y rescatar al animal.**
- > **5. En la Fundación comienza el proceso de recuperación del animal.**
- > **6. Cuando el animal está bien es dado en adopción.**

***Aunque en el guion el animal queda con la representante de la fundación por motivos de promover la adopción se da el final de esta manera.**



Imágenes que sirven de ejemplo y guía sobre el tema de humanización canina para la creación del guion literario y posterior desarrollo gráfico narrativo. Obtenidas de la web en la búsqueda por Google.

➔ **MALTRATO CANINO POR HUMANIZACIÓN:** este es un tipo de maltrato que suele pasar por desapercibido y esta en contraposición a la historia anterior. En la investigación previa ya explique que aquí la relación de los tenedores con sus perros es de entrega y amor desmedido. Tratando al animal como si fuera un hijo, un humano más; ejecutando acciones que no corresponden, olvidándose de las necesidades que tiene el perro como especie, causándole problemas conductuales y de sociabilización.

La creación de este guion literario fue construido a medida que se realizaba la investigación sobre el tema de la humanización. Obtenido a través de una breve historia conseguida por la red y complementada por los datos de la investigación y mi experiencia con mis perros Alex y Lucas, ya que me resultó complicado ubicar a una persona que quisiera dar su testimonio donde aceptara que su tenencia aun cuando existen cuidados, sobrepasa los límites convirtiéndose en inadecuada para la salud del animal.

A continuación, el guion de la historia:

Humanización como forma de Maltrato animal: *"Hablemos de Cristy, una perrita yorkshire de 5 años (que equivalen más o menos a 39 años humanos), quien luego de pasar por una etapa de abandono fue nuevamente adoptada. La responsable humana de Cristy, es la señora Luisa, quien en su afán de recompensar a la perrita por el mal rato que pasó viviendo con sus antiguos dueños y pensando que es lo mejor, no hace otra cosa que darle muestras de afecto y siempre que salen a pasear a la calle, Cristy viaja bien arropadita en una carriola de bebé o adentro de una bolsa de diseñador.*

A la señora Luisa le gusta ponerle moños a Cristy; y en ocasiones especiales, un disfraz de calabacita o un tutú de bailarina. Cada noche, mientras ven tele juntas en el mismo sofá, las dos comparten la cena, que puede ser pizza, salchicha o panqué de chocolate. "¡Sólo lo mejor para mi Cristy!", suele decir la señora Luisa, quien hace poco organizó una fiesta de cumpleaños para su mascota.

Cuando Luisa saca de paseo a su amada Cristy no la deja estar libre sobre el suelo

de las calles o gramas de los parques porque según ella, Cristy puede enfermar, ocasionándole a la perrita problemas de estrés, estando siempre nerviosa ante la presencia de otro de "su especie", asustándose y en la mayoría de los casos colocándose agresiva.

Cada vez que Luisa sale de casa, la perrita Cristy al no saber qué hacer sola, empieza a sentir angustia, además al no poder sacar su energía de forma natural, empieza a adquirir conductas obsesivas: destruye cosas, muerde su propia cola o pata, aúlla todo el día, hace pipí en todos lados; cosa que la amorosa Luisa al llegar a casa no le presta mucha atención, perdonándole todo con una sonrisa. Ese poco tiempo que Cristy a estado sola en casa ha llenado de remordimiento a su dueña, la señora Luisa, quien considera que la mejor solución es darle a Cristy tooooooda la comida que pide. Obviamente, Cristy ha engordado y comenzó a tener problemas de salud, razón por la cual Luisa se ha preguntado ¿es el tipo de amor adecuado para mi amada yorkie? ¿le gustará a Cristy vivir así?, por lo que decide tomar asesoría y se llega a la conclusión de que hay algo mal en la dinámica que está afectando la salud física y "psicológica del animal". Comenzando así un proceso de reeducación para ambas que permitan darle a Cristy acciones relacionadas con su especie, como los son: Hacer ejercicio, explorar su entorno, jugar con Luisa, socializar con otros perros, tener una dieta equilibrada y adecuada para su especie, edad y tamaño, recibir cariño y atención, que no deben confundirse con la sobreprotección, hacer ejercicio.

Luego de este proceso, la señora Luisa entendió que no solo el amor es el mayor regalo a su amada Cristy, sino el hecho de aceptar su esencia, respetándole su naturaleza y permitiéndole ser un perro"

Para la creación del mensaje se toma como referencia un perro de raza yorkshire y de esta manera seguir haciendo contraposición a la historia anterior, ya que el tamaño pequeño y su apariencia estética los hacen unos perros muy buscados; situación que no ocurren generalmente con los perros mestizos. En esta segunda historia los elementos narrativos van orientados a construir un mensaje que refleje como los extremos pueden causar problemas así sean relacionados con el amor, para evitar que se convierta en un arma que lastime al que es amado.

El análisis del guion lleva a esta secuencia narrativa:

- > **1. Cristy, luego de pasar por una etapa de abandono es otra vez adoptada. Su entrega se hace por parte de la fundación Ama Mérida, quien es el elemento narrativo que une a las tres historias como parte activa en la ayuda animal, promoviendo nuevamente la adopción.**
- > **2. Cristy es recibida en casa con mucho amor.**
- > **3. Luisa no hace otra cosa que darle muestras de afecto a Cristy: comida, ropa, juguetes.**
- > **4. Cristy y Luisa compartiendo la cena.**
- > **5. Cristy con su ropa nueva.**
- > **6. Paseos en coche para que Cristy no se ensucie. En esta parte se empieza a ver una conducta inadecuada por parte del animal si otro perro se acerca. Luisa, evita la sociabilización.**
- > **7. Contraste entre perros que se comportan como tal y Cristy siendo tratada como un niño.**
- > **8. Celebración del cumpleaños de Cristy.**
- > **9. Salidas de Luisa, mientras Cristy queda en casa con problemas de conducta que se traducen en daños.**
- > **10. Llegada de Luisa a casa sintiéndose mal por lo ocurrido, razón por la cual decide darle al animal su comida favorita.**
- > **11. Cristy enferma y Luisa busca asesoría.**
- > **12. Proceso de reeducación para ambas.**
- > **13. El final donde Luisa ha comprendido la naturaleza de su perrita Cristy y le permite ser un perro.**



Imágenes proporcionadas por Andreth Marcel, persona quien dió el relato para la tercera y última historia de este trabajo de grado.

→ **TENENCIA RESPONSABLE CANINA:** representa la tercera y última historia de este trabajo de grado. Es la historia que conecta con el tema central del proyecto, mostrando un vínculo responsable y sano en la relación humano-animal. Donde el tenedor asume las responsabilidades del cuidado canino para criar un animal física y psicológicamente sano a la vez que cumple con los deberes con el entorno. Esta historia se ubica en el medio de las anteriores como equilibrio entre una educación que corrige la conducta del animal y el cariño innegable que se establece con nuestras mascotas.

El guion literario de esta historia fue obtenido a través de un amigo llamado Andreth Marcel, cuya relación con su perro Orión desde siempre llamó mi atención por lo cuidado que se veía el animal y por las diferentes actividades de montañismo que realizaban juntos, donde habían otras personas y animales involucrados. Mostrando siempre una conducta equilibrada por parte del perro. Razón por la cual he decidido dejar la raza del animal como en el guion original, siendo este un Husky siberiano.

A continuación, la historia proporcionada:

“¡Orión! Desde muy niño llamaban mi atención los animales, fui ese típico niño que quería ser veterinario. Y tuve varios perros, mis padres me enseñaron a criarlos y cuidarlos. Gracias a Disney, mis gustos se inclinaron a los bobtail y los lobos. Los "lobos" se ganaron toda mi admiración. Su historia, fuerza, inteligencia y lealtad eran épicas para mí, luego tuve mi primer perro, un mestizo hermoso que a mis 7 años desde su mes de nacido estuvimos juntos ¡por 9 años! Se llamaba 'Perking'. Cuando Perking falleció, yo tenía cerca de 15 años de edad, dejó un dolor muy increíble y un vacío imposible de llenar.

Cerca de los 22 años, siendo profesor suplente de física la representante de una alumna fue al colegio con una husky americano, albina, de ojos azul claro, a quien le dije, que al tener cachorros me llamaran, que yo quería el primero. 3 años más tarde me llaman y me

dicen "Nayu" espera su primera camada, y le recordé que el primero lo quería. El 16 de septiembre de 2011, ¡recibo la llamada! -profe, lo quiere venir a conocer, ¡ya nacieron! Y el 18 de septiembre lo vi por primera vez. Apartado de la manada durmiendo en la mullida cola de su mamá, aun no imaginaba un nombre para él, pero ya sabía que estaríamos juntos.

En un principio, Orión, sería un regalo, pero la familia no era de grandes recursos y aunque el precio era algo alto, ¡lo negocié y gracias a Dios tenía el dinero y el 18 de noviembre de ese mismo año lo busqué!. En casa había otro mestizo de casualmente 9 años, "Nicolás" que era de mi hermanita menor. Desde el día uno le construí camas que tardaba más en hacerlas que el en crecer y dejarlas, siempre juntos, comencé a llevarlo a la montaña con apenas 6 meses.

Aunque somos muy unidos, no siempre hemos podido estar juntos. Alguna vez por trabajo solo nos veíamos 3 días a la semana. Hemos pasado momentos duros, antes de comprarlo tuve una ruptura, problemas académicos, familiares y laborales, sin saberlo se gestaba en mí, ¡una gigantesca depresión!, conseguí mi motivación en un pensamiento, "él es mi responsabilidad y no lo puedo hacer sufrir" así que me motivé a trabajar cada aspecto de la vida en los que no estaba bien. Tuvimos un segundo contratiempo grande, el trabajo era muy escaso y sentía que lo hacía sufrir, así que puse un estado en WhatsApp cuando él tenía unos 2 años, "en adopción", y luego de unos 100 o más mensajes de interesados, entendí que no solo no estaba bien sino que eso nos dañaría. Finalmente, mis cambios se materializaron en sanar aspectos de mi vida y todo comenzó a mejorar.

Orión escaló el Pico Toro, Pico Pan de Azúcar, Alto de Santo Cristo, lagunas a lo largo de toda Mérida, hemos ido hasta Choroní. Orión sabe viajar en carro, taxi, bus, y lanchas. Hemos hecho senderismo en Valencia. A sus más de 10 años solo le tiene miedo al camión de la basura, y a los niños es incapaz de dañarlos, pero se les aleja. Orión adora a Akira, su gata con quien ya tiene viviendo unos ¡6 años!

Orión ha sido toda una experiencia de vida, de las más hermosas que he vivido. Ya sea que compres o adoptes, siempre le digo esto a todo el mundo, un perro, un gato, una mascota, se convierte en un miembro más de nuestra familia desde el primer momento, y debemos cuidarlo como tal. ¿Quiere ser padre o madre? Ten una mascota primero, con su nobleza sacarán lo mejor de ti y te mostrarán lo peor también para que lo puedas trabajar y ser un mejor ser humano. No quieres tener hijos, no importa. Ten mascotas, te harán un mejor ser humano, si le amas y le respetas, si le enseñas a socializar, obediencia, si le cuidas su dieta y ejercicio".

Por motivos del mensaje cuando se hace el análisis del guion, debe ser adaptado para evidenciar lo que implica una buena tenencia quedando de esta manera:

→ **1. Andreth, con una actitud aburrida en una situación de la vida cotidiana. En el fondo una fotografía aludiendo al recuerdo de su primer perro.**

→ **2. Mientras Andreth come, recibe una llamada donde le dicen que el perro que estaba esperando ya nació, para que vaya a verlo.**

→ **3. Andreth, llega a la casa donde ve al perro en la cola de su madre.**

→ **4. El perro es entregado a Andreth para que se lo lleve a su casa.**

→ **5. Andreth llega a casa con su perro donde es presentado a la familia.**

→ **6. El perro ya en casa se le asigna un nombre, comienza a crecer hasta convertirse en un perro adulto. Recibe los cuidados adecuados.**

→ **7. Andreth y su perro salen a sus paseos diarios como forma de sociabilización y recolección de las heces como un deber básico. *En esta parte, se incluye nuevamente a la representante de la fundación Ama Mérida para hacer la conexión entre las historias.**

→ **8. Orión, en otras formas de sociabilización: la gata akira, el otro perro que habita en la casa y otras personas de la familia.**

→ **9. Andreth y Orión compartiendo en diferentes actividades como son: sus ascensos de montaña, viajes en transporte, paseos a la playa.**

→ **10. Finaliza con una reflexión de Andreth sobre su experiencia como tenedor de mascota.**

»Títulos de las historias.

La selección de los títulos también forma parte del mensaje. Son el resultado del análisis de los guiones, representando un aspecto importante para la identificación y la diferenciación entre las historias, describiendo de forma general y directa a cada una de ellas.

De acuerdo con esto, los títulos son:

——→ **1. MALTRATO CANINO:** abarcando el maltrato por abandono y agresión.

——→ **2. HUMANIZACIÓN CANINA:** un título directo que habla de los efectos antropomorfistas en la relación humano-animal.

——→ **3. TENENCIA RESPONSABLE CANINA:** historia que muestra una relación humano-animal equilibrada.

- Composición.

La composición en este trabajo de grado parte con la elaboración de los storyboard, siendo estos los guiones gráficos de las historias donde se plantean los planos y diferentes elementos narrativos dibujados en las páginas a modo de viñetas a partir del análisis de los guiones literarios. Este conjunto de dibujos permite ver cada escena o secuencia. En términos generales la composición de las historias están regidas por los siguientes aspectos:

La premisa para empezar a componer es que todo el contenido debe ir repartido en un **máximo de 10 páginas** por ser una especificación de la red social Instagram, seleccionada para la difusión del mensaje que entre las razones está su forma de subir publicaciones en la modalidad carrusel, la cual permite en una misma publicación un número máximo de 10 imágenes para ser observadas de manera secuencial con la función slider (deslizamiento). Siendo una de esas páginas la portada, quedando de esta manera solo 9 páginas para plasmar todo el contenido previamente analizado y dividido en un formato 1080px *1080px, en una relación de aspecto de 1:1, formato correspondiente para las **imágenes cuadradas** de dicha aplicación. La selección de este formato viene dada por la facilidad de diseño que brinda la forma al poseer todos los lados iguales creando retículas a modo de cuadrículas para las viñetas. Formas básicas para una comunicación rápida en un medio donde se requiere agilizar la lectura.

El elemento fundamental para la elaboración de las composiciones son las referencias obtenidas a través de las **fotografías** buscadas por la web, fotografías proporcionadas por las personas que me compartieron las historias y **vectores libres** que se han empleado, aunque estos en poca medida para la elaboración especialmente de fondos. En cualquiera de los casos la manera como iba componiendo surgía de una idea como consecuencia de la lectura de los diferentes guiones literarios, luego procedía a hacer una búsqueda de imágenes fotográficas que tradujeran en imagen las divisiones narrativas hechas a partir del guion literario y lo que yo tenía en mente como posibles soluciones; es decir, mi imaginario visual. Para luego comenzar con la creación de los diferentes elementos narrativos: escenarios, personajes, encuadres y ubicación de los textos.

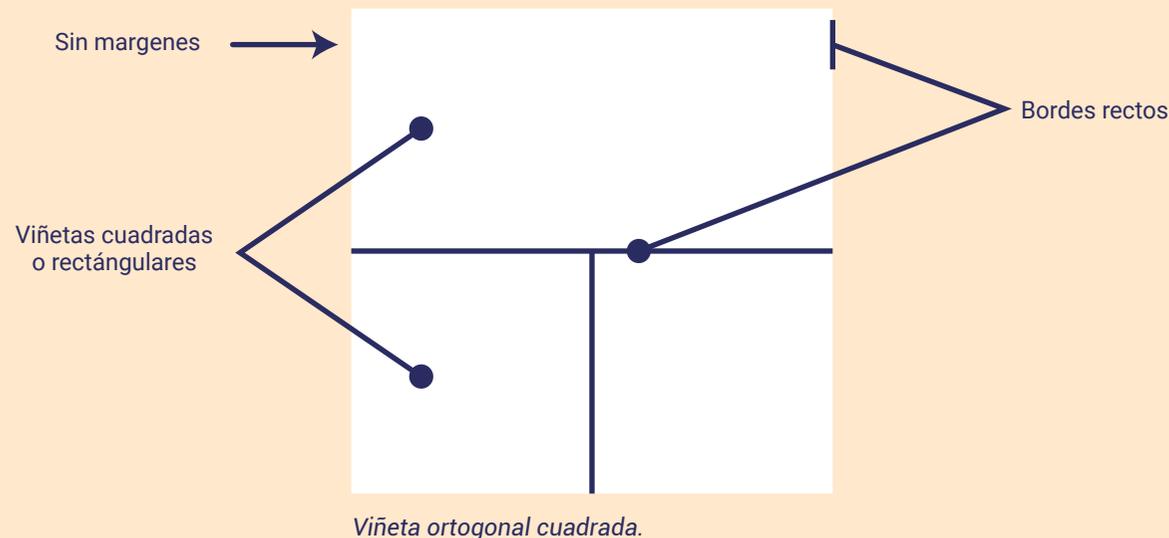
Las composiciones son por una parte formadas a partir de elementos obtenidos de varias fotografías para crear una única imagen perteneciente a una viñeta, o una fotografía que se adapta en su totalidad al mensaje con leves modificaciones. En la búsqueda de cómo componer y de la técnica, mi proceso varió en la ejecución, que va del lápiz y técnicas manuales con las cuales inicié planteando la primera historia sobre maltrato canino y luego para maximizar el tiempo y ya teniendo claro que son diseños para un mundo virtual, comencé un proceso solo digital. Sin embargo, es importante mencionar que aunque hay una forma diferente

en como comencé haciendo la primera historia, esto me permitió liberar bloqueos mentales mientras me adentraba al lenguaje de la narrativa gráfica, conocimientos que me sirvieron para la elaboración de las dos historias restantes. En ambos casos, desde el inicio de cada storyboard traté de hacer las composiciones con líneas refinadas que me permitieran crear un esqueleto lo más sólido y limpio posible que me facilitara la aplicación del valor.

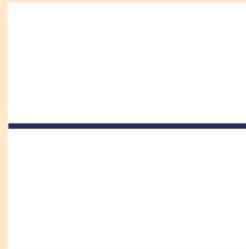
Para la composición de las viñetas que son la unidad narrativa fundamental del vaciado de información; encargadas además del ritmo de las historias; decidí aprovechar el espacio total del formato cuadrado porque la visualización de las imágenes serán generalmente en pantallas de dispositivos móviles, siendo estos tamaños relativamente pequeños;

razón por la cual en su totalidad describiéndolas según el margen haré uso de **viñetas ortogonales abiertas**, es decir; todos sus lados son rectos y no poseen márgenes; creando estabilidad y sensación de amplitud con imágenes sangradas.

La mayoría son viñetas de una página, para enfatizar aspectos como el ambiente psicológico que rodea a los personajes principales o para narrar un evento íntimo adecuado o no entre el tenedor y el animal. Según el corte he creado viñetas rectas y según su forma las viñetas son cuadradas, rectangulares horizontales y rectangulares verticales, cuyos números varían entre 2, 3 y 4 viñetas máximo por página. Son viñetas geométricas, una vez más tomando en cuenta el medio de difusión para agilizar y facilitar la lectura.



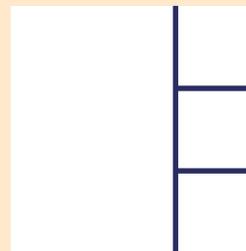
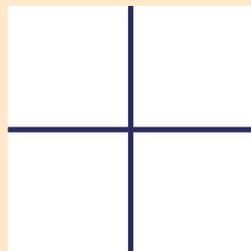
Las viñetas en este trabajo de grado corresponden a:



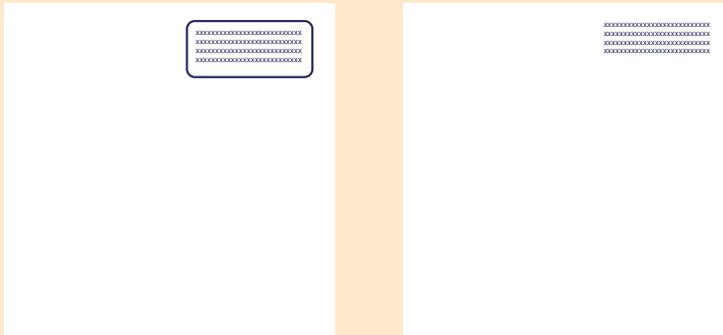
→ **Páginas divididas en 2 viñetas de rectángulos horizontales:** estas viñetas se utilizan para narrar eventos de una misma situación. Las viñetas son del mismo tamaño, por lo tanto, las escenas tienen el mismo nivel de importancia.



→ **Páginas de 3 viñetas:** estas páginas están formadas por una viñeta rectangular horizontal y dos cuadradas, o una viñeta rectangular vertical y dos cuadradas. Las viñetas rectangulares sirven para mostrar el evento principal de la narrativa, sirviendo las viñetas cuadradas como complemento de la viñeta principal generalmente compuestas en plano detalle.



→ **Páginas de 4 viñetas:** estas páginas se utilizan para desplegar mediante cuatro cuadrados del mismo tamaño escenas que corresponden a una situación relacionada básicamente con los diferentes cuidados del animal. En otros casos se presenta una viñeta rectangular vertical y tres viñetas cuadradas. Estas cumplen la función de la página de tres viñetas, donde las cuadradas sirven para complementar a la principal.



→ **La incorporación de los textos** es a conveniencia en cada historia en forma de narrador off, siendo muy pocos los diálogos. Los textos están colocados dentro de un rectángulo o de forma libre para que se integren de manera más armónica a la composición. Básicamente los textos son utilizados para presentar alguna descripción o traer a escena artículos de la ordenanza municipal que sirven de base legal al proyecto y de justificación a algunos eventos narrativos. La mayoría de los textos no corresponden a nada de lo que dice o piensa algún personaje en ese momento en particular. Por lo general, se ubican en el espacio superior.



→ **Finalmente, se ubica el logo símbolo.** Este es un elemento que a excepción de la portada actúa en las diferentes páginas de forma sutil como identificador de la campaña. Su ubicación son las esquinas superior e inferior derecha, de manera vertical u horizontal. Las decisiones de la ubicación y forma bajo estos dos parámetros va a variar de una historia a otra con la finalidad de que se adapte mejor al entorno compositivo.

A continuación, muestro los **storyboard** de cada historia con el orden en que fueron creadas y las respectivas decisiones compositivas de la mano con el guion literario. Tomando en cuenta que la composición aborda básicamente ubicación de elementos a través de siluetas. La mayoría de los aspectos y detalles viene con la incorporación del valor y el color.

»Storyboard-Historia 1. MALTRATO CANINO.



Esta primera historia constituye un entrenamiento que me adentró a la formación de mi propio lenguaje narrativo; abarca la bocetería tradicional: lápiz y papel, junto con un despliegue narrativo amplio que plasma de manera desglosada los aspectos considerados como importantes dentro del guion literario proporcionado por la fundación Ama Mérida y de esta manera poder entender dentro de mi formación, el funcionamiento de la secuencialidad del mensaje a través de la imagen ilustrada.

Recordando entonces las división narrativa se tienen los siguientes puntos a tratar:

1. El perro vivía bien y era querido.
2. Ocurre la situación del país y dejan de cuidarlo bien.
3. La situación empeora y ahora lo tratan mal. En este momento se presenta a "la sobrina" como parte preocupada que acude por ayuda.
4. Llega la fundación a proteger y rescatar al animal.
5. En la Fundación comienza el proceso de recuperación del animal.
6. Cuando el animal está bien es dado en adopción.



De este despliegue narrativo se procede a la selección de los cuadros que van a utilizarse de manera individual o condensada para crear las 9 páginas de la historia y su respectiva portada, formas y actitudes de los personajes, para luego pasar a su refinamiento con un storyboard digital que se presenta como una historia básicamente ilustrada, creada para ser narrada solo por la imagen debido a su temática de maltrato y de esta forma no caer con el texto en imposiciones; ya que es un proyecto que desde una perspectiva positiva hace un llamado de consciencia en pro a la conservación animal.

www.digital.ula.ve

A continuación presento el storyboard digital junto con las referencias fotográficas principales para el diseño de los personajes, algunos elementos y fondos. La ubicación del logo símbolo viene dada por la página 8, por ser la que contiene mayores elementos que podían ser alterados por la superposición del logo símbolo, contando a la portada como la página 1.



Lectura de izquierda a derecha, de arriba hacia abajo.



Imagen del perrito Dodo proporcionada por la fundación AMA Mérida para la creación de los personajes y fondos.



→ PÁGINA 1 - Portada.

Su diseño es el último de toda la historia, pero por motivos explicativos lo ubico en el orden que le corresponde. Representa la viñeta que reúne a través de sus diferentes elementos narrativos el tema central. Según la lectura de arriba abajo, se ubica como primer elemento narrativo el logo símbolo identificativo de la campaña social bajo su nombre: Huellas Domésticas, ubicado de manera centrada para darle relevancia al proyecto sobre el cual se hace el despliegue gráfico en la resolución de aspectos sociales de índole animal.

A través de un plano general se ubica en el centro de la página y abarcando la mayoría del espacio el personaje principal de la historia sobre el cual ocurren todos los hechos narrativos. Este personaje principal es un perro mestizo de tamaño pequeño.

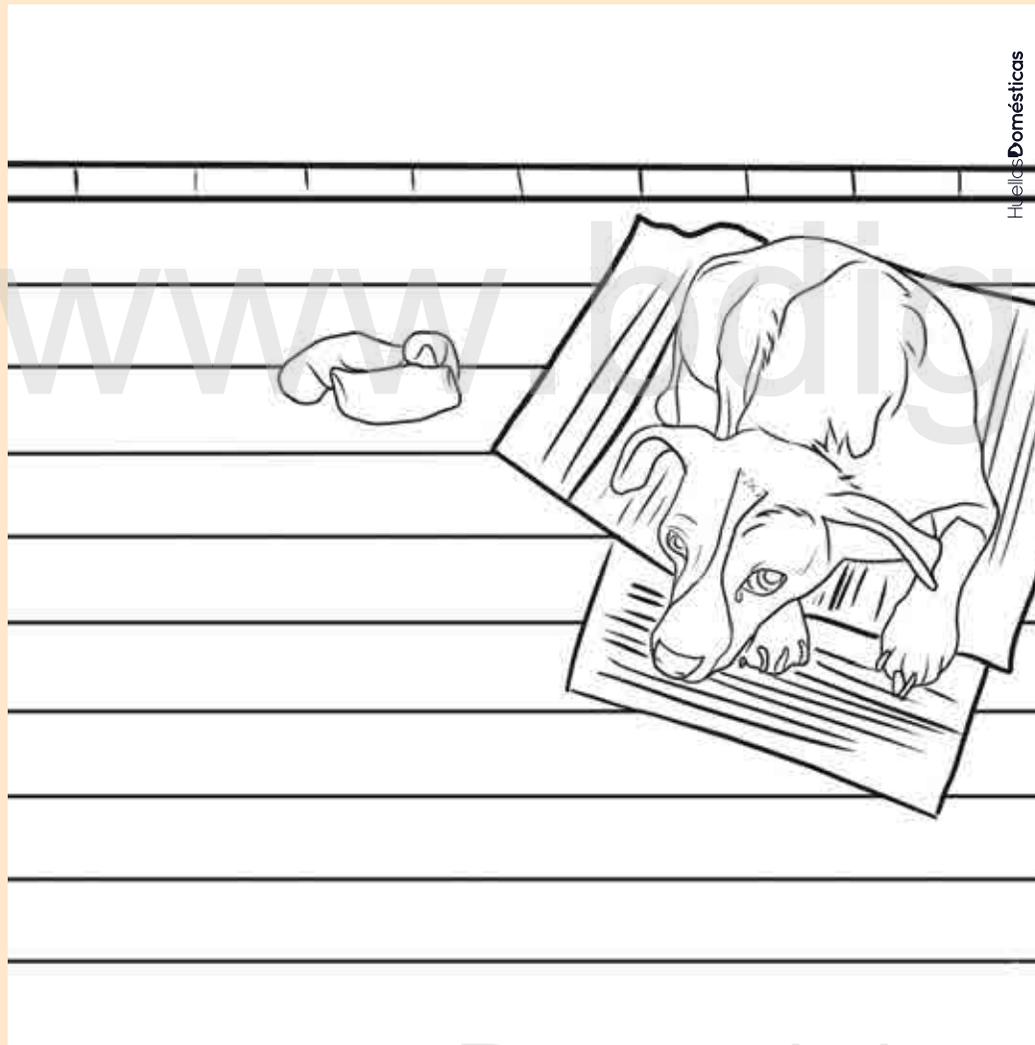
Para connotar el maltrato gráficamente se hace uso de elementos como el aspecto del animal triste, dejado, con signos de enfermedad en su piel, un pañuelo que aunque roto hace la conexión que aún pertenece a una familia; las heces cerca del animal y las moscas mostrando la parte sanitaria descuidada. El perro además se presenta echado sobre unos periódicos que sirven de analogía con la situación del país y que lo ha llevado a esta situación donde ha perdido calidad de vida, elemento importante para generar la secuencia narrativa junto con las líneas del suelo en las páginas posteriores.

El animal, descansa sobre el título que traduce de manera textual directa el tema central de la historia: Maltrato Canino. Diseñado mediante un juego de jerarquías entre el puntaje de las palabras en que resalta la palabra "MALTRATO" por su puntaje y mayúsculas con respecto a la palabra "Canino", buscando nuevamente énfasis en la lectura con respecto al tema central. El diseño del título también corresponde a una necesidad estética de integración armónica con la imagen ilustrada, actuando de manera fluida con la línea recta del suelo que lo antepone y la postura de las patas del animal.

Finalizo con la ubicación de mi cuenta como ilustradora sobre el título. Un pequeño texto que no tiene nada que ver con el relato, pero por términos editoriales permite dar información correspondiente a los créditos de la persona detrás del diseño. El lugar corresponde a un espacio sutil que no entorpece la lectura de los elementos narrativos, ni el aspecto centrado de la composición.



De izquierda a derecha: primera imagen del perrito Dodo proporcionada por la fundación Ama Mérida, imagen 2 propia, seguida de imagen bajada de internet para la creación de los personajes y fondos.



→ PÁGINA 2.

Por motivos de conexión narrativa, inicio la historia con una composición en viñeta completa para mostrar un estado melancólico donde se presenta al perro triste y con signos leves de pérdida de pelo producto de una enfermedad de la piel.

Un perro que reposa al fondo en una esquina de la casa en medio de las heces y en soledad sobre periódicos que dejan entre ver una situación país. Periódicos y líneas del suelo que vienen como continuidad de la portada para dar secuencia narrativa dentro del hogar, además de la desmejoría progresiva en el aspecto del animal.



De izquierda a derecha: primera imagen del perrito Dodo proporcionada por la fundación Ama Mérida, seguida de imágenes bajadas de internet para la creación de los personajes y fondos.



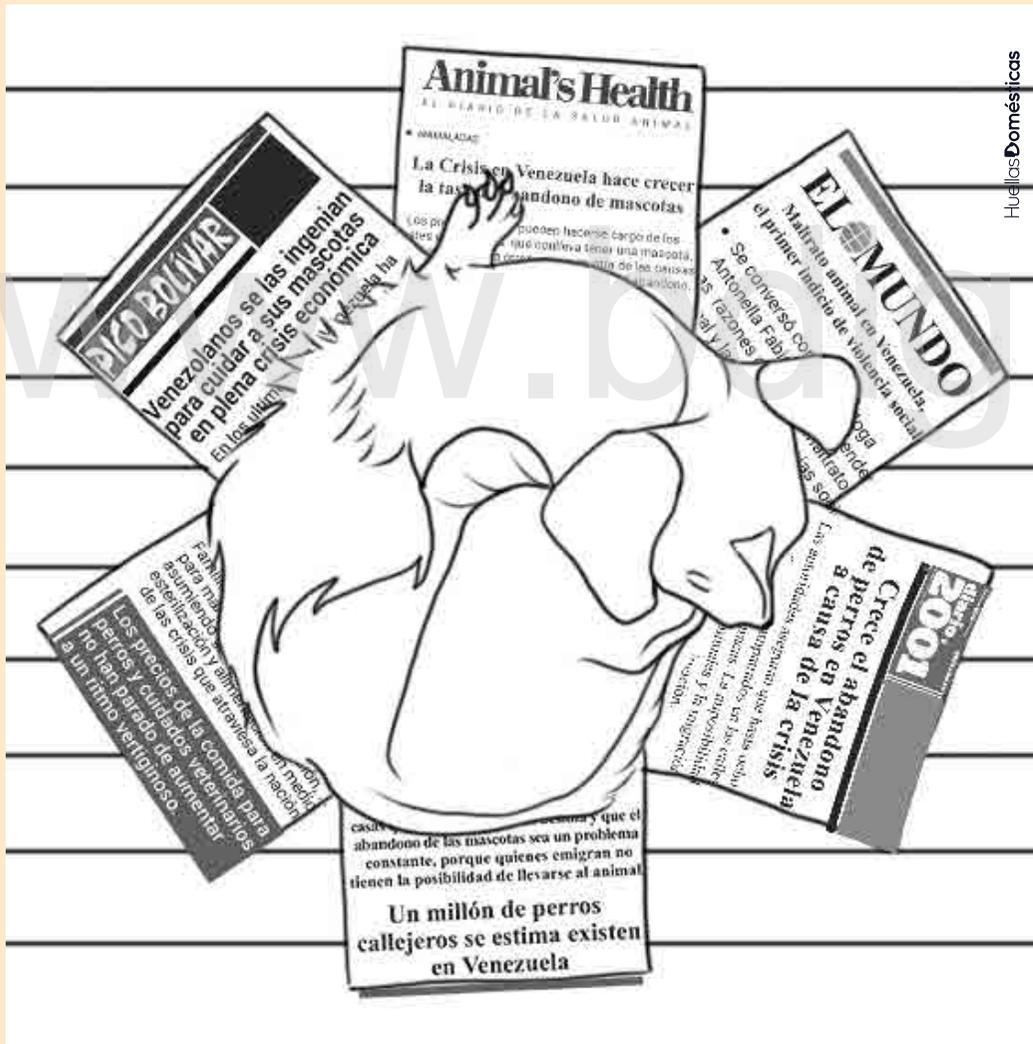
→ PÁGINA 3 - "El perro vivía bien y era querido".

Continúo con una viñeta completa para seguir mostrando el estado emocional del animal. Manteniendo el concepto de un perro triste y enfermo que en soledad descansa sobre periódicos, diseñado de forma sangrada para poder enfatizar el recuerdo que sale de su cabeza, recordando que alguna vez (cuando era cachorro) fue amado.

La construcción del perro se hace dejando entre ver un mechón de pelo sobre el lomo por sus problemas de piel, que junto con la taza de comida vacía connotan los significados relacionados al abandono. También se toman en cuenta modificaciones morfológicas en sus orejas colocándolas caídas para enfatizar el aspecto de tristeza.



De izquierda a derecha: primera imagen del perrito Dodo proporcionada por la fundación Ama Mérida, seguida de imagen propia para la creación de los personajes y fondos.



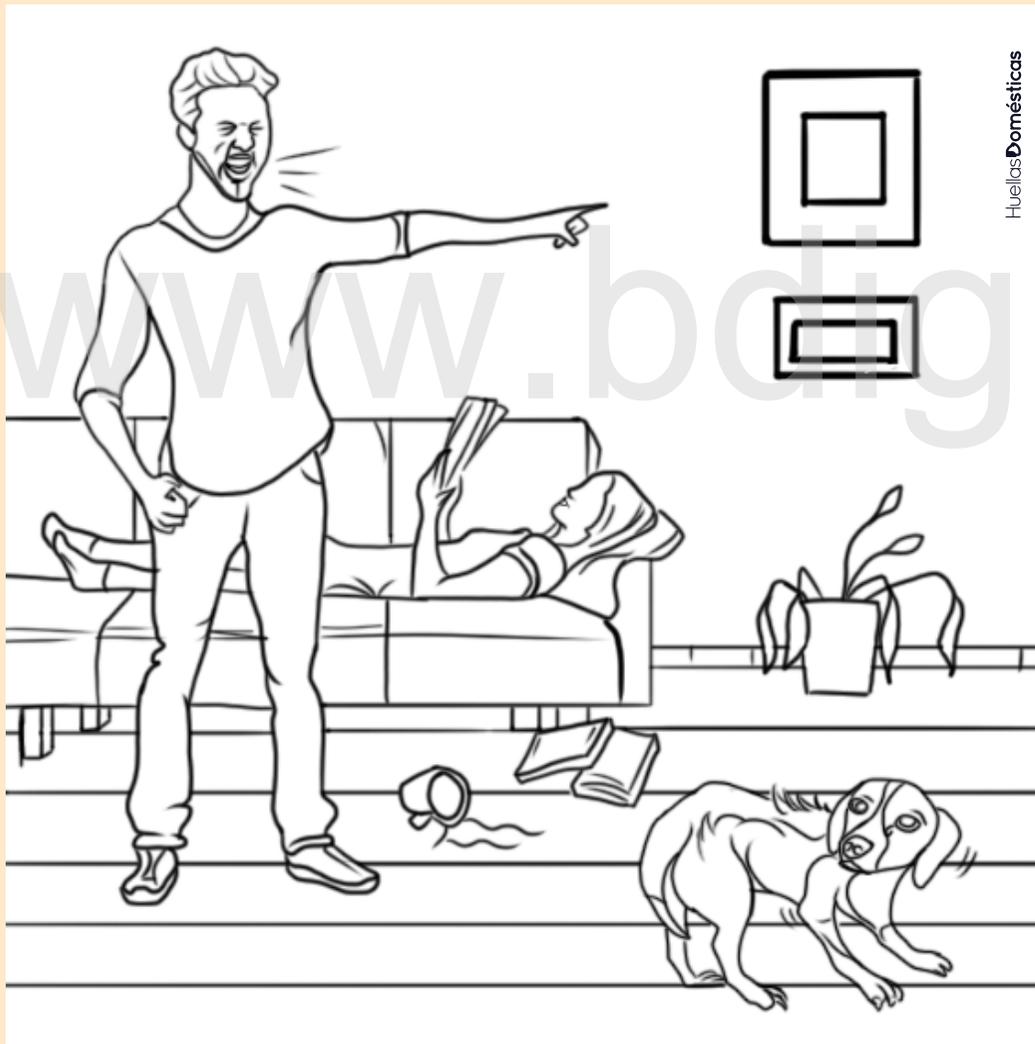
➔ PÁGINA 4 - "Ocurre la situación del país y dejan de cuidarlo bien".

Haciendo nuevamente uso de la viñeta completa para presentar al animal en su estado de soledad descansando sobre las hojas de periódicos que han servido de elemento gráfico constante hasta el momento en las escenas, con la finalidad de explicarlos a través de una toma aérea que deja ver la información presente en ellos. Información que sirve de analogía para crear los elementos gráficos narrativos que conectan con una situación país causada por la inflación que ha afectado la tenencia de las mascotas, hecho del cual no escapa el perro sobre el cual se desenvuelve el relato; siendo a su vez el evento que según la historia proporcionada por la fundación Ama Mérida, empieza afectar la calidad de vida del animal, llegando al estado de abandono representado gráficamente desde la creación de la portada.

Es importante aclarar que los titulares fueron obtenidos de artículos leídos en la web durante el proceso de investigación, sin embargo estos no coinciden con los periódicos aquí mencionados. Siendo entonces usados como elementos alegóricos para la construcción del lenguaje gráfico narrativo.



De izquierda a derecha: primera imagen del perrito Dodo proporcionada por la fundación Ama Mérida, seguida de imágenes bajadas de internet para la creación de los personajes y fondos.



→ PÁGINA 5.

Para continuar con la secuencia, en una viñeta completa se ubica esta “relación” humano/ animal que evidencia el primer signo de agresión por parte de uno de los tenedores ante la actitud indiferente del otro, mientras el animal es relegado. En esta viñeta se hace uso de la kinesia, con un gesto del brazo del hombre que indica “fuera”, articulado con el gesto de molestia presente en el rostro.

Un plano general que muestra una parte de la casa, indicando que hasta el momento siempre ha estado adentro de ella, siguiendo la continuidad de las líneas horizontales que conforman el suelo. Transcurriendo el evento en un ámbito de aparente desorden: café derramado, libros en el suelo, plantas marchitas que evocan la sensación de hostilidad.

En esta página el animal se muestra en primer plano temeroso y más delgado, también constituye la antesala a la agresión física y la denuncia, de ahí la ubicación del perro dando la sensación de su salida de la casa.



De izquierda a derecha: primera imagen del perrito Dodo proporcionada por la fundación Ama Mérida, seguida de imágenes bajadas de internet para la creación de los personajes y fondos.



→ **PÁGINA 6 - "La situación empeora y ahora lo tratan mal. En este momento se presenta a "la sobrina" como la parte preocupada que acude por ayuda".**

La representación gráfica es vaciada en una página dividida en 4 viñetas de lectura izquierda a derecha y de arriba hacia abajo. Actuando como principal una viñeta rectangular vertical que expone en primer plano una patada al animal como agresión directa junto a una taza de comida vacía que rodeado de un ambiente con presencia de heces del animal despierta la preocupación de un personaje realizando un oficio en su hogar situado al fondo, donde recaen las líneas de tensión, siendo las líneas diagonales que imaginariamente se dan con el zapato que da la patada, luego las que se muestran en la base de la pared y el palo de la escoba las que dirigen el recorrido visual de la página.

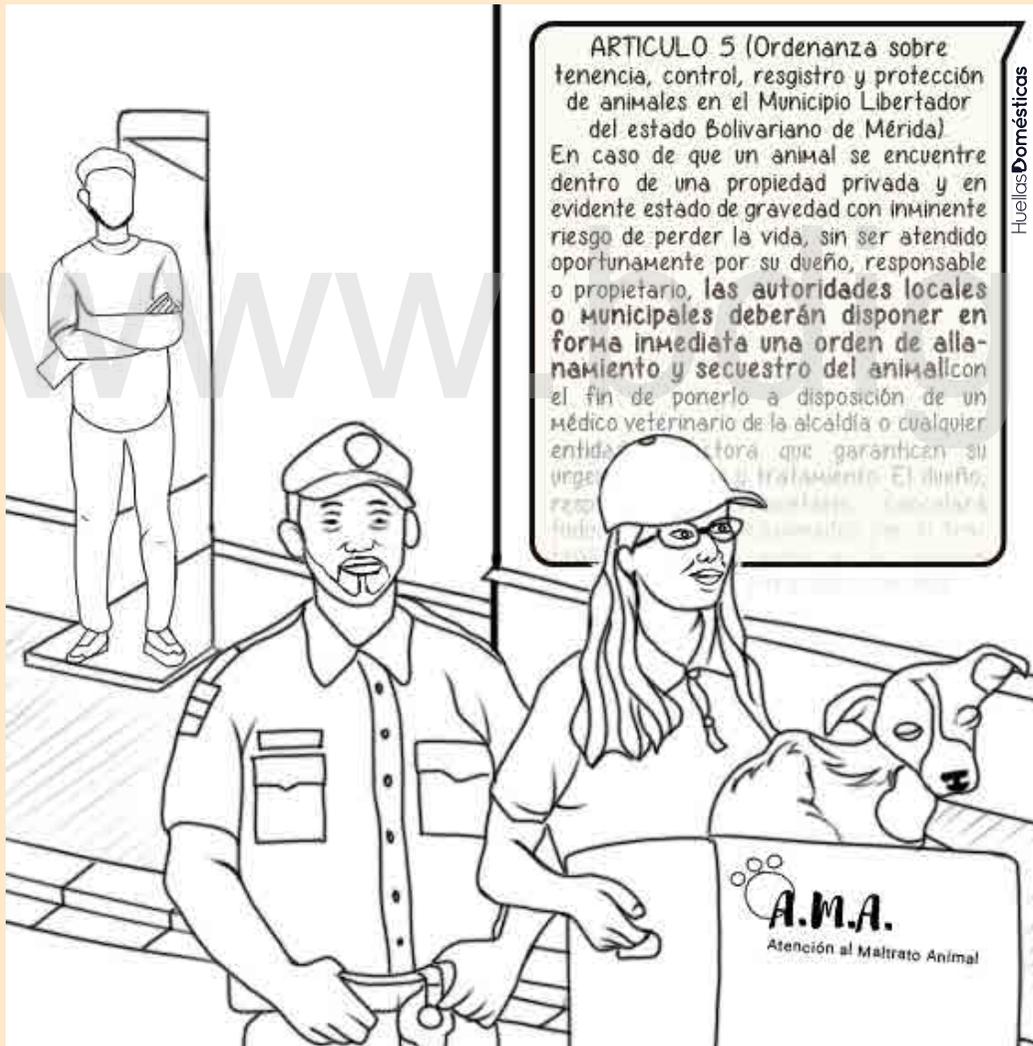
El personaje del fondo aunque no se muestra como la sobrina descrita en el relato original, al hacer uso del ojo tipo cartoons conecta con la persona que está visualizando el suceso. Desplegándose en las tres viñetas cuadradas ubicadas al lado izquierdo a modo de detalle el sentimiento que produce en ella la agresión, la llamada a la fundación Ama Mérida en busca de ayuda apareciendo por primera vez en escena al mostrarse su marca gráfica identificativa y posteriormente, aunque no se ve el diálogo, lo que se asume como la conversación con la representante de la fundación.

Aunque no se muestre en la composición a través de textos, es importante recalcar que esta acción está avalada por el artículo 24 de la ordenanza municipal sobre tenencia, control, registro y protección de animales en el municipio Libertador del estado Mérida, que indica: "toda persona está obligada a proteger a los animales y denunciar ante la autoridad competente cualquier acto de crueldad, maltrato o abandono de que sea objeto".

En este punto de la historia, el animal sobre el cual se desenvuelven los hechos se diseña con mayor grado de desnutrición y algunas líneas que siguen dejando entre ver el poco pelaje a causa de la enfermedad en su piel.



De izquierda a derecha: primera imagen del perrito Dodo proporcionada por la fundación Ama Mérida, seguida de imágenes bajadas de internet para la creación de los personajes y fondos.



➔ **PÁGINA 7 - "Llega la fundación a proteger y rescatar al animal".**

Haciendo uso de una viñeta completa para narrar en un primer plano medio el momento cuando una representante de la fundación identificada con su uniforme: gorra y franela, cargan dentro de una caja con la marca gráfica identificativa de la misma, al animal que es retirado del lugar, acompañada de un funcionario policial. Su ubicación en el lado derecho de la viñeta corresponde al desplazamiento del personaje "hacia adelante". Sobre ella en segundo plano el texto enmarcado en narrador off que indica el artículo 5 de la ordenanza municipal sobre tenencia, control, registro y protección de animales en el municipio Libertador del estado Mérida. Aunque en un principio se decidió dejar de lado los textos haciendo la historia netamente ilustrada por aquello de no hacerla tan densa ni impositiva, en esta escena es importante recurrir al artículo 5 para dejar claro que no es un acto deliberado la extracción del perro de su hogar. Sino todo lo contrario, dando base legal a la conformación de esta historia al demostrar que existe una ley en defensa y protección de los animales.

Este artículo en el cual se apoya la composición de la escena indica que cuando un animal está en una propiedad privada en estado de gravedad sin ser atendido por el dueño, las autoridades locales o municipales deberán disponer en forma inmediata una orden de allanamiento y "secuestro" del animal con el fin de ponerlo a disposición del médico veterinario.

Para finalizar la escena en un tercer plano, al fondo y en la parte izquierda de la viñeta, la imagen del tenedor viendo cómo se llevan el animal, quedando de esta manera en el pasado.



De izquierda a derecha: imágenes 1,2,3 y 4 del perrito Dodo proporcionadas por la fundación Ama Mérida, seguida de imágenes bajadas de internet para la creación de los personajes y fondos.



➔ **PÁGINA 8 - "En la Fundación comienza el proceso de recuperación del animal".**

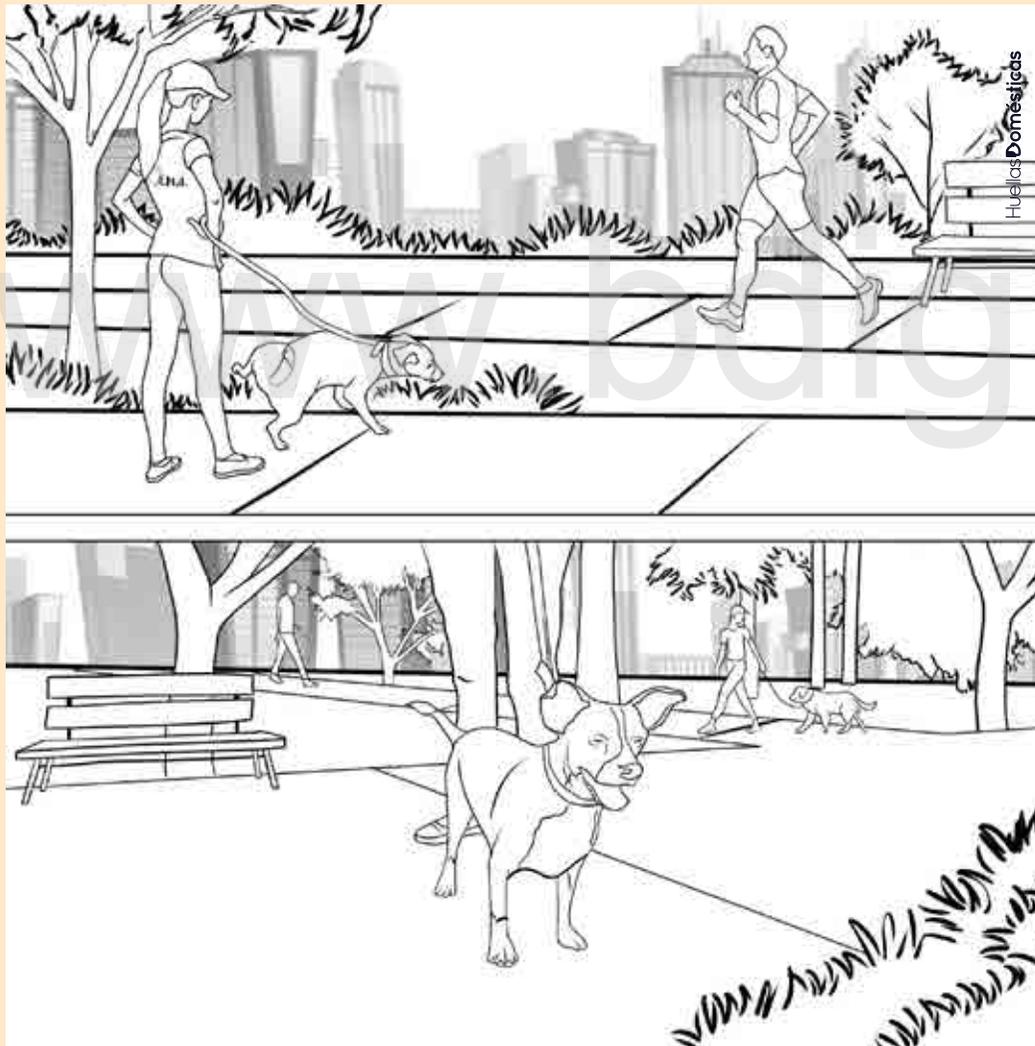
Para la representación gráfica de esta escena narrativa se emula la interfaz de la página de la fundación Ama Mérida en la red social Instagram. Mostrando para tal fin de manera similar información correspondiente sobre la fundación. Ubicando en el apartado de las publicaciones el proceso de recuperación del animal cuando es rescatado hasta su adopción; de igual manera que en el feed de la aplicación, comenzando con la última imagen publicada ubicada en la parte superior izquierda y dejando las publicaciones antiguas de últimas, en la parte inferior derecha. Imágenes ubicadas en una cuadrícula conformada por tres columnas. En la investigación sobre este caso de maltrato animal se observó que la fundación realizó este procedimiento en la búsqueda de ayuda para mejorar el estado de salud del perro. Sirviendo como base para realizar la composición de la viñeta, logrando condensar en una sola página los diferentes elementos narrativos que la conforman.

Dicho lo anterior, haciendo la lectura que da la página tomando en cuenta la primera imagen que se publicó, aun cuando no son las imágenes tal cual como nos muestra la página de Instagram de la fundación y tomando en cuenta el proceso donde se relata la recuperación del animal según el orden que va desde que es rescatado y con lectura de abajo hacia arriba, de derecha a izquierda; tenemos:

- Un animal que descansa en una cama luego de ser rescatado.
- El perro en su consulta veterinaria.
- Baños medicados.
- Alimentación adecuada.
- El perro con collar isabelino por alguna cirugía como esterilización.
- Un perro feliz con su cuidadora la representante de la fundación AMA Mérida dando aviso que ya fue adoptado.



De izquierda a derecha: primera imagen proporcionada por la fundación Ama Mérida, seguida de imágenes bajadas de internet para la creación de los personajes y fondos.



➔ PÁGINA 9 - "Cuando el animal está bien es dado en adopción".

Por motivos de la secuencia narrativa se despliega la narración en la dos últimas páginas para dar fin a la historia.

Aquí tenemos esta página construida dentro de dos viñetas rectangulares horizontales de igual tamaño para mostrar dos aspectos de una misma situación. La viñeta superior representa al perro dando un paseo por un parque con la ciudad de fondo, efectuando una acción propia de su especie: "marcando territorio", en compañía de la representante de la fundación.

En la viñeta inferior a través del encuadre y una toma baja del lugar, se ubica al perro en el mismo parque en modo de espera, junto con alguien que, aunque no se ve su cuerpo completo, haciendo la continuidad narrativa, se supone que es la representante de la fundación.



De izquierda a derecha: primera imagen proporcionada por la fundación Ama Mérida, seguida de imágenes bajadas de internet para la creación de los personajes y fondos.



→ PÁGINA 10.

Finalizo la historia con una viñeta entera de un plano general del mismo parque con la ciudad de fondo en el cual se produce el encuentro emotivo entre el perrito Dodo que se dirige hacia su nueva tenedora, quien lo recibe con un gesto de alegría representado a través de su posición y gesto con los brazos abiertos y la expresión en el rostro. En segundo plano una abuelita que está en el lugar observa la situación.

En el guion proporcionado por la fundación la representante que estaba a cargo de su cuidado se queda con el perro para que no tuviera una recaída en su salud, además el animal luego de este maltrato presenta problemas de agresividad con las personas, especialmente con los hombres; pero para promover la adopción, tomando en cuenta que las fundaciones trabajan con fondos propios, por lo tanto no pueden hacerse cargo de todos los animales, en esta historia el final se dá de esta manera.

»Storyboard-Historia 2. HUMANIZACIÓN CANINA.

Tomando en cuenta lo aprendido en la historia anterior y en la búsqueda de aprovechar al máximo el tiempo, a partir de esta historia la creación es netamente digital.

Para esta historia se hace uso de los textos en narrador off, considerados en este caso importantes como apoyo para explicar brevemente la situación central de cada escena.

La ubicación del logo símbolo viene dada por ser el espacio libre en la mayoría de las viñetas.



Lectura de izquierda a derecha, de arriba hacia abajo.



De izquierda a derecha: imágenes bajadas de internet para la creación de los personajes y fondos.



→ PÁGINA 1 - Portada.

La viñeta narra una escena frecuente de humanización, como es la celebración del cumpleaños a las mascotas. En este cuadro se muestra al personaje principal, una perra de raza yorkshire vestida y colocada sobre la mesa al lado de su pastel de cumpleaños, mientras ella tiene una expresión de desagrado ante la situación. En el fondo la decoración .

Nuevamente el logo símbolo esta ubicado en la parte superior y de manera centrada en la página. Siendo este el lugar destinado para el, por ser un espacio de importancia.

El título abarca de manera directa el tema de la historia "humanización canina" diseñado a través de un juego de tamaños en las palabras. Debajo, los créditos.



De izquierda a derecha: imágenes bajadas de internet para la creación de los personajes y fondos.



- PÁGINA 2 - "Cristy, luego de pasar por una etapa de abandono es otra vez adoptada. Su entrega se hace por parte de la fundación Ama Mérida, quien es el elemento narrativo que une a las tres historias como parte activa en la ayuda animal, promoviendo nuevamente la adopción".
- "Cristy es recibida en casa con mucho amor".
 - "Luisa no hace otra cosa que darle muestras de afecto a Cristy: comida, ropa, juguetes."

Para el diseño de esta primera página se abarcan los tres primeros puntos de la narrativa a través de una página conformada por dos viñetas rectangulares horizontales para mostrar una misma situación dividida en dos partes: la adopción de la perrita Cristy, haciendo para ello la entrega por un representante de la fundación AMA Mérida. Posteriormente la perrita y su nueva tenedora dándole la bienvenida en su nuevo hogar.

La viñeta inferior da el primer vestigio de la humanización, mediante los elementos que conforman los regalos, asociándolos con la llegada de un bebé a casa.

Ambas viñetas diseñadas en un plano medio para conceder mayor importancia a las acciones que vienen dadas con la entrega del animal y la emoción de tenerlo en casa.



De izquierda a derecha: imágenes bajadas de internet para la creación de los personajes y fondos.



→ PÁGINA 3 - "Cristy y Luisa compartiendo la cena".

A través de un plano general se muestra a los personajes principales compartiendo la cena en una parte de su casa mientras ven televisión.

La narrativa está enfocada en mostrar la situación en conjunto, que viene dada por la parte irónica donde ciertamente comparten la cena, pero es una alimentación inadecuada para el animal. Darle al perro comida que es para personas además de su alimentación habitual, seguramente generará un animal obeso o que no cubre de manera correcta sus necesidades nutricionales.



De izquierda a derecha: imágenes bajadas de internet para la creación de los personajes y fondos.



→ PÁGINA 4 - "Cristy con su ropa nueva".

Otra viñeta completa para mostrar un momento íntimo en la interacción. Una escena en casa que muestra la humanización a través de la vestimenta.



De izquierda a derecha: imágenes bajadas de internet para la creación de los personajes y fondos.



→ PÁGINA 5 - "Paseos en coche para que Cristy no se ensucie. En esta parte se empieza a ver una conducta inadecuada por parte del animal si otro perro se acerca. Luisa, evita la sociabilización".

- "Contraste entre perros que se comportan como tal y Cristy siendo tratada como un niño".

Esta viñeta es un reflejo de la sobreprotección, en ella abarco dos puntos de la división narrativa.

Cuando queremos que el animal vaya en carrito como si fuera un bebé, se nos olvida que un perro necesita correr, saltar, sociabilizar para poder ser lo que es: un perro.



De izquierda a derecha: imágenes bajadas de internet para la creación de los personajes y fondos.

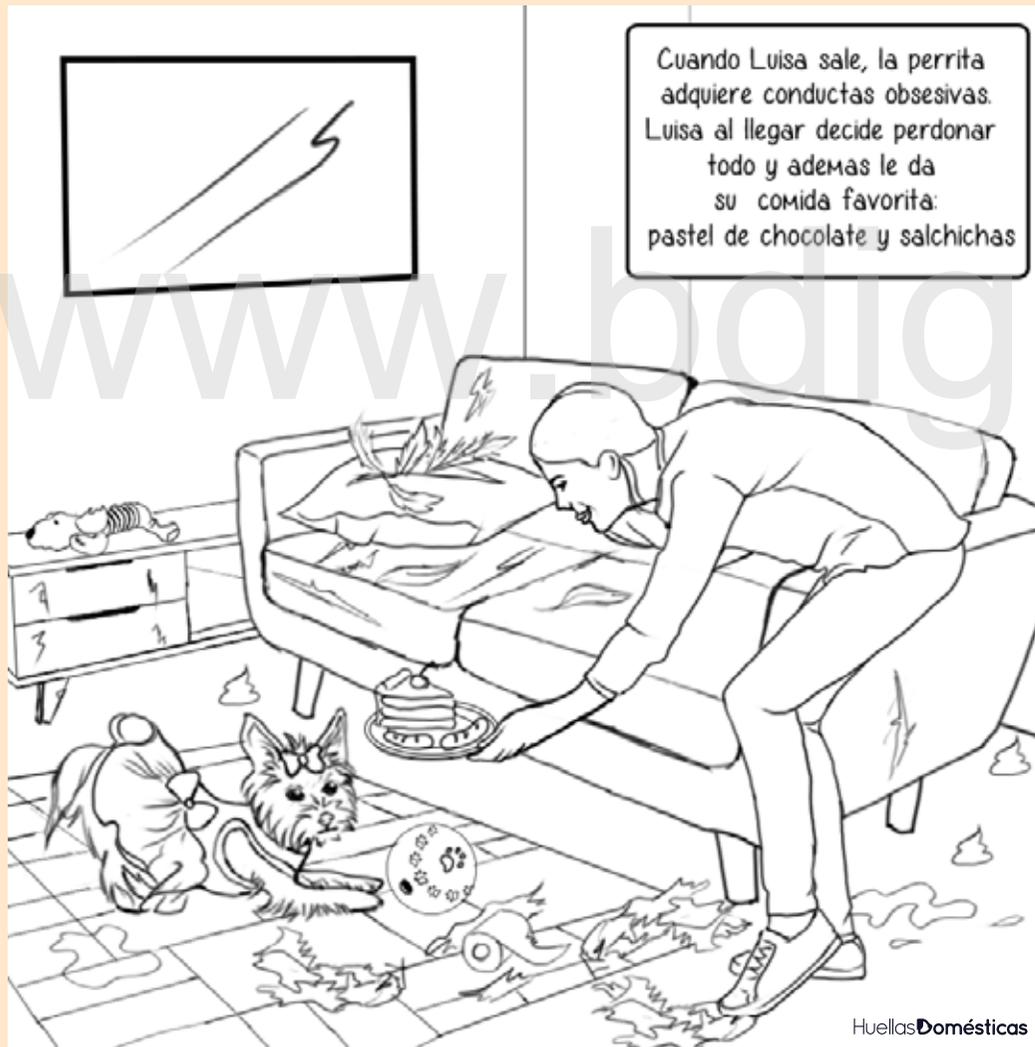


→ PÁGINA 6 - "Celebración del cumpleaños de Cristy".

Siguiendo con el tema de la humanización, es muy frecuente ver celebraciones de cumpleaños a las mascotas, especialmente a los perros, quienes pasan a ser tratados como niños. Obviando sus necesidades, una de ellas la alimentación, mostrando en esta página una fiesta dedicada al animal con niños como invitados, decoración y un pastel de chocolate como parte de la narrativa, siendo el chocolate tóxico para esta especie por poseer una pequeña molécula llamada teobromina que el humano metaboliza fácilmente pero los perros lo hacen mucho más lento, lo que permite que se acumule en su organismo hasta alcanzar niveles tóxicos. Esta escena da forma a la portada.



De izquierda a derecha: primera imagen propia, seguida de imágenes bajadas de internet para la creación de los personajes y fondos.



- PÁGINA 7 - "Salidas de Luisa, mientras Cristy queda en casa con problemas de conducta que se traducen en daños".
- "Llegada de Luisa a casa, sintiéndose mal por lo ocurrido, razón por la cual decide darle al animal su comida favorita".

Esta viñeta muestra una conducta inadecuada del animal como consecuencia de la humanización, generando una buena parte de trastornos de comportamiento como: orinar y defecar en lugares inadecuados, romper o morder distintos objetos de manera excesiva.

Para darle continuidad a la narrativa se emplea un escenario conocido con total desorden para dar los significados relacionados con la alteración conductual del animal y cerrar nuevamente con el tema de la alimentación inadecuada.



De izquierda a derecha: imágenes bajadas de internet para la creación de los personajes y fondos.



→ PÁGINA 8 - "Cristy enferma y Luisa busca asesoría".

Entre los peligros que se presentan al humanizar a un perro se encuentran además de los trastornos de comportamiento, inconvenientes de salud derivados por la utilización de productos diseñados para personas y no para canes.

Esta escena muestra al animal enfermo como consecuencia de una tenencia errónea, que, aunque de forma inconsciente, por el exceso de amor, le han acarreado diversos problemas de salud al animal. Continuando con el ritmo de la narración es una enfermedad producto de la alimentación inadecuada.



De izquierda a derecha: imágenes bajadas de internet para la creación de los personajes y fondos.



➔ PÁGINA 9 - "Proceso de reeducación para ambas".

Esta página muestra a través de un despliegue narrativo de 4 viñetas cuadradas de igual tamaño, el proceso de reeducación. Aspectos básicos en la tenencia canina: alimentación adecuada, juego, sociabilización y límites; para criar al animal de manera comprometida y responsable, sin caer en el extremo de la sobreprotección.



De izquierda a derecha: imágenes bajadas de internet para la creación de los personajes y fondos.



➔ **PÁGINA 10 - "El final donde Luisa ha comprendido la naturaleza de su perrita Cristy y le permite ser un perro".**

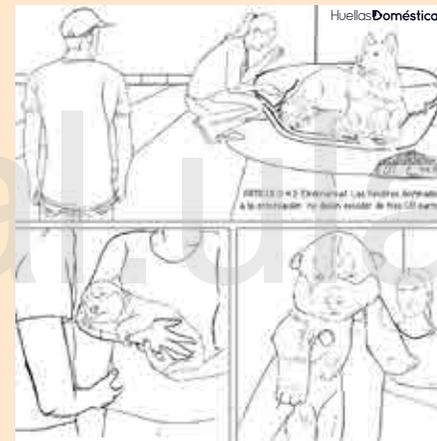
Para el cierre de la historia se muestra al perro realizando una actividad que debería ser común y corriente para su bienestar, como caminar tranquilamente con su tenedor en un parque.

De esta manera culmina la historia haciendo un llamado a considerar y respetar a los perros de manera integral. No cabe duda de que tenemos similitudes con otras especies, pero también las diferencias físicas y psicológicas deben ser tomadas en cuenta para poder tener animales saludables y equilibrados.

»Storyboard-Historia 3. TENENCIA RESPONSABLE CANINA.

El diseño de la última historia se centra en brindar información sobre tenencia responsable canina. Por lo tanto, las imágenes van acompañadas de textos básicamente informativos sobre el tema y artículos de la ordenanza municipal sobre control y registro animal.

La ubicación del logo símbolo viene dada por ser el espacio libre en la mayoría de las viñetas, variando en algunas páginas para que se adapte de manera armónica a la composición.



Lectura de izquierda a derecha, de arriba hacia abajo.



De izquierda a derecha: primera imagen proporcionada por Andreth Marcel, seguida de imagen bajada de internet para la creación de los personajes y fondos.



→ PÁGINA 1- Portada.

En esta última historia a diferencia de las anteriores se incluye al tenedor en la portada para dar importancia al vínculo humano-animal, por lo tanto, ambos personajes son considerados importantes.

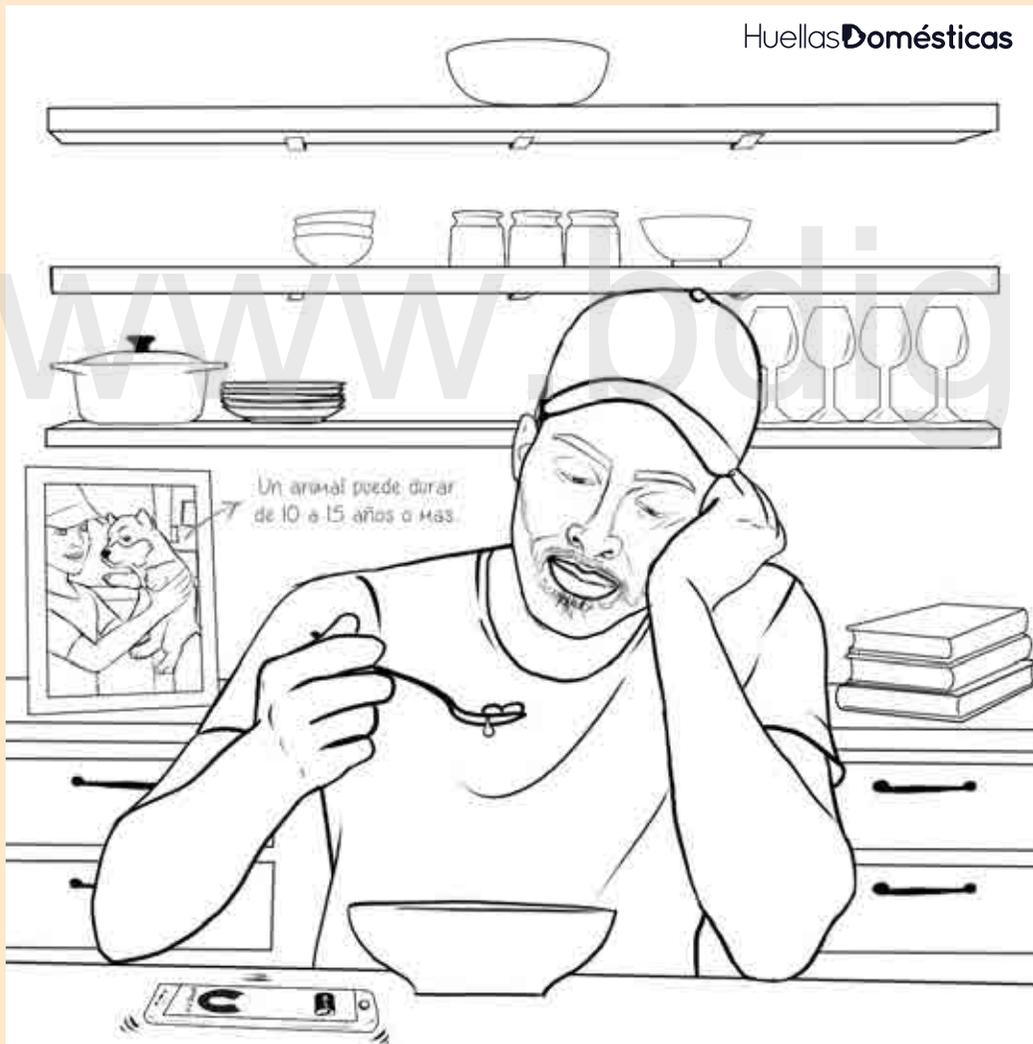
La ubicación de los personajes en un ambiente al aire libre viene dada por aspectos propios de la historia original, cuyas actividades están relacionadas con viajes a la montaña o la playa.

El logo símbolo ubicado nuevamente en la parte superior y centrado para darle importancia.

El título apunta al tema central de la historia “tenencia responsable canina” a través de un juego de tamaños y estilos tipográficos que da énfasis a “tenencia canina”. Debajo del título, una vez más los créditos.



De izquierda a derecha: primera imagen proporcionada por Andreth Marcel, seguida de imágenes bajadas de internet para la creación de los personajes y fondos.



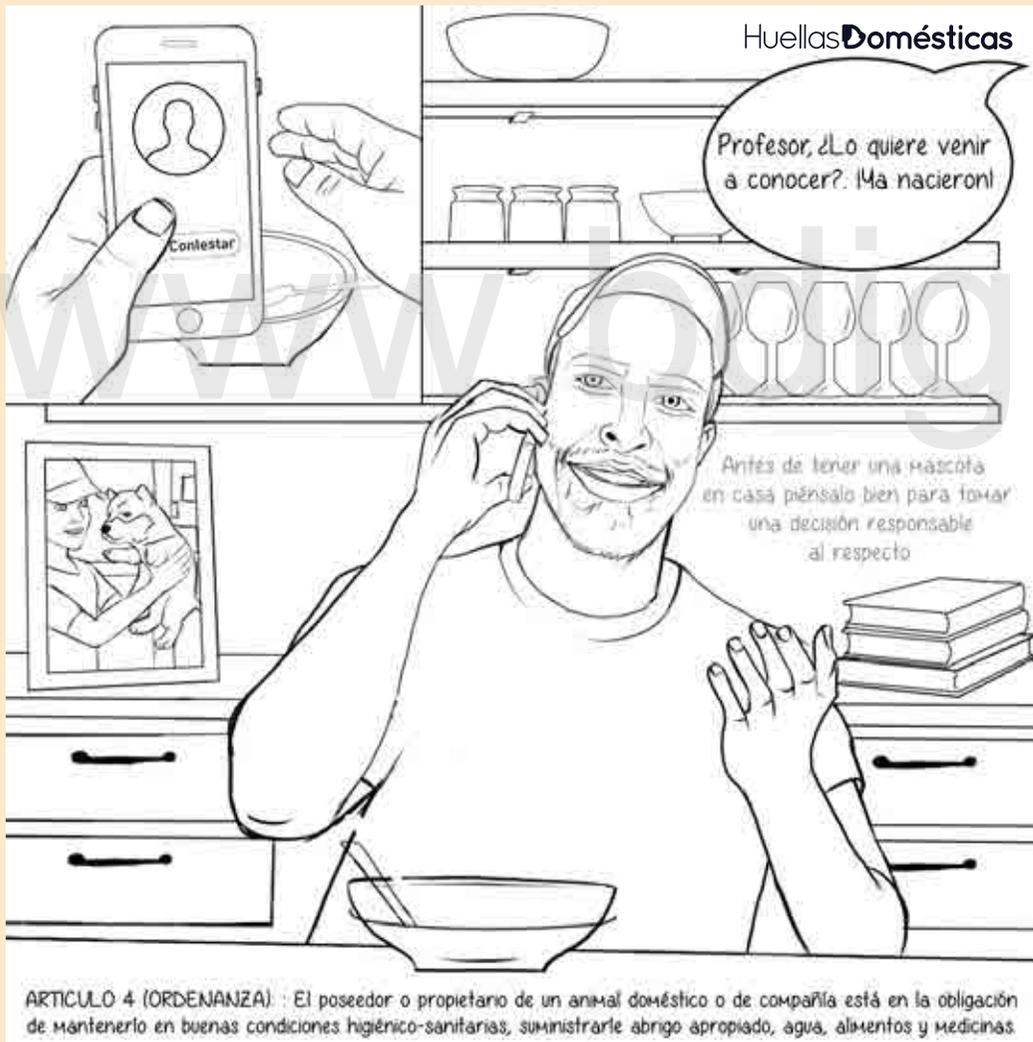
→ PÁGINA 2 - " Andreth, con una actitud aburrida en una situación de la vida cotidiana. En el fondo una fotografía aludiendo al recuerdo de su primer perro".

Para iniciar la narrativa gráfica, se presenta al personaje que hace posteriormente de tenedor de mascota, solo con una actitud aburrida, comiendo, mientras vibra su celular.

Al fondo una fotografía de él cuando era niño junto con su primer perro; señalada con el primer texto informativo que indica los años de vida que puede vivir un perro, aspecto importante al momento de decidir tener uno en casa.



De izquierda a derecha: primera imagen proporcionada por Andreth Marcel, imágenes 2 y 3 propias, seguida de imágenes bajadas de internet para la creación de los personajes y fondos.



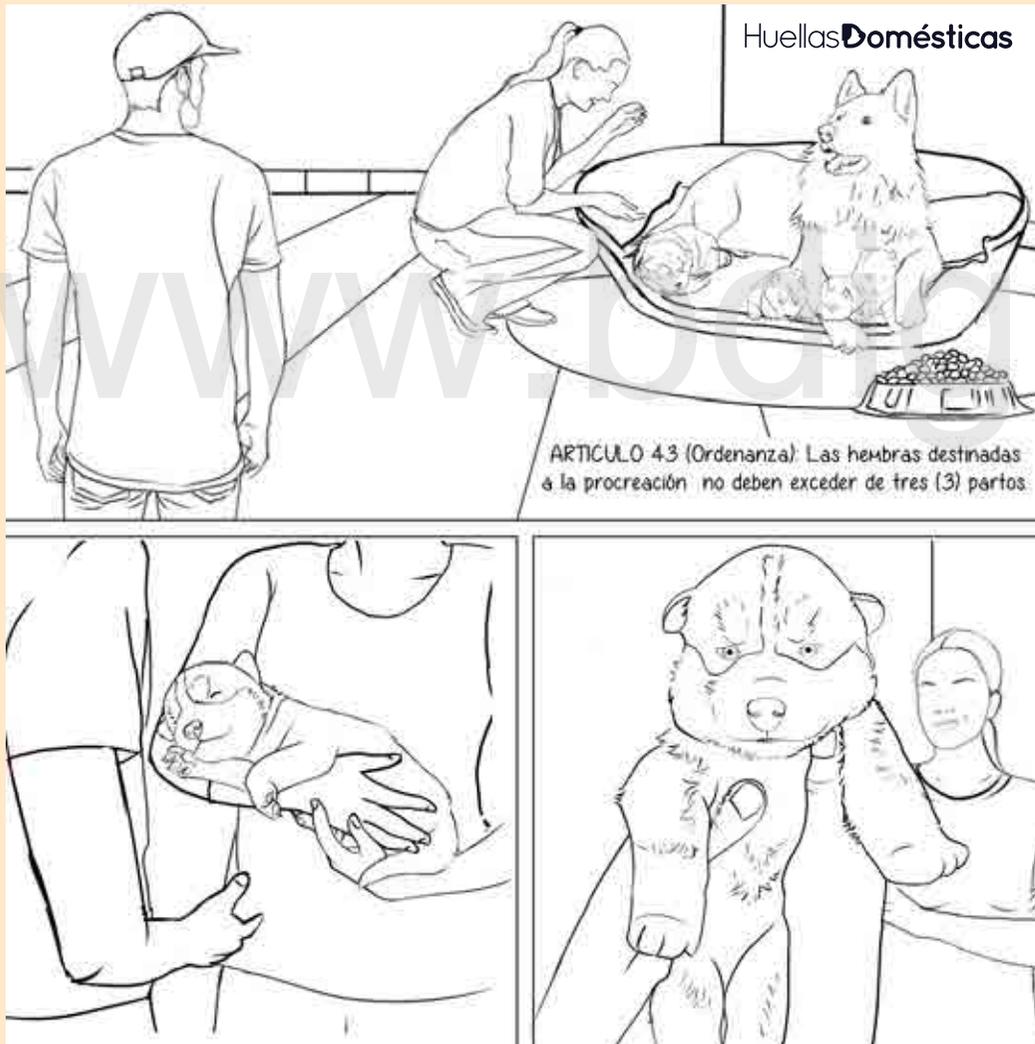
→ PÁGINA 3 - "Mientras Andreth come, recibe una llamada donde le dicen que el perro que estaba esperando ya nació, para que vaya a verlo".

Manteniendo la secuencia narrativa, se ubica al personaje en el ambiente anterior, quien atiende la llamada telefónica para lo cual se hace uso de la única viñeta interior creada en el desarrollo narrativo. Esta viñeta representa el detalle de la llamada para dar paso a la viñeta de mayor tamaño donde se observa al personaje hablando por teléfono.

Se incluye texto informativo y el primer artículo de la ordenanza, además de un breve diálogo correspondiente a la conversación que viene con la llamada y se representa con el globo de diálogo.



De izquierda a derecha: primera imagen proporcionada por Andreth Marcel, imagen 2 proporcionada por la fundación AMA Mérida, seguida de imágenes bajadas de internet para la creación de los personajes y fondos.



➔ PÁGINA 4 - "Andreth, llega a la casa donde ve al perro en la cola de su madre".
- "El perro es entregado a Andreth para que se lo lleve a su casa".

Haciendo uso de una página de tres viñetas para narrar el momento donde se muestra el proceso de adopción, es decir, la entrega del perro a su nuevo dueño; se hace uso de una escena principal que se despliega en una viñeta rectangular horizontal ubicada en la parte superior que muestra al hombre que desde el principio de la historia se ha representado como personaje principal, viendo de lejos a los cachorros. Siendo el suyo el que está en la cola de la madre tal como lo indica el guion literario.

Las viñetas cuadradas inferiores, muestran unas escenas que se despliegan de la principal a modo de detalle, como son la entrega de perro a su nuevo dueño en el que se emplea un plano detalle de los brazos que entregan al animal y los brazos que lo reciben, seguido del perro levantado a modo de "presentación", dejando atrás a su antigua tenedora.

En esta página se muestra un texto que describe otro artículo de la ordenanza relacionado con la procreación indiscriminada, aspecto importante para no utilizar a las perras con fines monetarios. Ya que son sometidas a muchos partos que pueden ocasionarles problemas de salud, y en la mayoría de los casos las perras usadas con este fin terminan abandonadas.



De izquierda a derecha: primera imagen proporcionada por Andreth Marcel, seguida de imágenes bajadas de internet para la creación de los personajes y fondos.



➔ **PÁGINA 5 - "Andreth llega a casa con su perro donde es presentado a la familia".**

Para el despliegue narrativo de la llegada del perro a su nuevo hogar se hace uso nuevamente de una página con tres viñetas, usándose para la escena principal conformada por la llegada del perro a casa, una viñeta rectangular vertical, desarrollando la imagen a través de un plano entero.

A continuación, las dos viñetas cuadradas que abarcan situaciones concernientes al perro en casa reunido con su nueva familia. En la viñeta cuadrada superior se ilustra al nuevo integrante de la familia mientras es reconocido por un perro que ya habita en la casa, escena acompañada de otro artículo de la ordenanza que describe al animal de compañía. La viñeta cuadrada inferior, mediante una toma baja y cerrada para hacer énfasis en los animales, se ve al perro con lo que se supone por el despliegue narrativo previo, es su nueva familia. Acompañado de un texto informativo sobre la tenencia.



De izquierda a derecha: primera imagen proporcionada por Andreth Marcel, seguida de imágenes bajadas de internet para la creación de los personajes y fondos.

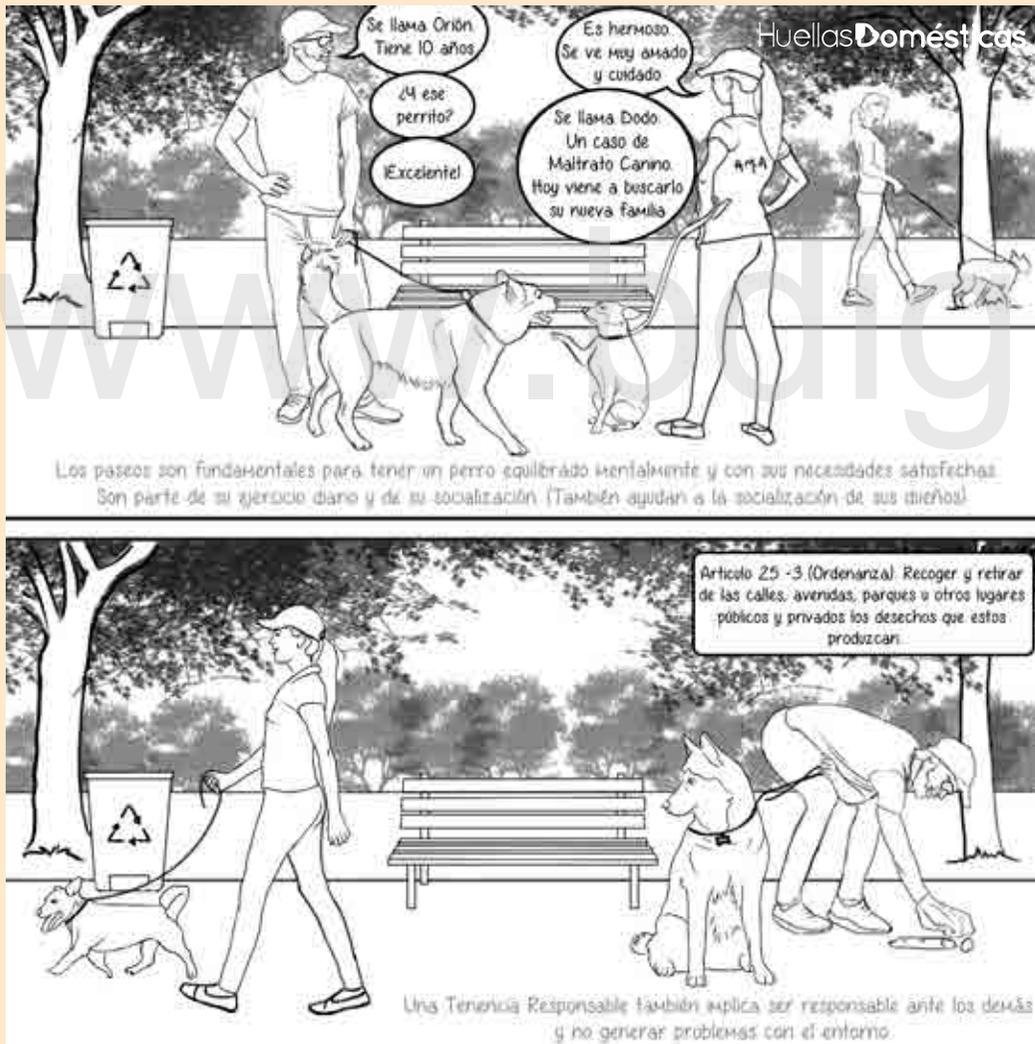


➔ PÁGINA 6 - "El perro ya en casa se le asigna un nombre, comienza a crecer hasta convertirse en un perro adulto. Recibe los cuidados adecuados".

En esta página se narran aspectos básicos de la tenencia a medida que crece el animal a través de 4 viñetas cuadradas de igual tamaño que permiten a la vez, dar el salto de manera progresiva y armónica del perro cachorro a un perro adulto.



De izquierda a derecha: primera imagen proporcionada por Andreth Marcel, imagen 2 perteneciente a la historia 1 "Maltrato Canino", seguida de imágenes bajadas de internet para la creación de los personajes y fondos.



→ PÁGINA 7 - "Andreth y su perro salen a sus paseos diarios como forma de socialización y recolección de las heces como un deber básico. *En esta parte, se incluye nuevamente a representante de la fundación Ama Mérida para hacer la conexión entre las historias".

El texto empleado para acompañar a las imágenes viene dado por diálogos, texto informativo sobre la tenencia y artículo de la ordenanza enfocado en un deber básico de los tenedores con el entorno como es la recolección de las heces, algo que la mayoría de las personas no hacen.



De izquierda a derecha: primera imagen proporcionada por Andreth Marcel, seguida de imágenes bajadas de internet para la creación de los personajes y fondos.



→ **PÁGINA 8 - "Orión, en otras formas de sociabilización: la gata akira, el otro perro que habita en la casa y otras personas de la familia".**

A partir de esta página se siguen tocando aspectos de la tenencia responsable canina, la diferencia con las páginas anteriores es que las imágenes son creadas básicamente a partir de las fotografías proporcionadas por el dueño del animal que ha servido de base e inspiración para esta historia, siendo un reflejo de la elección de esta relación humano-animal, que según mi investigación y observación además de ser amorosa, también se desarrolla de manera comprometida y responsable; respetando siempre las necesidades del animal y viviendo en armonía con el entorno.



De izquierda a derecha: imágenes 1,2,3 y 4 proporcionadas por Andreth Marcel, seguida de imágenes bajadas de internet para la creación de los personajes y fondos.

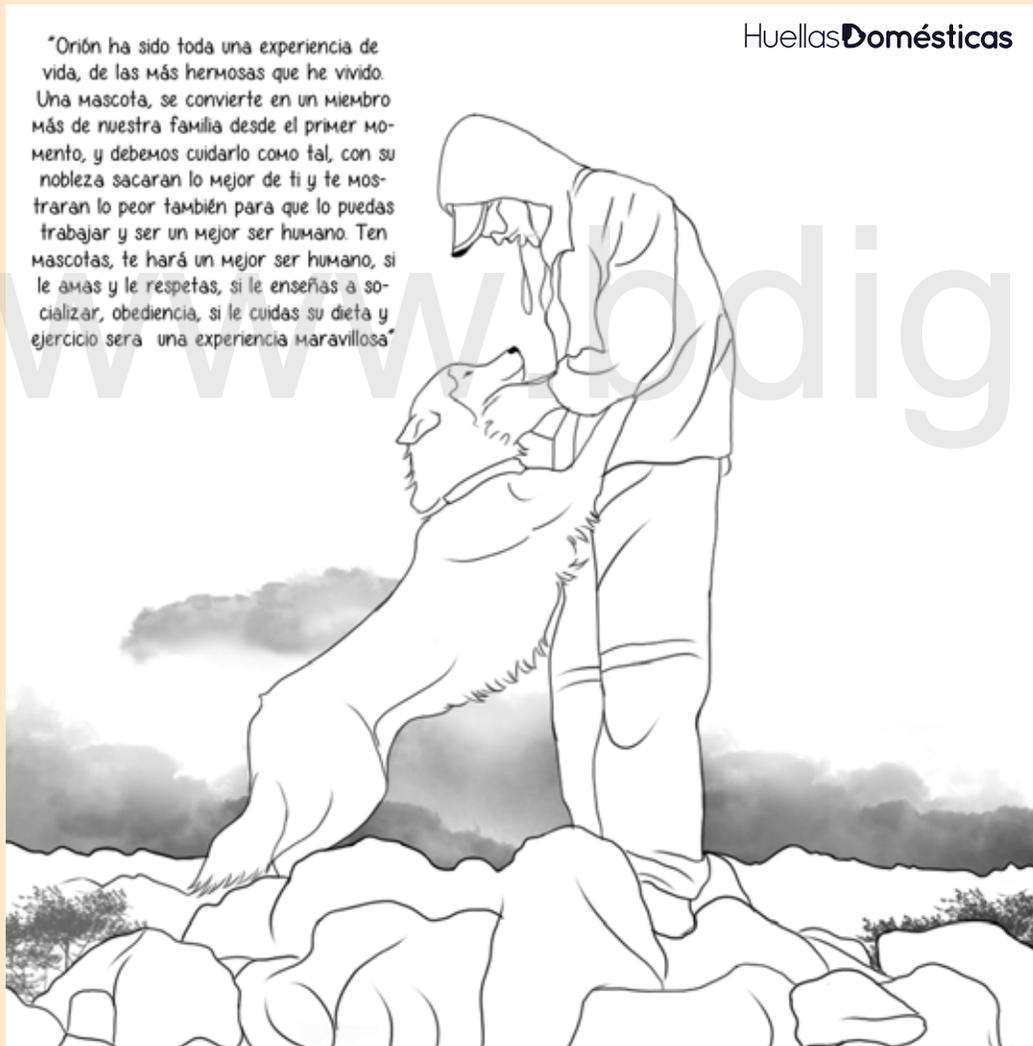


➔ **PÁGINA 9 - "Andreth y Orión compartiendo en diferentes actividades como son: sus ascensos a la montaña, viajes en transporte, paseos a la playa".**

El diseño de esta página es un reflejo de las razones por las cuales elegí esta historia para ser la que mostrara la forma idónea/ correcta de criar a un perro, por las diferentes actividades que el tenedor puede realizar con su mascota. Por lo tanto, en esta página conformada por 4 viñetas cuadradas se hace un recorrido por esas actividades frecuentes que Andreth puede hacer con su husky siberiano de nombre Orión, que van desde viajes en autobús, paseos a la playa y actividades de montañismo donde juntos han escalado el Pico Toro, Pico Pan de Azúcar, Alto de Santo Cristo y visitas a lagunas a lo largo de toda Mérida. Demostrando que cuando un perro es criado de manera equilibrada puede ocupar lugares importantes en la vida y actividades de las personas.



Imagen proporcionada por Andreth Marcel para la creación de los personajes y fondos.



→ PÁGINA 10 - "Finaliza con una reflexión de Andreth sobre su experiencia como tenedor de mascota".

El cierre de la historia viene dado con una viñeta completa que a través de un plano general muestra el vínculo humano-animal propio de la fotografía proporcionada por la persona de quien se ha obtenido el guion, con un fondo abierto en la cima de una montaña a modo de imagen poética, que apela al sentido encausado a crear un efecto de belleza que viene acompañado de la reflexión del tenedor sobre la experiencia agradable que ha sido tener un perro.

- Valor.

Con el diseño de personajes y los diferentes elementos ubicados con fines narrativos doy paso la sección de valor o luminosidad para ubicar la cantidad de claridad u oscuridad que van a tener los colores, definidos a través de la escala de grises.

En esta sección se hace el refinamiento de las formas llegando a modificarse algunos planteamientos compositivos del storyboard con la finalidad de mejorar aspectos como tamaños, sangrados, textos, espacios, etc. Siendo además el momento donde defino la estética que marcará la línea gráfica presente en las ilustraciones, por lo tanto; la base de las imágenes ilustradas, trabajando para ello cada elemento compositivo por separado haciendo más fácil el proceso en caso donde surjan modificaciones.

En la búsqueda de un estilo propio y partiendo de mi tendencia al realismo el resultado son imágenes en su mayoría con apariencia semi realistas; a medida que avanzo en el proceso de creación se notan en las historias cambios en el uso de la línea y la mancha. Estas en un principio

(maltrato canino) son manchas sólidas que no dan pasos suaves entre un valor y otro. Además de presentarse una línea gruesa y negra usada a modo de sombra y que surge como una necesidad para acentuar los procesos de selección perceptivos en la diferenciación figura - fondo. Sin embargo a medida que avanzo, estos recursos gráficos en la imagen que en un principio se hacían necesarios, quedan casi imperceptibles al momento de elaborar la última historia, adaptándose de esta manera a los temas planteados en cada una de la narrativas ilustradas, ya que a medida que avanzamos por las historias los personajes van tomando actitudes y acciones más equilibradas/responsables en el caso de los tenedores de mascotas y de mayor bienestar en el caso del animal.

Este progreso en la tenencia que va de los diferentes maltratos a una tenencia responsable también corresponde con la técnica aplicada en la que se van suavizando poco a poco los trazos rígidos y oscuros, mientras que se producen transiciones en la mancha.



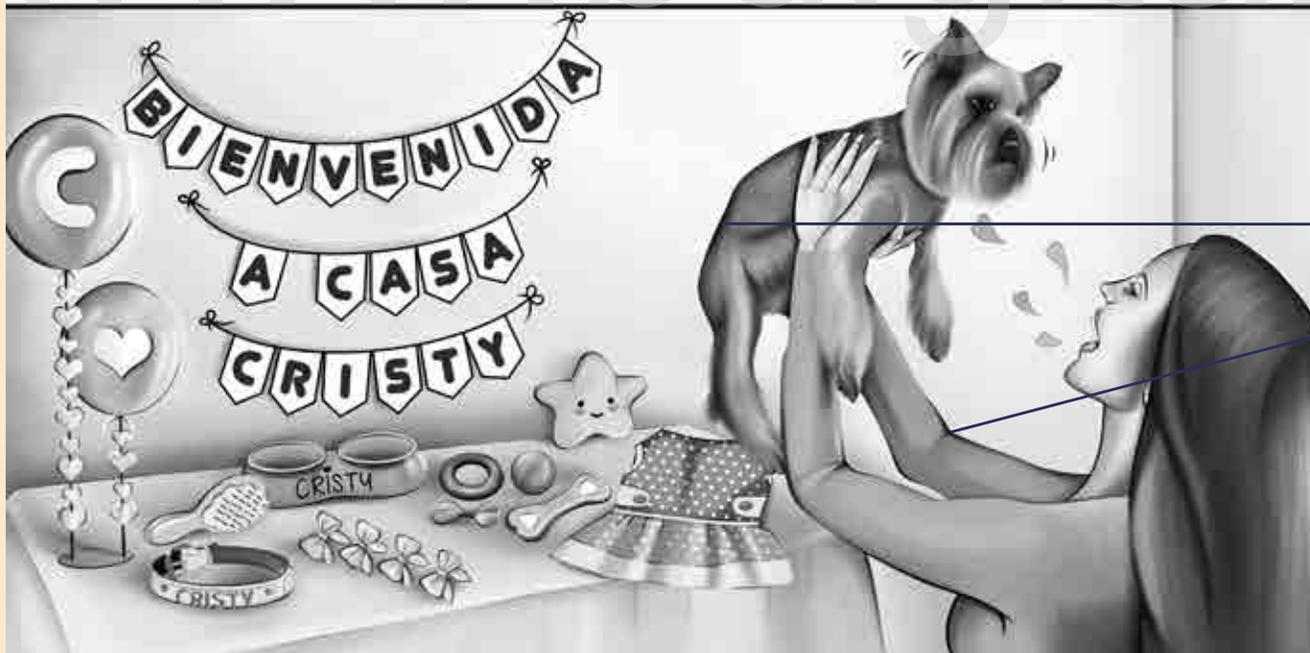
Manchas sólidas

Línea negra
y gruesa

Historia 1 - Maltrato canino.

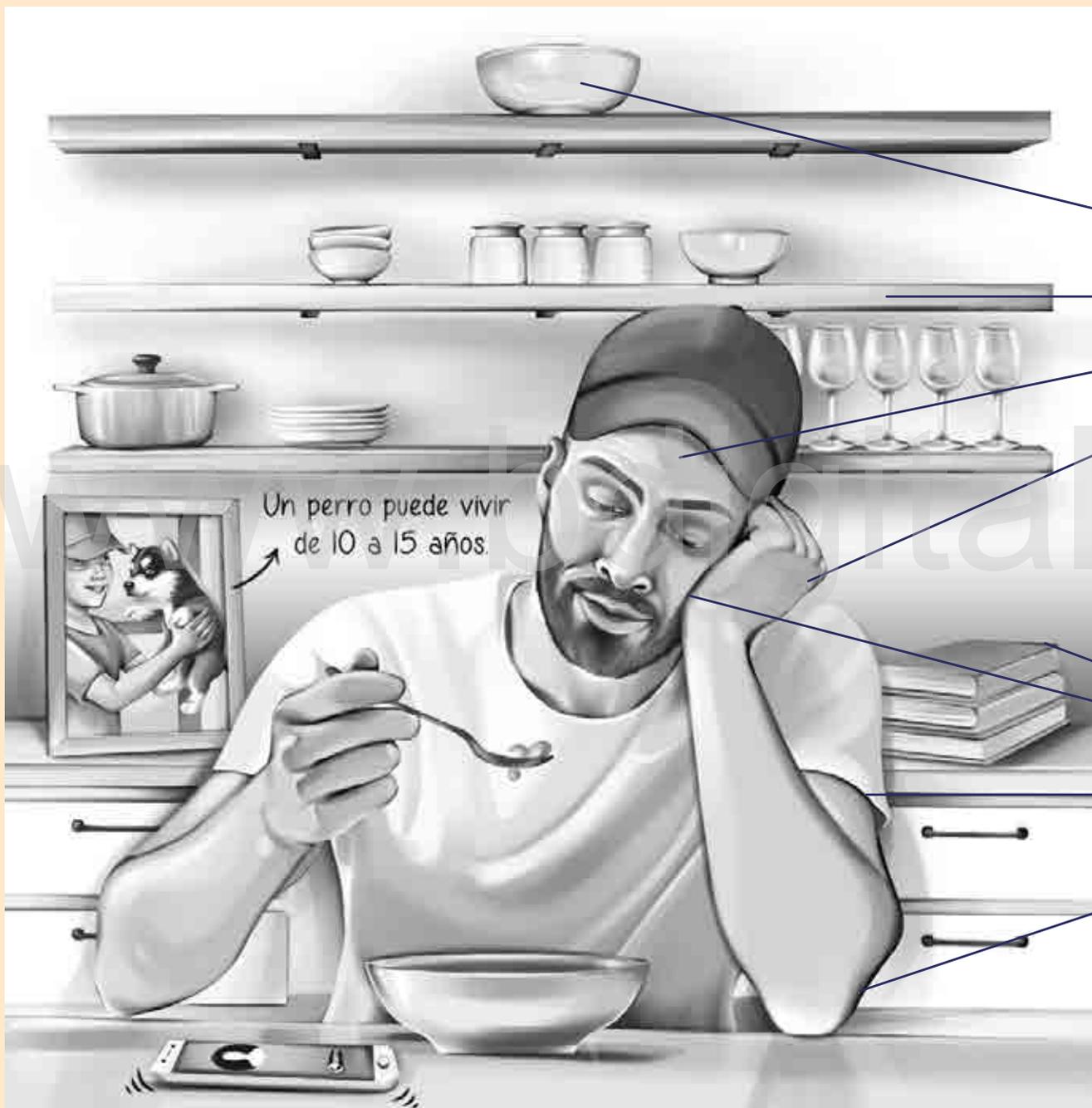


Mancha con transiciones mas suaves



Línea negra mas delgada

Historia 2 - Humanización canina.



Manchas mas
suaves y sueltas

Línea negras
mas integrada

Historia 3 - Tenencia responsable canina.

» Valor-Historia 1.
MALTRATO CANINO.

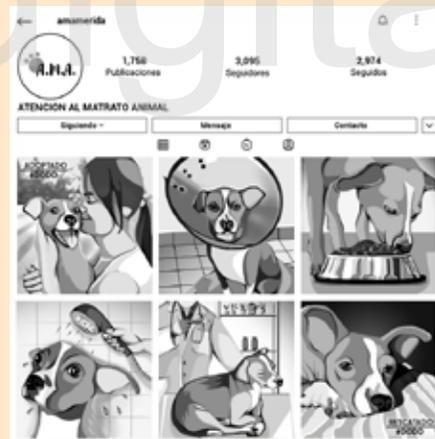
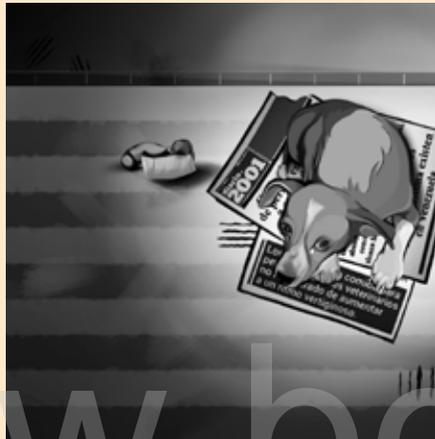
Aplicación del valor de forma tradicional: pintura sobre papel bond.

Esto representa mi entrenamiento y búsqueda de un lenguaje e identidad como ilustradora, en el que trabajé la mancha para ver como podía dar solución a las síntesis de los diferentes elementos narrativos a la vez que ubicaba la luz.



Aplicación digital del valor.

Lo anterior trajo este resultado, donde con ayuda del programa pude estilizar las formas, dar detalles y acabos mas atractivos-profesionales.



Lectura de izquierda a derecha, de arriba hacia abajo.



↑
Bajo valor

↑
Alto valor

Por ser esta una historia que narra el maltrato enfocado desde el abandono y la agresión física, para entrar en esa atmósfera doy inicio con la aplicación de un bajo valor, mostrando escenas oscuras que reflejan soledad y el ambiente psicológico triste/melancólico del animal. Valor, que a medida que avanza la historia va aumentando llegando al climax donde es denunciado el maltrato y alcanza su punto mas luminoso cuando se produce la adopción.

Asi mismo, la estética de la historia transita entre manchas bien definidas y sin transiciones entre un valor y otro; acompañadas de una línea negra gruesa que sirve como el valor mas bajo a modo de sombra y para diferenciar la figura del fondo. Aspectos que junto con el valor voy modificando a medida que la situación del animal cambia/mejora. Llegando a la última página donde se observa la presencia de manchas un poco mas difusas y menos uso de la línea, especialmente en los elementos que estan en segundo y tercer plano. En general, hay poco uso de recursos plásticos creando imágenes planas.

Dicho de otra manera, la dureza de la mancha, la línea negra y el valor bajo me permite connotar los padecimientos que sufre el animal como consecuencias del maltrato por parte de sus tenedores para luego ser usados no tan marcados en escenas donde el animal es rescatado y mejora su calidad de vida.



El perro, personaje principal sobre el cual se desenvuelve la historia, su ubicación en cada página viene dada por la zona mas luminosa. Para su diseño se toma en cuenta que en un principio es un animal que presenta problemas de piel producto de un descuido por parte de sus tenedores que ha afectado su calidad de vida y salud; por lo tanto para identificar el poco pelaje he hecho en algunas zona de su cuerpo, especie de mechones que se identifican por ser manchas de valor bajo que terminan en angulos y delineados con una línea negra a modo de sombra que produce ese poco pelo sobre la piel.

Para identificar al perro como sano, el pelaje lo trabajé con manchas sólidas eliminando los ángulos y las líneas negras dentro del cuerpo.



En términos de significados y decisiones técnicas puedo decir:

→ La portada (página 1) y las páginas 2, 3, 4; con diseños similares de una secuencia que narra el estado psicológico del animal sobre los periódicos que muestran una situación país que ha causado inconvenientes en la tenencia de las mascotas, afectando la calidad de vida de las mismas. Y aun cuando son escenas diseñadas para mostrar básicamente la situación de descuido del animal, obviando para ello un fondo muy producido y unido al poco valor aplicado, existen otros elementos narrativos que evocan el maltrato como son: las heces, las moscas, arañños, taza de comida vacía y un piso irregular con bordes rasgados como presencia de la agresividad, sobre la cual reposa un animal (perro) con una apariencia descuidada, enferma y triste. El piso, además por su diseño identifica al animal adentro de una casa.

Página 1 (portada).



En esta página el punto de iluminación está en la esquina superior derecha donde reposa el animal, la intención fue crear drama con respecto a lo que está viviendo: su estado de soledad y abandono.



Para esta página he ubicado la parte mas luminosa en el recuerdo, por ser un momento feliz en la vida del animal: cuando era un cachorro con sus dueños felices, de ahí los toques de luz que estos presentan.

El espacio del perro continúa con el piso de franjas irregulares y bordes puntiagudos que connotan agresividad en el lugar, la taza de comida sucia y vacía que junto con la mirada perdida del perro y su único mechón de pelo sigo representando el maltrato animal.

Es evidente el uso de la línea negra modulada (fino-grueso-fino, con bordes en punta) en los espacios que se suponen son las sombras; manejando entonces dos tipo de sombras: las que represento con la línea para resaltar las formas y la sombra normal que hacen los elementos sobre determinada superficie que es mas suave. Es evidente las manchas de valores sólidos y contundentes.



En esta página vario la disposición de las franjas del suelo para eliminar la horizontalidad, enfatizando con estas diagonales dinamismo y caos.



→ La página 5 muestra al animal efectivamente dentro de una casa al colocarlo nuevamente sobre el piso rasgado como sinónimo de agresividad que va acompañada con la actitud del hombre. Siendo además esta la primera página donde se empieza a incluir a la figura humana como un ente activo en la relación humano-animal y por consiguiente responsable del bienestar de este. Ciertamente, en la página dos está la figura humana, pero a modo de recuerdo, con una actitud de felicidad, tanto el hombre y la mujer poseen el mismo nivel de detalle.

En esta página, el tratamiento de los personajes viene dado por un perro que se observa en primer plano, sobre un fondo iluminado para darle su importancia como personaje principal. Seguido de un hombre enfurecido, con un valor un poco mas bajo y ubicado en un segundo plano, mostrándose como el que ejecuta el maltrato. Y un tercer plano una mujer que representa la parte despreocupada ante la situación por lo tanto su nivel de abstracción es mayor, omitiéndose detalles del rostro y su valor en términos de iluminación es menor.



→ La página 6 muestra un escenario distinto, que viene dado por el tratamiento del piso, observado en la viñeta principal (viñeta rectángulo vertical) y otros elementos que dan las sensación de estar en una especie de patio, como son los cauchos apilados.

Nuevamente el perro se ubica en la parte mas iluminada junto con la situación importante de la escena: la agresion física que viene dada por una patada. La iluminación presente en esta viñeta sirve de guía, haciendo un recorrido visual que va de esta parte mas iluminada a un fondo con bajo valor donde está el personaje que observa de manera “discreta” y posteriormente denuncia el abuso. Manteniendo ese concepto de la página anterior de abstraer un poco mas los personajes del fondo, se omiten los detalles del rostro, pero siendo importante su identificación como la parte preocupada se toma la decisión de conservar el ojo al estilo cartoon. Posteriormente el despliegue narrativo que surge a continuación viene precisamente de lo observado por este personaje que representa a una mujer cuyas acciones son vaciadas en las viñetas cuadradas donde el uso del valor va enfocado a iluminar zonas de importancia como los ojos de asombro de la mujer que está observando el maltrato, el celular haciendo la llamada y posteriormente su expresión de preocupación al hablar por teléfono haciendo la denuncia.

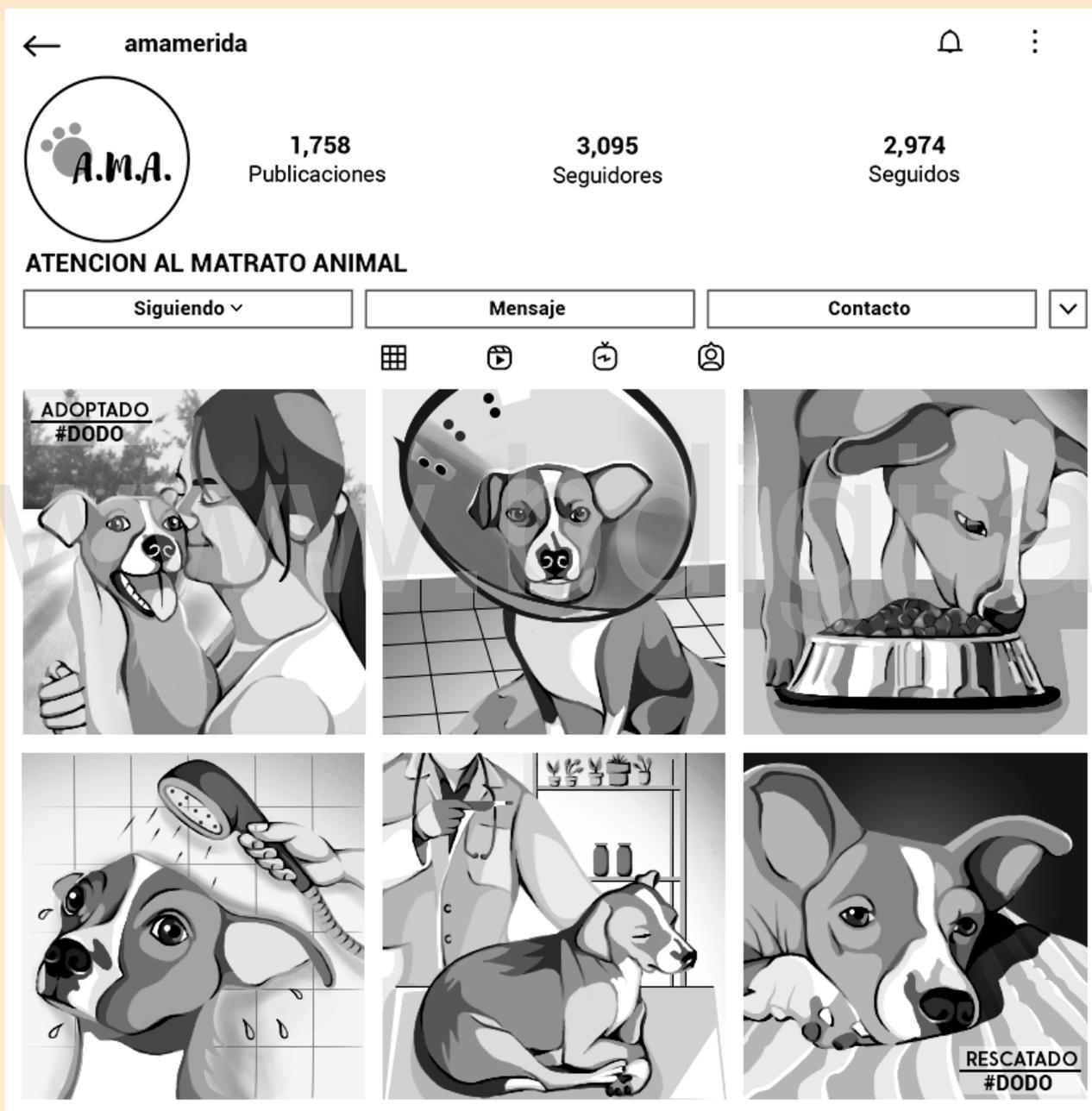


ARTICULO 5 (Ordenanza sobre tenencia, control, registro y protección de animales en el Municipio Libertador del estado Bolivariano de Mérida).

En caso de que un animal se encuentre dentro de una propiedad privada y en evidente estado de gravedad con inminente riesgo de perder la vida, sin ser atendido oportunamente por su dueño, responsable o propietario, **las autoridades locales o municipales deberán disponer en forma inmediata una orden de allanamiento y secuestro del animal** con el fin de ponerlo a disposición de un médico veterinario de la alcaldía o cualquier entidad rectora que garanticen su urgencia y tratamiento. El dueño, responsable o propietario, cancelará todos los gastos ocasionados por el tratamiento, junto a la sanción correspondiente por la infracción cometida.

→ En la página 7, de izquierda a derecha se observa un paso del valor que va de bajo a alto.

Esta página da fin a la parte oscura tanto en la vida del animal como de las viñetas. Al dejar atrás el pasado de maltrato, representado con el hombre diseñado con menos detalles, suprimiendo los elementos del rostro, ubicado en un tercer plano y en la parte menos luminosa de la página, como referencia de que ha quedado atrás.



→ La página 8 sigue los valores de cada imagen que ha servido de referencia como base para su diseño. También se sigue observando la mancha sólida y la línea negra.



→ Las página 9 y 10 son las últimas que conforman esta historia, en ellas es donde se concentra la solución favorable para la vida del animal, representando ilustrativamente al perro recuperado y listo para ser adoptado. Su recuperación es mostrada gráficamente con el aspecto del pelaje, cuya apariencia se modificó eliminando las manchas con terminaciones angulares y eliminación de las líneas negras dentro del cuerpo.

Estas páginas son mas luminosas para identificar sentimientos de alegría que también viene dado por un atardecer que recae sobre el parque que sirve de fondo y lugar de encuentro con la nueva tenedora.

En estas dos últimas páginas se empieza a ver los primeros vestigios de trazos difusos y transiciones mas suaves en la aplicación del valor, vistos especialmente en las sombras sobre el suelo. Así como un empleo diferente de la línea en los elementos ubicados en segundo y tercer plano. Esta variación además de pertenecer a la transición de la historia que parte con una situación desagradable acompañada de una técnica más dura y pasa a situaciones favorables hasta caer en un evento feliz donde se ve una suavidad en la aplicación de la técnica, también abre paso a la línea gráfica de la ilustración en la segunda historia que funciona como contraste a este tipo de maltrato.



Aquí la sombras de los personajes sobre el suelo son manchas sólidas, se puede observar el contraste con la manera de aplicar el valor en el suelo donde finalizo aplicándolo con mayor suavidad y la línea negra a medida que se alejan los personajes omito su uso para restarle a estos importancia gráfica-visual. Estas decisiones vienen de la mano con el mensaje, donde desaparece la agresividad y doy paso a un momento feliz.

El punto mas luminoso de esta viñeta es el ubicado en los rayos que salen del cielo e iluminan a la adoptante, lo relaciono con algo celestial en el sentido de la belleza, lo bueno y nuevamente la felicidad.

» Valor-Historia 2. HUMANIZACIÓN CANINA.



Lectura de izquierda a derecha, de arriba hacia abajo.

A diferencia de la historia anterior donde el valor es aplicado pensando en la transición de los eventos que van desde el maltrato a una solución favorable que viene con el rescate, recuperación y adopción del animal; en esta, el valor lo aplico basándome en su esencia misma, es decir en la búsqueda del equilibrio de la luz que posteriormente se acentuará con el color. Por lo tanto, el valor alto o bajo esta ligado al ambiente propio de cada viñeta y por consiguiente a la imagen de referencia tomada como principal para su creación. En esta segunda historia se hace mas notoria la estilización de las formas con respecto a su storyboard, de igual manera se observa el complemento en los fondos para agregar valor narrativo y como resultado imágenes mas complejas, producto del estudio y la investigación para la creación de la imagen adecuada que traduzcan el correcto vaciado del mensaje.

Para el estilo, siendo esta una historia que aun cuando es de maltrato está en el extremo de la historia anterior, desarrollándose a través de eventos que muestran amor y cuidados excesivos hacia el animal, la técnica esta enfocada en reflejar ese aspecto. Por lo tanto, la mancha que en un principio se aplica de manera rígida; en esta historia se aplica con bordes un poco más suaves que permiten transiciones delicadas entre un valor y otro, sin caer en difuminados tan marcados o el popular “sobado” propio de la técnica realista, en el que los valores se funden como en una especie de degradado.

La línea negra todavía está presente, pero en la búsqueda de esa suavidad que se supone da el amor y el cuidado, traduciéndolo al nivel gráfico, se aplican un poco mas delicada e integrada, además de la diferenciación de los planos, usando para esto una línea mas gruesa en los elementos ubicados en primer plano o personajes importantes y líneas delgadas en elementos ubicados en los otros planos que conforman los fondos.



El tratamiento del perro esta enfocado en mostrar las características propias de la raza Yorkshire, siendo las principales: perro pequeño de pelo largo, por lo que el tratamiento de la imagen en este caso va dirigido a la aplicación del valor en capas de muchas suaves intercaladas con trazos modulados ya sean en alto o bajo valor mediante el uso de opacidades; que refieran el largo, movimiento y mechones de pelo; misma técnica empleada para el cabello de las figuras humanas.

Por ser su pelaje una característica de la raza por los cortes y peinados que van mas allá del cuidado básico al animal, sino como adorno y “coquetería” que busca hacerlo mas atractivo; a lo largo de la historia se refleja esta característica narrativa en la ilustración que viene dada con la variación del cabello y que acompañada de la vestimenta abordo el aspecto de la humanización. La unificación del personaje se logra en su totalidad con el color .

En esta historia además se incluyen con mayor frecuencia el uso de pinceles que ayuden a enriquecer las texturas y por consiguiente la imagen ilustrada, siendo este el aspecto que da paso a la última historia.



→ A continuación el despliegue narrativo mostrado de manera individual para su mayor apreciación y siguiendo la aplicación del valor explicada anteriormente donde cada viñeta tiene el el valor de acuerdo a la imagen tomada como referencia principal.

En el caso de la portada el valor viene aplicado siguiendo la iluminación de una escena dada por el momento cuando se esta cantando cumpleaños, donde la luz es ubicada según aquella que da la vela y la bengala.



→ En la mayoría de las páginas, así como también en esta es notorio el manejo de la línea negra, especialmente en los personajes para separarlos del fondo y la sutileza de la misma en los elementos ubicados en segundo plano.

También se ve la delicadeza de la mancha, en esta página se observa especialmente en el chaleco del representante de la fundación Ama Mérida.

El valor de esta página es alto para brindarle la luminosidad relacionada con ese momento de alegría que viene con la llegada del animal a casa. Obviamente me estoy guiando por imágenes de referencia, pero también modifico el valor de acuerdo a las necesidades comunicacionales.



Mientras ven televisión,
ambas comparten la cena



→ En esta página se puede observar la aplicación de las sombras oscuras para sacar los elementos del fondo, dándoles al mismo tiempo resalte y fuerza visual.

Otro aspecto importante en esta viñeta es el pelo del animal, su tamaño no da chance de hacerlo con tanto trazo, aplicando entonces una base que luego con algunos puntos de luz y la línea negra da forma al pelaje.

Aquí también es importante el tratamiento dado al televisor, desenfocándose para restarle importancia.



→ Aquí se hace mas visible el complemento de la imagen con respecto al storyboard, que viene dado por los elementos del fondo, agregados para dar mayor riqueza visual. Elementos, a los que también les he aplicado el efecto desenfocado para restarles importancia.

Nuevamente se observan las sombras oscuras que ayudan a resaltar los elementos. Creando valores contrastados en un ambiente mayormente iluminado.



→ Esta viñeta toma el valor correspondiente a la imagen de referencia con la cual fue creada.

Uno de los aspectos más importantes son el uso de las texturas para dar riqueza visual; aplicadas en la grama, la acera y la malla del coche. También se ve el tratamiento de los elementos del fondo, a medida que están más lejos se reducen los detalles.



→ La página 6, correspondiente a la celebración del cumpleaños de la perrita Cristy, es la que da la base para la creación de la portada de esta historia; por lo tanto al igual que en ella, el valor viene dado por la iluminación producida por las velas ubicadas en la torta.

En esta viñeta quiero resaltar el tratamiento de los rostros, que van de neutrales en los niños, de fastidio en el animal y de felicidad exagerada en la mujer que es la que ejerce la humanización.

Cristy, adquiere conductas obsesivas. Luisa al llegar decide perdonar todo y además le da su comida favorita: pastel de chocolate y salchichas



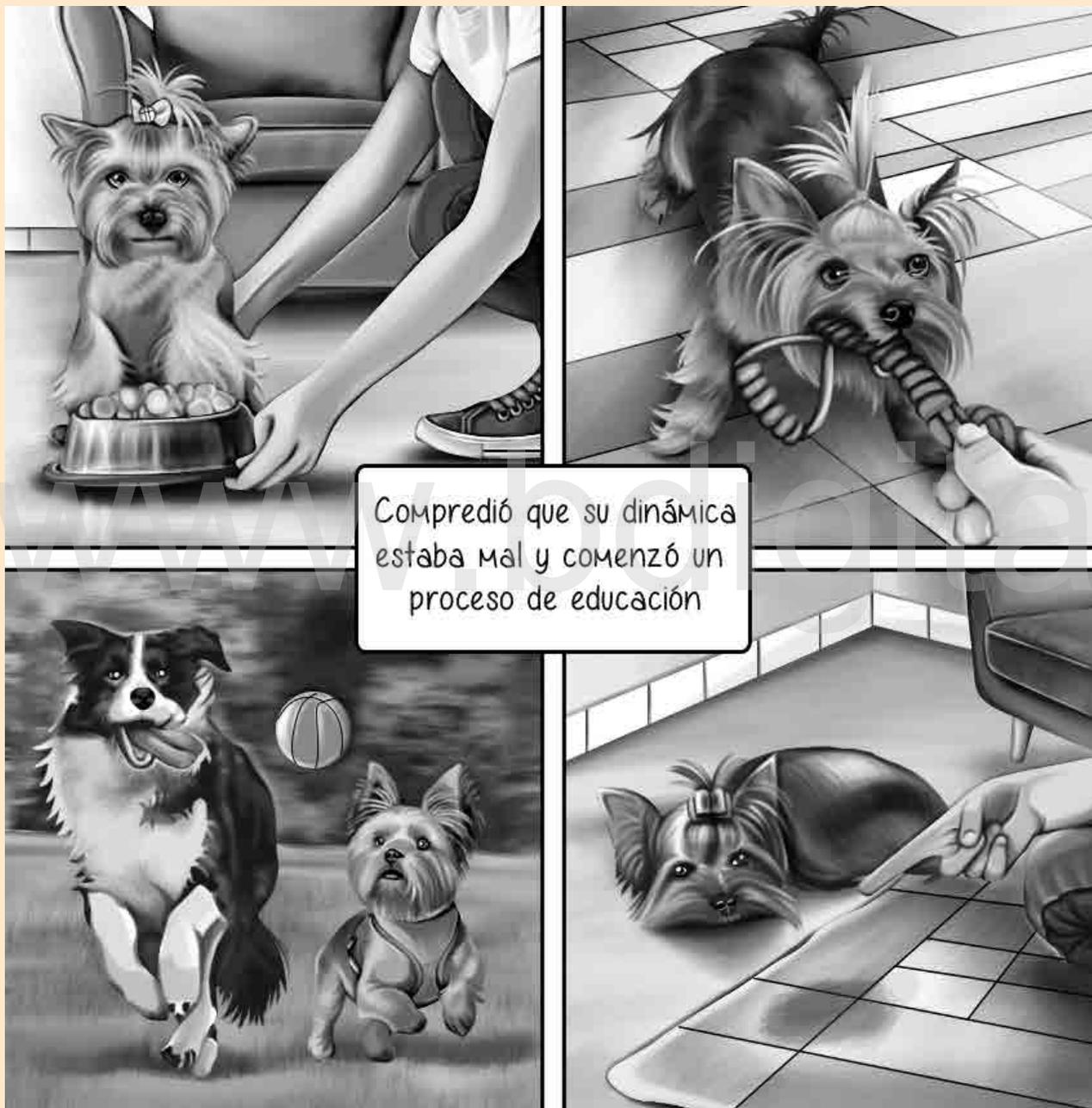
→ En esta página trato de mantener el valor de la página 3, con la finalidad de darle continuidad narrativa a la historia en cuanto a mostrar un ambiente conocido como es la sala de la casa, aun cuando hay modificaciones obvias para poder desarrollar el mensaje que viene dado con los problemas de conducta del animal.

El valor mas alto se observa en el espacio que rodea al plato de comida que sostiene la mujer, del cual se desprenden unos sutiles rayos de luz que son muy presentes para mostrar algo llamativo, casi celestial. Ciertamente su finalidad es llevar la atención a esa acción como parte de algo indebido dentro del caos ya existente.



→ Esta página tiene el valor correspondiente a la imagen de referencia.

Aquí modifiqué la mano de la mujer para mostrar la temperatura del animal indicando que tiene fiebre, oscilando la normal entre los 37,5 °C y 39,0° C.



→ En esta página aplico el valor de acuerdo a la imagen tomada como referencia para la creación de cada una de las viñetas.

Aquí empiezo acentuar el uso de los trazos artísticos en casi todas las superficies, siendo más notorios en las sombras. Esto viene dado por un lado como una transición en las historias, y por otro lado una necesidad muy personal que busca siempre embellecer la imagen.



→ Para esta última página aplico el valor de igual forma; es decir, de acuerdo a la imagen tomada como referencia para su elaboración.

La aplicación de las sombras son mas sueltas y expresivas en comparación aquellas ubicadas en las primeras páginas.

También hay modificaciones con respecto al storyboard, con la finalidad de mejorar la imagen ilustrada; aquí he decidido agregar los personajes del fondo, entre ellos la pareja de perros ubicada en la página 5 para una vez mas dar conexión narrativa en la historia, haciendo entonces entre ver que los personajes principales estan caminando en el parque que se observa en el fondo de dicha página.

Como último aspecto importante es la línea negra de los elementos en segundo plano convertida en una línea gris, como a un 90%; que se integra mas al entorno y además acentúa la sensación de lejanía/distancia, y que también viene como resultado de ese proceso de cambio en las historias con respecto al tratamiento que he dado en cada una de ellas para evidenciar los diferentes tipos de maltrato y la tenencia responsable. También el cambio progresivo de la técnica me hizo soltar un poco la línea negra, ya que sentí que los desenfoces y las diferentes texturas que apliqué en esta historia me ayudaron hacer la separación de los planos y los diferentes elementos, creando imágenes visualmente mas suaves, menos contrastadas que van en correspondencia con el tema central de esta y la siguiente historia.

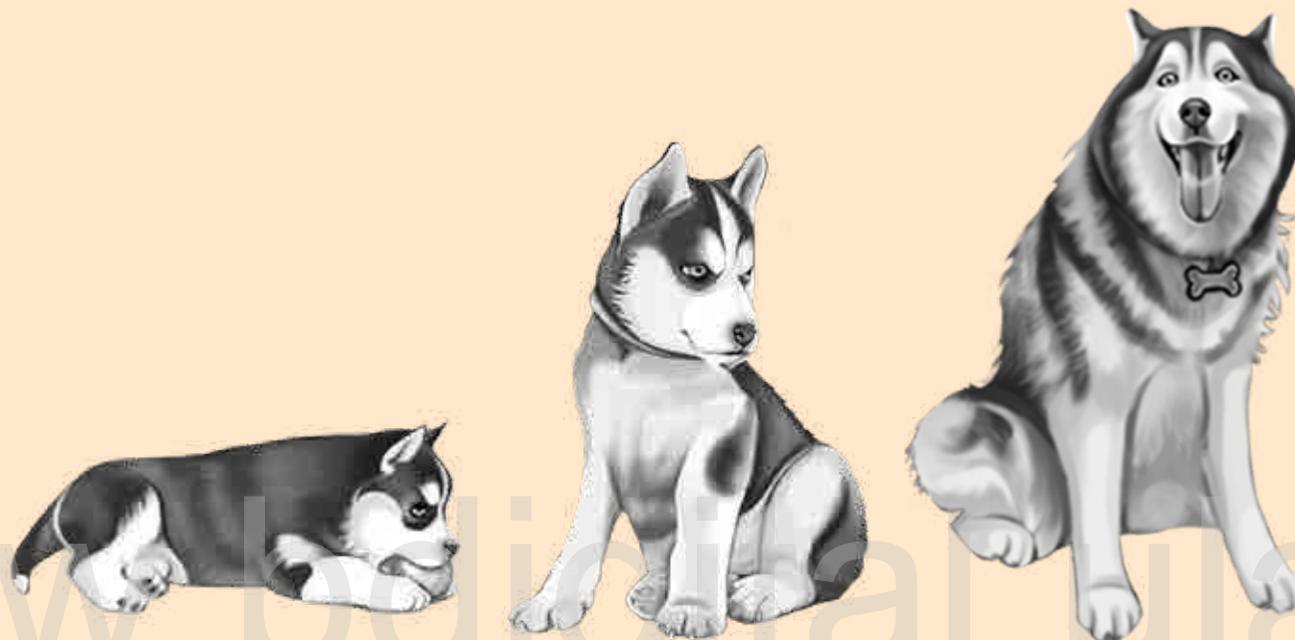
» Valor-Historia 3. TENENCIA RESPONSABLE CANINA.



Lectura de izquierda a derecha, de arriba hacia abajo.

El valor en esta última historia está aplicado tomando en cuenta el ambiente propio de cada imagen que ha servido de referencia para la creación de las viñetas. La técnica sigue la línea progresiva de trazos artísticos que vengo aplicando de manera creciente a medida que se han elaborado las historias, siendo en esta aplicados con mayor intensidad. En este punto, la mancha sólida de la primera historia tiene un uso reducido, continuando con las transiciones entre los valores que he venido trabajando en la historia dos. Transiciones que abarcan el uso de valores cercanos o bordes un poco difusos para crear suavidad y restar la rigidez.

La línea negra sigue presente usándose de dos maneras: marcada o un poco más integrada con el entorno compositivo. El manejo de los pinceles artísticos en esta etapa del proceso los he utilizado de forma un poco más frecuente para darle mayor riqueza expresiva-artística-gráfica a las imágenes, acentuando la armonía de los ambientes narrativos apuntando a lo bello que aspira al perfeccionamiento técnico que pueda causar mayor deleite estético y además enfatizar aspectos de la interacción humano-animal de manera equilibrada pero sin obviar las muestras de cariño hacia este último, y exaltar las diferentes actividades desarrolladas en ambientes naturales propios del relato proporcionado; creando de esta manera una atmósfera agradable y sensible pero sin obviar los conceptos asociados a las responsabilidades que vienen representados intrínsecamente en la composición. Todo esto unido a la síntesis gráfica que aunque basada en la reducción u omisión de elementos da un aspecto más realista a las imágenes, aplicados básicamente en los personajes, siendo los principales el husky siberiano y su tenedor. En términos generales las ilustraciones tienen mayor detalle.



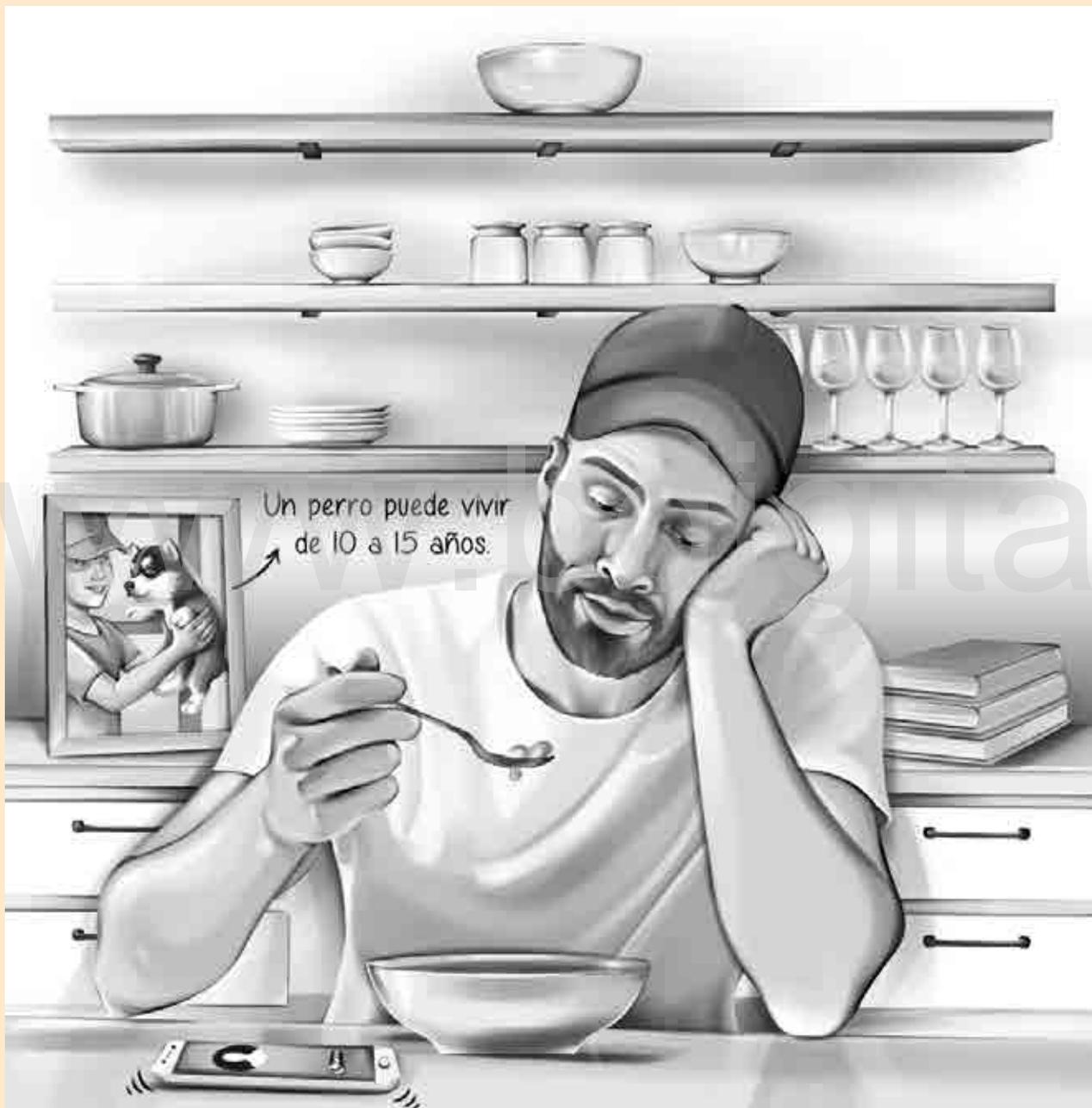
Para el diseño del perro husky siberiano hago la transición que va de cachorro a adulto. Su pelaje es creado siguiendo las características de esta raza, siendo muy denso y afelpado con una importante capa interna, además de tener un pequeño collar de pelo alrededor del cuello. La síntesis gráfica esta basada en una combinación de mancha, opacidad y texturas que vienen dadas por el uso de los pinceles artísticos y algunos bordes irregulares a modo de pelo.



→ A continuación el despliegue narrativo mostrado de manera individual para su mayor apreciación y siguiendo la aplicación del valor explicada anteriormente.

La portada toma los valores de la imagen que sirve de referencia para su creación. La luz va enfocada a mostrar un ambiente de atardecer en el muelle de una laguna, por lo tanto el alto valor se evidencia en la luminosidad del cielo y el agua que ayuda a separar a los personajes del fondo.

Importante observar en todas las páginas de esta historia la soltura en la aplicación de las manchas.



→ La página dos maneja un valor alto, que si bien es cierto parte de la imagen de referencia también exageré la luminosidad, algo que se observa en la mayoría de las páginas, donde la luz la asocio con los conceptos de equilibrio y alegría.



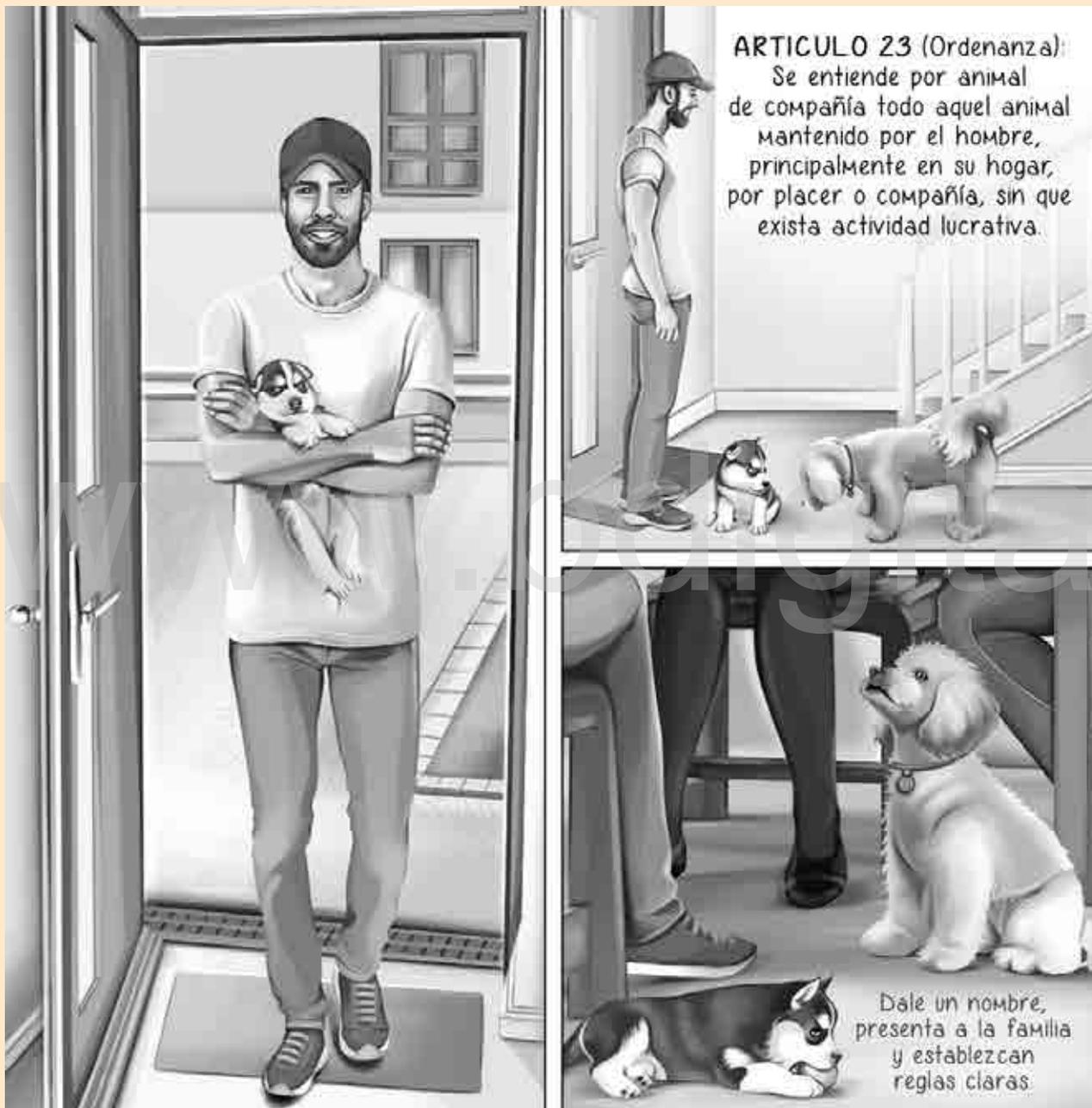
→ Esta página copia los valores de la página anterior, pues estoy usando el mismo escenario.



→ En esta página apliqué el valor de acuerdo a la imagen de referencia para la creación de cada una de las viñetas con algunas consideraciones.

La viñeta superior tiene el alto valor en el personaje principal y ubicado en primer plano, es decir el hombre que hace de tenedor de mascota. Lo presento mas luminoso para dar a entender que es un elemento importante en la secuencia narrativa, viéndose así en toda la historia. La iluminación del suelo en diagonal da la guía de visualización a los personajes del fondo quienes estan con un valor mas bajo, representando de esta manera la distancia con respecto al principal; sin embargo la perra madre tiene un valor bastante alto, esta consideración es para dejarla tal como se indica en la historia, siendo una perra albina. El tratamiento de los cachorros fue trabajarlos con los valores alto y bajo para diferenciarlos, donde el cachorro elegido se impone por ser el mas oscuro.

Las viñetas inferiores siguen los valores de los personajes de la viñeta principal para continuar con la secuencia, aplicando un poco de luminosidad cerca o alrededor del chachorro con la finalidad resaltarlo.



➔ Nuevamente aplico el valor guiándome por las imágenes de referencia que han servido para componer cada viñeta de esta página, tratando de dejar el espacio mas luminoso para el cachorro de husky siberiano, animal que represento como principal, dándole de esta manera esa categoría sobre el otro perrito que sale en escena.

En este punto de la historia no solo se sigue observando la mancha aplicada de manera un poco mas desenfadada y la línea ya no es el negro intenso, ahora tiende a ser mas gris.



→ En esta página aplico el valor guiándome por las imágenes de referencia para la creación de las viñetas, tratando de dejar al perro en el espacio mas iluminado.

El pelaje lo trabajo con mancha, dejando entre ver el "pelo a pelo", esta es mi manera de hacer el personaje mas atractivo



Se llama Orión.
Tiene 10 años.

¿Y ese
perrito?

¡Es hermoso!
Se ve muy amado
y cuidado.

Se llama Dodo.
Es un caso de
Maltrato Canino.

Los paseos son fundamentales para tener un perro equilibrado mentalmente y con sus necesidades satisfechas. Son parte de su ejercicio diario y de su socialización.



Artículo 25 -3 (Ordenanza):
Recoger y retirar de las calles, avenidas,
parques u otros lugares públicos y privados
los desechos que estos produzcan.

Una Tenencia Responsable también implica ser responsable ante los demás y no generar problemas con el entorno.

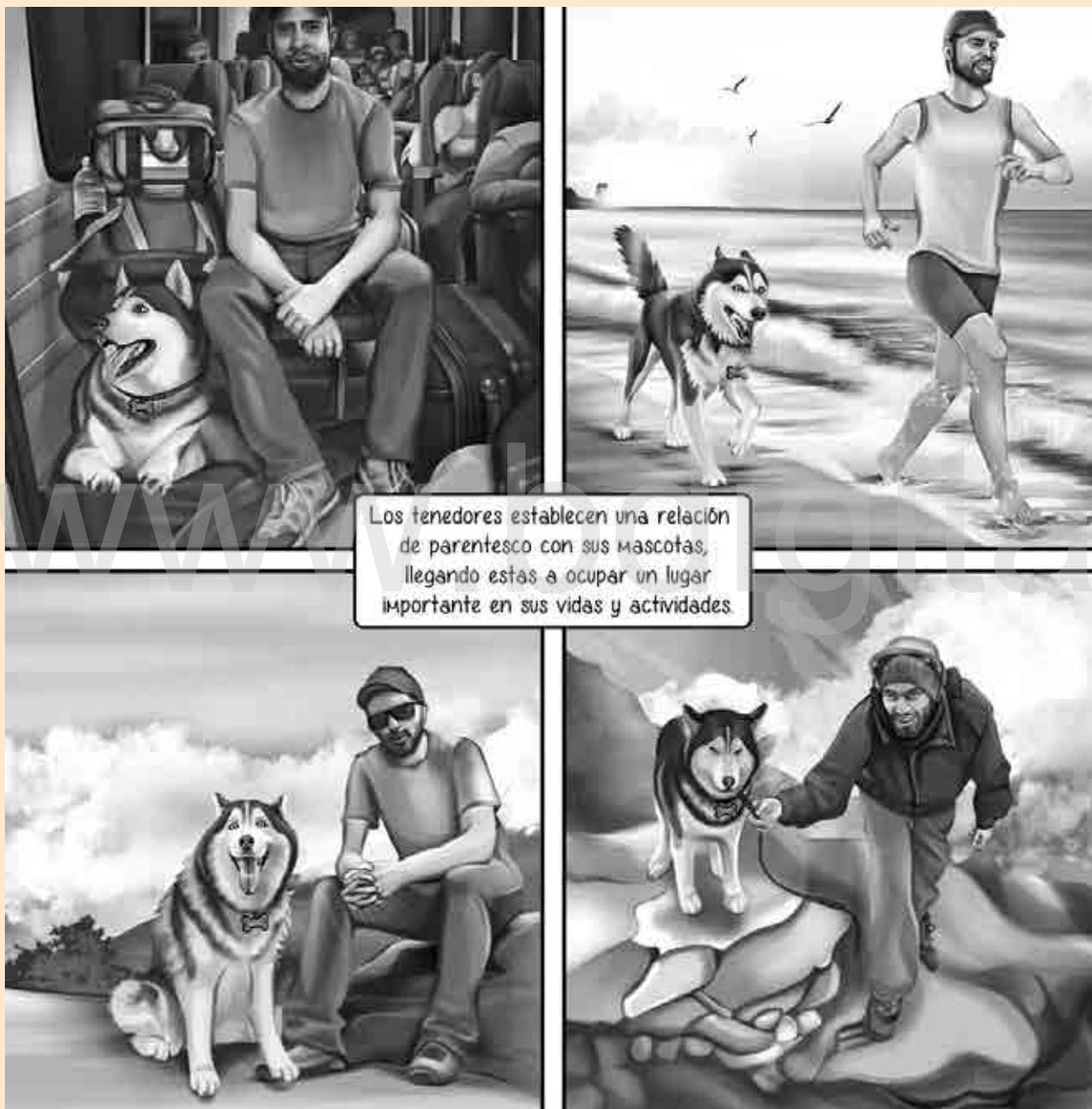
→ El valor de esta página sigue la referencia del atardecer propio de la imagen que da forma al ambiente de las viñetas. En general la página posee un valor equilibrado, los elementos del fondo no se oscurecen para diferenciarlos, solo les he suprimido los detalles, y la razón es por el sol que se oculta detrás de los edificios cuya luz recae sobre ellos y alcanza en menor cantidad a los elementos del primer plano, dejando el punto más luminoso en el centro de la página, precisamente donde están estos elementos iluminados del fondo para una mejor visualización de los diálogos y textos.



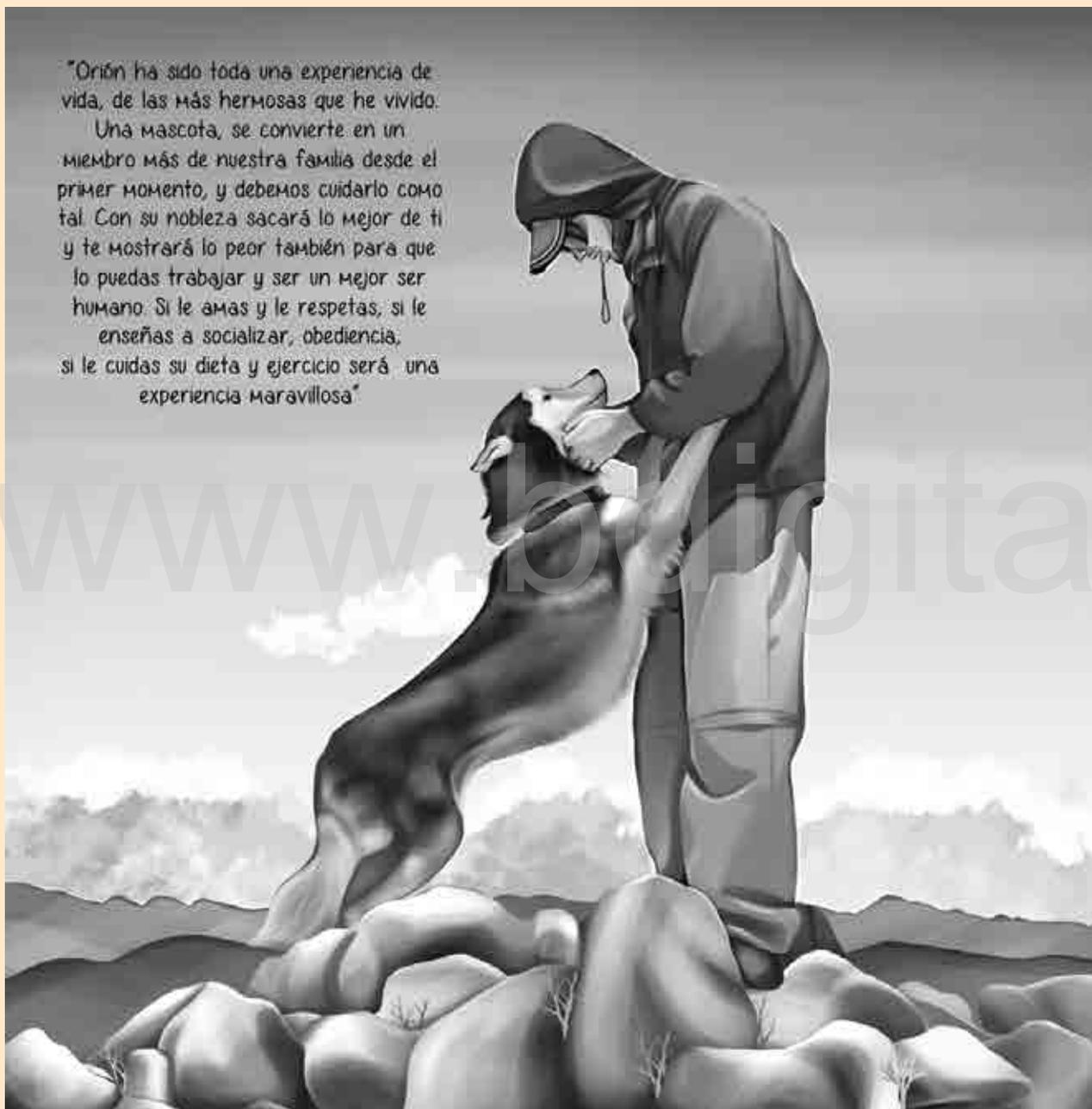
→ Para la aplicación del valor en esta página dejé los contrastes fuertes en los personajes y aplicando grises neutrales en el fondo, desapareciendo en ellos la línea oscura, reservada para los personajes y darles mayor fuerza visual que se acentúa con la iluminación del suelo sobre la cual reposan.

Por ser una viñeta de página entera pude hacer el tamaño de los animales mas grandes donde se apreciara mejor el pelaje, recordando aquello de enaltecerlos a través del embellecimiento proporcionado por la técnica, especialmente al perro husky siberiano quien es el personaje principal en la historia.

La socialización es fundamental para no tener un animal agresivo o miedoso. Hacer que tenga relación con otras personas, lugares y animales permite que pueda aceptar el mundo que lo rodea de la mejor manera.



→ En esta página el valor viene dado por el lugar donde se encuentran interactuando los personajes que son: el interior de un autobús, la playa y la montaña.



"Orión ha sido toda una experiencia de vida, de las más hermosas que he vivido.

Una mascota, se convierte en un miembro más de nuestra familia desde el primer momento, y debemos cuidarlo como tal. Con su nobleza sacará lo mejor de ti y te mostrará lo peor también para que lo puedas trabajar y ser un mejor ser humano. Si le amas y le respetas, si le enseñas a socializar, obediencia, si le cuidas su dieta y ejercicio será una experiencia maravillosa."

→ La última página de esta historia emula los valores de la imagen que da su diseño.

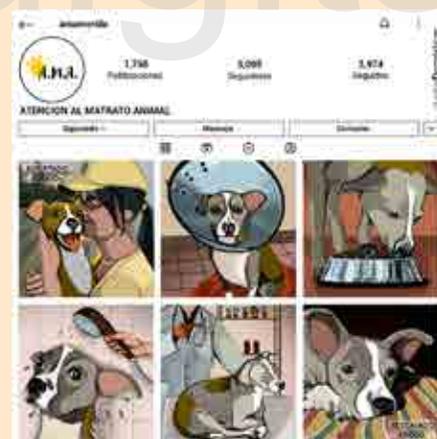
- Color.

El color viene dado a través de la aplicación de las paletas, que son un conjunto de colores seleccionados por sus armonías cromáticas para usarse bajo un objetivo común; en este caso generar un lenguaje narrativo gráfico ilustrado con sensaciones concretas que marquen el tono, personalidad y el mensaje de cada una de las historias, generando énfasis en los temas centrales que abarca cada una de ellas, transmitiendo emociones y conceptos que ayudan a reforzar la comunicación. Trabajándolos a partir de sus tres propiedades: matiz, saturación y luminosidad.

Aplicando el color bajo la regla 60 - 30 - 10, que consiste en implementar el color en proporciones, recomendando un 60% del color dominante, un 30% del color secundario y un 10% del color acento. El implementar el uso de la regla ayuda a generar una sensación de balance y armonía.

En esta sección además de la aplicación del color, también se hacen modificaciones finales de la forma, elementos y de ser necesario enriquecimiento de las viñetas con elementos extras.

»Color-Historia 1.
MALTRATO CANINO.



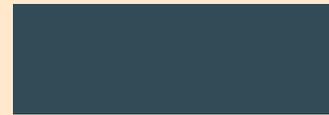
Lectura de izquierda a derecha, de arriba hacia abajo.



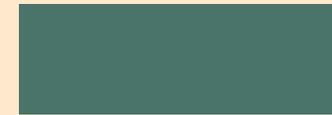
- C: 13% M: 66% Y: 76% K: 3%
 - R: 213 G: 108 B: 68
 - #D66C44



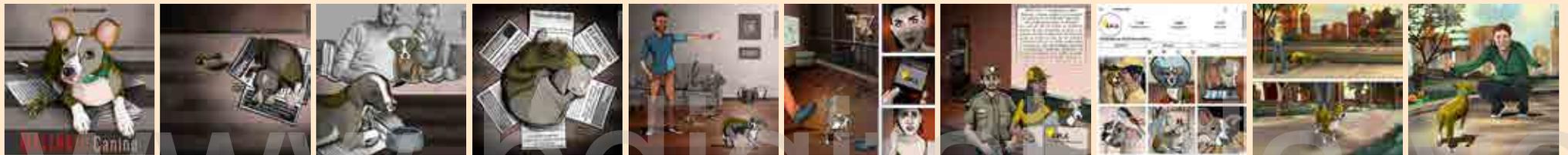
- C: 20% M: 25% Y: 86% K: 5%
 - R: 208 G: 177 B: 56
 - #D1B273



- C: 80% M: 54% Y: 46% K: 41%
 - R: 50 G: 75 B: 86
 - #324B56



- C: 71% M: 35% Y: 54% K: 22%
 - R: 74 G: 116 B: 116
 - #4A746A



Maltrato por abandono

Maltrato por agresión

Rescate - Recuperación - Adopción

Para esta historia donde se desea enfatizar una forma de maltrato animal por abandono y agresión, seleccioné una paleta que permita evocar una atmósfera melancólica asociada al otoño, por lo tanto tomo como color principal el naranja y el color amarillo como secundario, siendo los otros dos colores utilizados como complemento y punto de resalte. En esta historia la aplicación de la paleta cromática va enfocada no solo a las viñetas por separado sino siguiendo el ritmo total de la secuencialidad narrativa para ir generando los diferentes conceptos que se han venido trabajando en el diseño del mensaje gráfico. Recordando un poco la aplicación del valor en esta historia que va de menos a más, para ir dejando en evidencia ciertas etapas narrativas como son: maltrato por abandono, maltrato por agresión y por último rescate, recuperación y adopción.



Según la división que hice para la aplicación del color, el resultado es el siguiente:

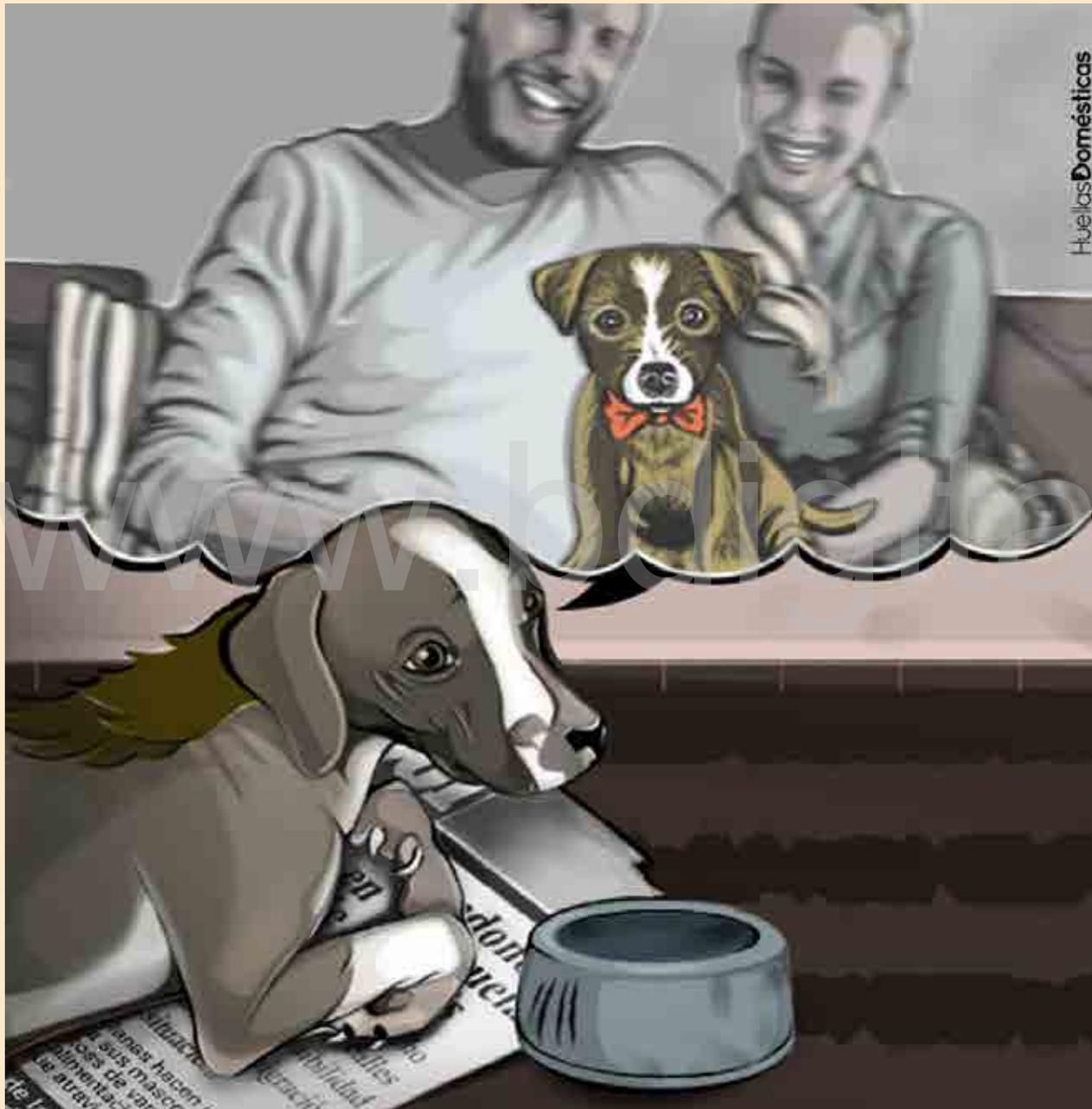
→ **1. Maltrato por abandono:** abarca la portada (página 1) y las páginas 2, 3, 4. El uso del color se hace con baja saturación para connotar la atmósfera de abandono donde se observa un perro en soledad, triste y con signos de enfermedad.

Los problemas de piel del animal lo represento con el amarillo menos saturado para la piel donde se le ha caído el pelo y el mas saturado para el pelo.

Página 1 (Portada).

Aplicación del color explicada en la página anterior.





En esta página le quito saturación al recuerdo y agrego el efecto de desenfoco para hacerlo mas onírico. Sin embargo dejo al cachorro con un poco de su amarillo para hacer la conexión con el perro adulto, haciendo entender que son los mismos, enseñando el antes y el después.



Aplicación del color concerniente a la etapa de maltrato por abandono.



Huellas Domésticas

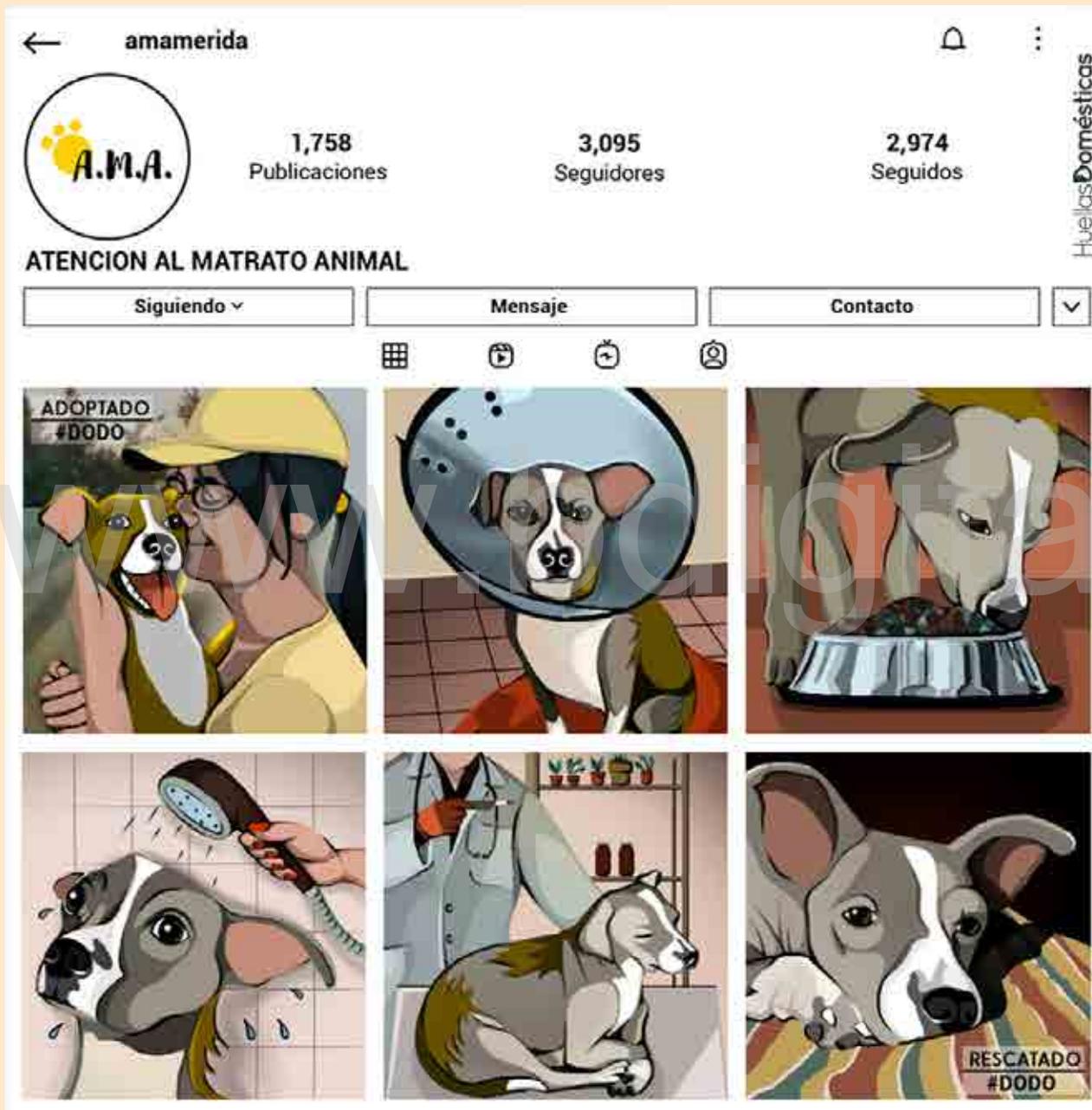
→ **2. Maltrato por agresión:** este tipo de maltrato se representa en las viñetas 5, 6 y mitad de la 7, donde se deja atrás al agresor. Siendo viñetas de emociones fuertes y agresivas, el uso del color se satura empleando el color principal (naranja) como el connotativo de la agresión por ser el más similar al rojo, que según la psicología del color está asociado a la emoción, sangre, fuerza. Y por lo tanto estas escenas se tiñen saturadas con dicho color en los fondos, piel y pantalón del agresor.



En esta página el color naranja alcanza su punto mas saturado en las viñetas cuadradas por la molestia causada en este personaje al ver como es maltratado el perro.



La página 7 constituye el rescate, siendo entonces el lugar ocupado por el dueño del animal la parte mas saturada connotando la agresividad que queda en el pasado. A medida que la página avanza a la derecha esta saturación se regula porque empieza a cambiar la situación del animal.



→ **3. Rescate, recuperación y adopción:** aspectos representados en la mitad de la página 7 y las páginas 8, 9, 10. En estas, el manejo de la paleta cromática comienza aplicarse de manera equilibrada y aun cuando el naranja sigue siendo el principal y el resto de los colores siguen manejando sus porcentajes, la aplicación de los colores de forma neutral con respecto a su correspondencias tonales, se traduce en un ambiente alegre y luminoso que van de la mano con los elementos narrativos y sus connotaciones asociadas a la nueva vida que se le está brindando al animal donde luego de su rescate y recuperación es felizmente adoptado en una hermosa escena de atardecer.



En estas últimas dos páginas apliqué el color enfocándome en crear una atmósfera bella y alegre que en mi ser y lenguaje visual se traduce en crear ambientes luminosos, atardeceres, luz solar; de ahí el uso del amarillo para dar esos matices que superpongo creando la sensación de rayos solares; color que también corresponde con el pelaje del animal ya recuperado y listo para ser dado en adopción.



Finalizo con la intensidad de la luz solar que ilumina como algo magnífico a la nueva adoptante y la saturación de las flores representativas de alegría.

»Color-Historia 2. HUMANIZACIÓN CANINA.



Lectura de izquierda a derecha, de arriba hacia abajo.



- C: 8% M: 54% Y: 0% K: 0%
 - R: 252 G: 142 B: 215
 - #FC8ED7



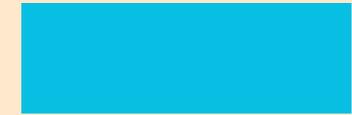
- C: 81% M: 78% Y: 0% K: 0%
 - R: 109 G: 40 B: 241
 - #6D28F1



- C: 14% M: 0% Y: 76% K: 0%
 - R: 242 G: 249 B: 84
 - #F2F954



- C: 43% M: 80% Y: 40% K: 0%
 - R: 150 G: 238 B: 185
 - #96EEB9



- C: 69% M: 0% Y: 11% K: 0%
 - R: 7 G: 192 B: 227
 - #07C0E3

La paleta cromática para esta historia se basa en colores pasteles que son colores de saturación baja o intermedia, mostrando un aspecto más pálido con alta iluminación. Siendo esta una historia que narra la atención y amor desmedido, la elección de esta paleta viene dada para crear una atmósfera suave. Los colores pasteles también se utilizan para representar todo lo asociado a los bebés recién nacidos, por lo tanto conecta esta característica al hecho del trato que se le da al animal, quien desde su llegada a casa es tratado como una niña. Colores, que además transmiten delicadeza y feminidad representada por su color principal: rosado y el color aplicado como secundario: morado; para evocar el hecho de que es la vida de una mujer joven, soltera, viviendo sola con su perrita.

La aplicación de la paleta cromática en esta historia ciertamente sigue la regla 60-30-10, pero a diferencia de la historia 1 donde el color es aplicado con el ritmo narrativo, en esta historia número dos, el color va enfocado a teñir y ambientar cada viñeta, tomando en cuenta al rosado como color principal, seguido por el morado y el amarillo para pintar objetos e iluminar. Los otros colores restantes son utilizados como complemento en las viñetas.

En el proceso de aplicación del color, el rosado también es empleado a modo de capa con poca opacidad, generalmente sobre los fondos para neutralizar los colores restándole importancia y de esta manera aún cuando se mantienen, al opacarlos un poco ayuda a seguir resaltando los elementos considerados como importantes, generalmente los que están en primer plano y aunque puede ser algo imperceptible de alguna manera también ayuda a enfatizar ese contexto de niña y delicadeza que se asocia a este color.

Un ejemplo de esta capa sería la página 3, usada en la alfombra para neutralizar los colores ya que de no hacerlo los colores diferentes al rosa cobrarían un protagonismo no deseado.



Página 3 con capa de color rosa en la alfombra



Página 3 sin capa de color rosa en la alfombra.



→ A continuación el despliegue narrativo final mostrado de manera individual para su mayor apreciación y siguiendo la aplicación de color explicada anteriormente y algunas explicaciones puntuales.

La portada es muy rosada para hacer esa conexión con la humanización cuando se trata al animal como a una niña.

Para el color del pelaje de la perrita mezclé colores de la paleta y de esta manera llegar al tono observado en la imagen de referencia. De hecho esta superposición es mas notoria en la corona y la falda para crear ese efecto de fantasía, haciendo esto en toda la historia evitando así tener colores planos.



→ El símbolo de la fundación Ama Mérida mantiene su color amarillo, obviamente adaptado al código de esta paleta, para respetar su imagen y para su mejor identificación.





→ En esta historia los colores son mas saturados para evidenciar el sentimiento de amor y alegría, especialmente en los accesorios del animal para resaltarlos, connotando los cuidados que recibe.



Luisa, ama hacerle cortes de pelo, ponerle moños y en ocasiones especiales un disfraz de calabacita o un tutú de bailarina.

→ En esta página se nota más la saturación de los accesorios del animal.



→ Color aplicado para mantener el contexto de cada viñeta y seguir con la identidad de los personajes principales.



→ Nuevamente aplico el color para mantener el contexto y seguir con la identidad de los personajes principales, resaltando la iluminación dada por las velas.

Cuando Luisa sale de casa, la perrita Cristy adquiere conductas obsesivas. Luisa, al llegar decide perdonar todo y además le da su comida favorita: pastel de chocolate y salchichas.



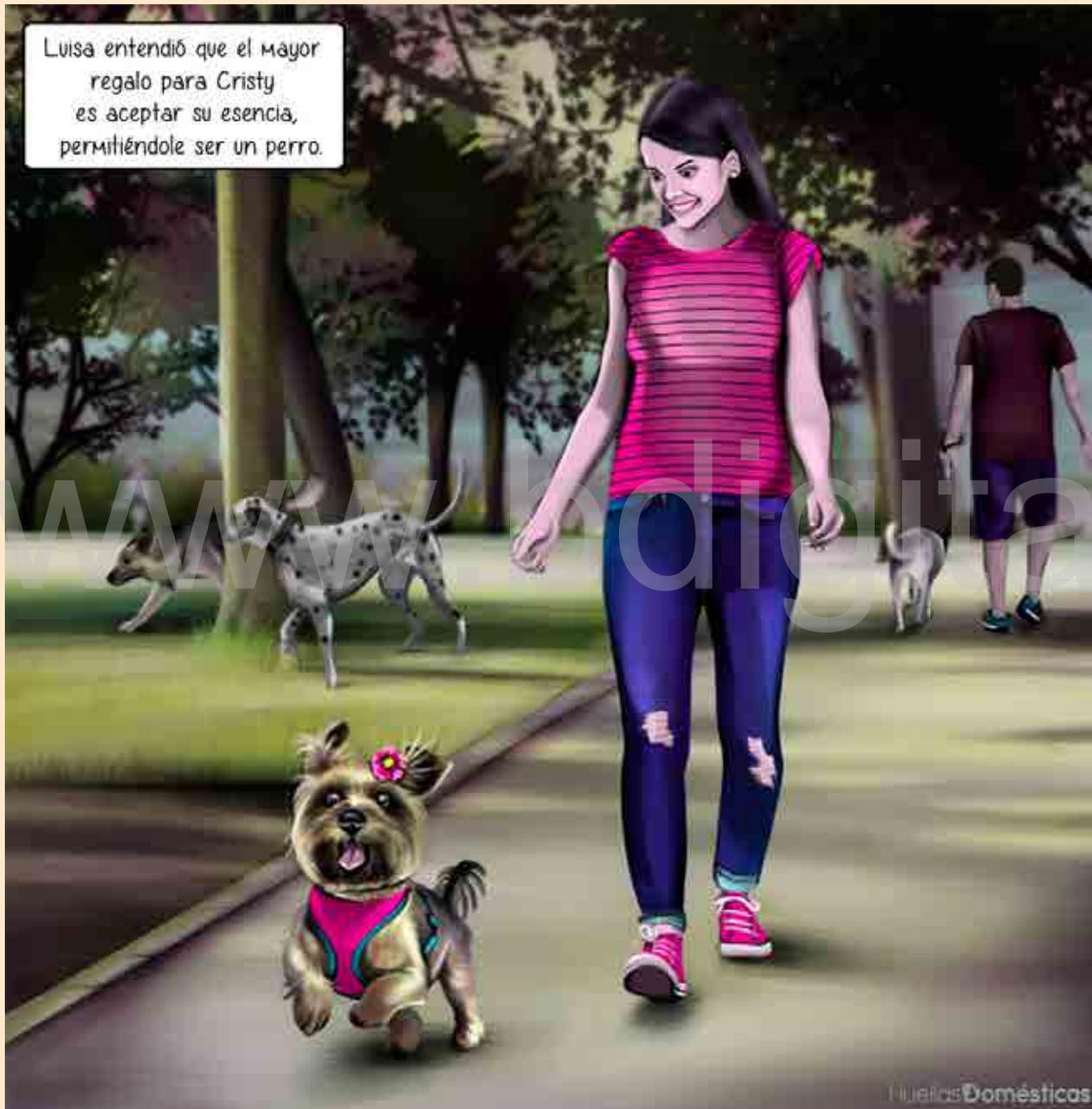
→ En esta página enfatizo los rayos de luz que salen del plato de comida haciéndolo parecer como algo magnífico, entendiendo que esa comida es dañina para el animal. Lo hago de esta forma a modo de sarcasmo.



→ Color aplicado para mantener el contexto de cada viñeta y seguir con la identidad de los personajes principales.



→ Color aplicado para mantener el contexto de cada viñeta y seguir con la identidad de los personajes principales.



→ Color aplicado para mantener el contexto de cada viñeta y seguir con la identidad de los personajes principales.

En esta última página de la historia además matizo nuevamente los colores con las luces amarillas para crear como en el final de la historia anterior la sensación de felicidad y alegría que viene dada por esa luz natural que emana el sol.



- C: 98% M: 76% Y: 13% K: 2%
 - R: 23 G: 71 B: 140
 - #17478C



- C: 0% M: 42% Y: 88% K: 0%
 - R: 255 G: 166 B: 36
 - #FFA624



- C: 9% M: 100% Y: 100% K: 2%
 - R: 210 G: 0 B: 4
 - #D20004



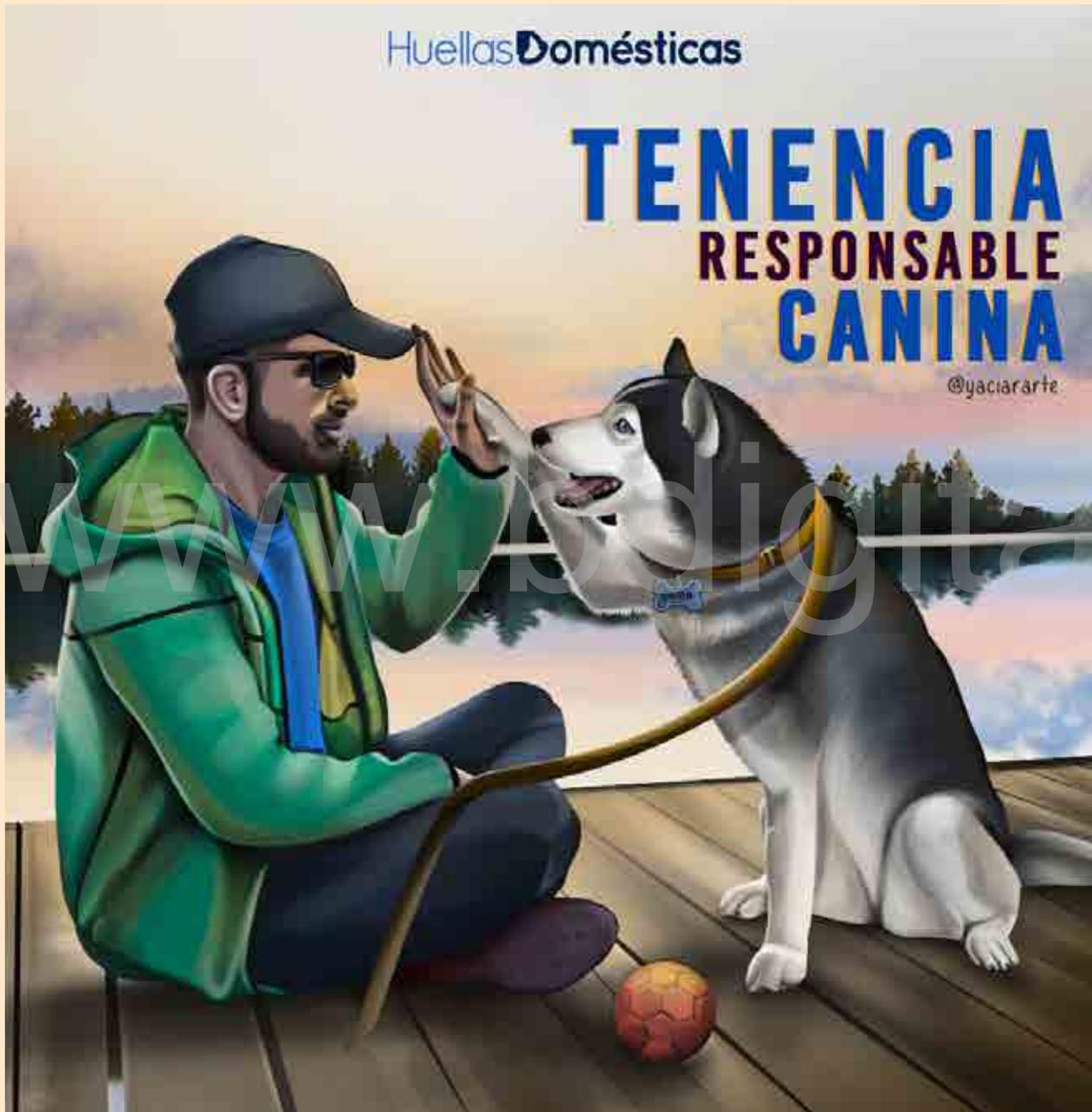
- C: 80% M: 36% Y: 65% K: 28%
 - R: 46 G: 103 B: 85
 - #2E6755



- C: 64% M: 96% Y: 0% K: 0%
 - R: 127 G: 33 B: 140
 - #7F218C

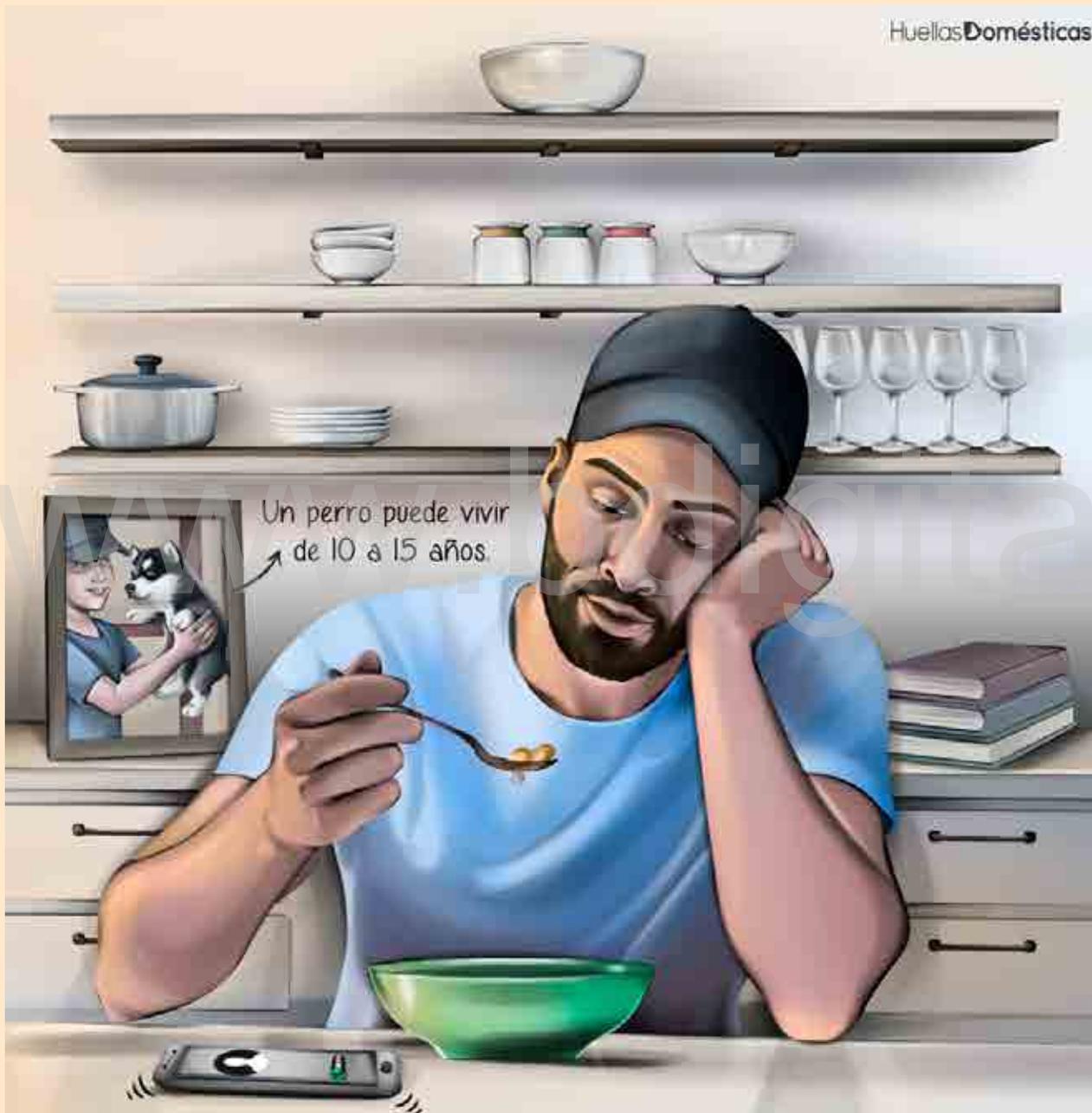
La tenencia responsable canina es una historia que como ya he dicho muestra una relación humano-animal equilibrada, donde se narra gráficamente las responsabilidades y deberes del tenedor con el animal y su entorno, sin dejar de lado el cariño/amor que se llega a sentir con el pasar de los días en torno a la convivencia. Dicho lo anterior, la selección de la paleta cromática es una conformada por los tres colores primarios: azul, amarillo, rojo y dos secundarios: verde, morado. La selección de estos colores básicos es para crear un ambiente narrativo asociado al equilibrio y la responsabilidad, actuando como principal el color azul relacionado con la calma y estabilidad, pintando entre otros elementos al tenedor y el animal; presentado en el tenedor de mascota de una manera saturada y vibrante, fácilmente identificable en todas las viñetas, colocándolo en escena como un personaje importante por ser quien ejecuta las acciones consideradas moral y legalmente responsables.

En esta historia también hago uso de la capa de color, en este caso azul para restar importancia a los otros colores y equilibrar las escenas.



→ A continuación el despliegue narrativo final mostrado de manera individual para su mayor apreciación y siguiendo la aplicación de color explicada anteriormente y algunas explicaciones puntuales.

En esta historia la presencia del color amarillo usado para enfatizar las luces es más notoria, conectando con aquella parte personal de la luz solar como connotativa de felicidad, de ahí la iluminación del título que además corresponde con el atardecer.



→ En esta historia el personaje del hombre que hace de tenedor de mascota sobresale con un azul muy saturado.



→ El color esta enfocado como en la página anterior.



→ En esta página uso el color amarillo para crear una dirección que permite la visualización puntual, siendo notorio en la viñeta superior, la luz del suelo que guía la mirada a los elementos del fondo, así como el halo de luz tenue que en dirección vertical recae sobre el cachorro que van a buscar para identificar al “elegido”. Y en la viñeta inferior derecha, el color amarillo usado para resaltar al animal mediante estos rayos que lo magnifican cuando es levantado a modo de admiración/ presentación.

Aquí también utilicé el color desaturado para restar importancia, la viñeta superior donde los elementos del fondo tienen menos saturación para separarlos del personaje principal que está en plano over shoulder close up. Aplicando esa poca saturación también en la viñeta inferior izquierda donde le quité importancia al personaje principal para darsela a la situación relacionada con la persona que hace entrega del perro, o la viñeta inferior derecha para separar al personaje del fondo de los personajes principales.





→ En la viñeta superior derecha la luz en el suelo marca la dirección e iluminación del perro cuando llega a casa y es colocado en el suelo, aquí utilizo nuevamente el color amarillo para crear dirección, para identificarlo como el personaje principal sobre el otro perrito que se le acerca.



→ En esta página aplico el color de acuerdo al contexto de cada viñeta manteniendo la armonía cromática general de la página de acuerdo a la regla 60-30-10% y obviamente manteniendo la identidad cromática de los personajes principales.



→ Aquí nuevamente aplico la luz amarilla que recae sobre el suelo para resaltar a los personajes principales, luz que se va moviendo con ellos.

Además estas viñetas recrean la página 9 de la historia 1 sobre maltrato animal, donde la representante de la fundación lleva al perro al parque para reunirse con su nueva adoptante; de ahí la aparición del perrito Dodo como también la iluminación y atardecer aquí mostrado. Anteriormente expliqué que esta página hace la conexión con la otras historias a través de la presencia de la representante de la fundación Ama Mérida conservando al igual que en las otras historias el color indentificativo de la fundación.

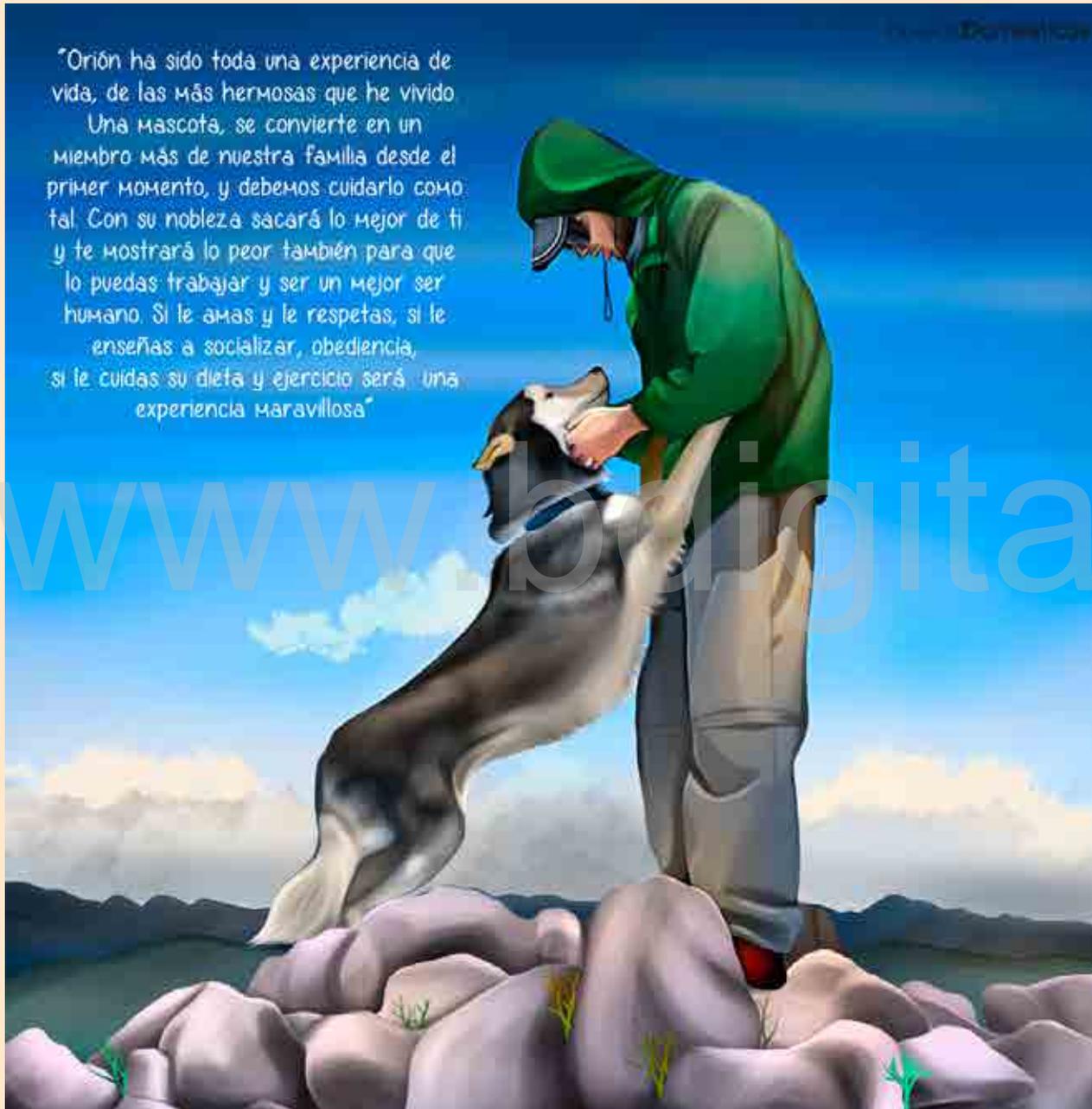
En esta página también aplico la capa de color azul en el fondo para neutralizar sus colores y hacer de esta manera el ambiente compositivo mas armónico.



→ En esta página aplico el color manteniendo la armonía cromática general de acuerdo a la regla 60-30-10%.



→ En esta página aplico el color de acuerdo al contexto de cada viñeta manteniendo la armonía cromática general de la página de acuerdo a la regla 60-30-10% y obviamente manteniendo la identidad cromática de los personajes principales.



→ En esta página aplico el color manteniendo la armonía cromática general de acuerdo a la regla 60-30-10%.

3. TIEMPO estimado de elaboración.

En este proyecto a través de la investigación del diseño gráfico social, me ha llevado a ver la carrera con nuevos y mejores ojos, al internalizar la importancia de nuestra profesión y como consecuencia el respeto que debe ser dado a la misma no solo por el estudio previo que se debe hacer para crear piezas con mensajes funcionales y asertivos que puedan generar impacto; sino también del tiempo que se debe invertir en la elaboración de las propuestas.

Dando un enfoque mas certero del tiempo anexo en esta sección unos tiempos llevados para la elaboración de una parte de la historia 2 concerniente a humanización canina:

→ **Elaboracion del Storyboard:**

- Día 1.....	8 horas.
- Día 2.....	8 horas.
- Día 3.....	7 horas.
Total.....	23 horas.

→ **Valor (tiempo tomado desde la página 4).**

Página 4: 07-03-2022 al 10-03-2022.	
- Día 1: delimitación/ mujer.....	9 horas.
- Día 2: mujer/ tutú.....	5 ^{1/2} horas.
- Día 3: mujer/ Cristy.....	7 horas.
- Día 4: zapatos/ fondo.....	6 horas.
Total.....	27^{1/2} horas.
Página 5: 11-03-2022 al 20-03-2022.	
- Día 1: delimitar.....	4 horas.
- Día 2: mujer.....	4 horas.
- Día 3: mujer.....	4 horas.
- Día 4: mujer/ coche/ perrito/ Cristy.....	8 horas.
- Día 5: perrito/ perros/ fondo.....	6 horas.
Total.....	29 horas.
Página 6: 17-03-2022 al 20-03-2022.	
- Día 1: delimitar/ niño.....	6 horas.
- Día 2: niño/ niña.....	8 horas.
- Día 3: mujer/ Cristy.....	8 horas.
- Día 4: mantel/ globo/ fondo.....	3 ^{1/2} horas.
Total.....	25^{1/2} horas.

Página 7: 20-03-2022 al 22-03-2022.	
- Día 1: limpiar imagen/ delimitar.....	3 ^{1/2} horas.
- Día 2: delimitar/ mujer/ Cristy/ elem. varios.....	9 ^{1/2} horas.
- Día 3: fondo/ sombras.....	1 ^{1/2} horas.
Total.....	14^{1/2} horas.

Página 8: 22-03-2022 al 23-03-2022.	
- Día 1: delimitar/ mujer.....	8 horas.
- Día 2: mujer/ Cristy/ fondo.....	7 horas.
Total.....	15 horas.

Página 9: 24-03-2022 al 28-03-2022.	
- Día 1: delimitar/ viñeta 1.....	7 ^{1/2} horas.
- Día 2: viñeta 1.....	5 horas.
- Día 3: viñeta 2.....	6 horas.
- Día 4: viñeta 3.....	5 horas.
- Día 5: viñeta 3/ viñeta 4.....	7 ^{1/2} horas.
Total.....	31 horas.

Página 10: 30-03-2022.	
- Día 1: todo.....	9 horas.
Total.....	9 horas.

→ **Tiempo haciendo las correcciones: 01-04-2022 al 07-04-2022.**

- Día 1: página 8/ página 1/ página 2/ página 3.....	5 ^{1/2} horas.
- Día 2: página 3/ página 5.....	7 horas.
- Día 3: página 5.....	2 horas.
- Día 4: página 6.....	7 horas.
- Día 5: página 7/ página 9.....	7 horas.
- Día 6: página 9/ página 4.....	10 horas.
Total.....	38^{1/2} horas.

En solo diseño de storyboard y la aplicación del valor hay una inversión de tiempo de **212 horas** repartidas en un mes. A todo esto, falta la suma del tiempo en la aplicación del color sin contar las otras dos historias y el diseño del logo símbolo. Tomando en cuenta que la primera historia me llevó mas tiempo de lo planificado por motivo de mi entrenamiento en la narrativa gráfica, en la que presenté problemas como bloqueos que me llevaron hacer más largo el camino mediante el uso de técnicas tradicionales, y en la búsqueda de un estilo propio que se acoplara con la finalidad y uso del mensaje.

RESULTADOS Y CONCLUSIONES

 @amamerida: para el 27 de junio la página cuenta con 7.774 seguidores

Etiquetas: @_asn @gatosperrosvzla @_napda @adolfoperozo @orca_venezuela @fundajuridicoanimal @tarekwilliamsaabh @veefaunavzla @nevadomerida1 @jonasgonzalo @sosfaunamerida @arcadiavzla. @carmenfaviola.bio @ulavenezuelafotos @coalicion_antitaurina @meri-daaldia_oficial @ymezav @confecciones_swingers @luisvet_7

Historia 1 - Maltrato Canino
Del 21 de marzo al 27 de junio

❤️ 337 💬 15



@kssduranrondon: "Esa tesis debe de estar publicado en todos las redes escuelas universidades para educar a esas personas que creen que los animalitos son cosas"

Historia 2 - Humanización Canina
Del 28 de abril al 27 de junio

❤️ 314 💬 12



@diasty20: "Yo si le hago torta a mis perros cuando cumplen años, pero una especial para ellos con ingredientes que puedan comer y les tomo unas fotitos con algún globo. No exagero como en la imagen".

Historia 3 - Tenencia Responsable Canina
Del 30 de mayo al 27 de junio

❤️ 72 💬 9



@v3nusboutique: "felicidades!!! Por fin se habla de un tema importante que necesita tomar Valor e importancia en la sociedad".

 **@huelladomesticas (cuenta nueva): para el 27 de junio cuenta con 43 seguidores**

Hashtag utilizados: #narrativagrafica #ilustracion #illustration #adobe #adobeillustrator #adobe photoshop #historia ilustrada #perro #dog #maltratoanimal #campaña #proyeccionistas #amamerida #asn #vocera #sosfaunacallejeramerida #orca #huellasdecuatropatas #misionnervado #merida #venezuela #meridavenezuela

Historia 1 - Maltrato Canino Del 26 de mayo al 23 de junio

74 30



 @yaymiv: “un animal que se siente confundido por la manera en la que es tratado y sufre. Nos recuerda que en muchos casos la historia no termina con un final como este, las ilustraciones pueden solo darnos una pequeña idea del sufrimiento que muchos animales sobreviven día a día”.

Historia 2 - Humanización Canina Del 27 de mayo al 23 de junio

74 15



 @orlandojic: “Excelente historia para hacer ver qué está mal algunos comportamientos humanos hacia los perritos y gatitos, darle chocolate es básicamente condenarlo a la muerte por envenenamiento, en mi familia está Café Magdalena si está muy consentido, pero lo dejamos ser un perro”.

Historia 3 - Tenencia Responsable Canina Del 30 de mayo al 23 de junio

7 3



 @samivalen14: “Explica muy claramente el objetivo y sobre todo, da información importante para verificar lo que estamos haciendo con nuestras mascotas... Muy lindo!”.

Dejar huellas es un proceso de comunicación muy profundo, en donde el tiempo y su capacidad de borrar las cosas tienen un papel muy importante. Hoy en día el Diseñador Gráfico, en su labor de comprender y dirigir el sentido de las huellas, signos, símbolos y mensajes que se dejan en el camino es también corresponsable en mantener o corregir las direcciones a las que nos llevan los mensajes y el intercambio social de intereses.

El presente proyecto nació en principio como una investigación centrada en la labor social, la responsabilidad del que comunica y deja huella con lo que dice, es por ello que debemos enfocar a la Motivación como el resultado sobre el cual giran las conclusiones, ya que, como responsable de detectar, señalar y canalizar diferentes zonas del comportamiento o las acciones generales de una población que necesitan “cambiar”, el diseñador parte siempre de una motivación personal, valiosa en el ámbito íntimo, propio. Puede actuar como un ciudadano responsable de la construcción de un acuerdo social, esa es una cultura que está empezando a comprenderse ahora, pero que ha existido desde que existe el arte mismo como el proceso humano fundamental de dejar huellas.

En algún momento el diseño gráfico tomó un tono eminentemente utilitario, su ámbito se encerraba en el mercadeo, la publicidad, la identidad, la señalética y la comunicación visual; sin embargo la presente investigación tiene como resultado el reconocimiento del Diseñador Social, que aprovechando las redes y tecnologías de comunicación masiva e inmediata, emprende entonces una nueva posibilidad de acción, ya no tanto en el marco de una campaña social pagada por una entidad interesada, sino que es el propio diseñador quien es la fuerza motivadora detrás del mensaje que se pretende establecer o comunicar a la audiencia.

En términos directos, Huellas Domésticas nace por el amor hacia los perros, las mascotas, se construye a partir de un interés sistematizado entre las personas con caninos para desarrollar una tenencia responsable y esa motivación da origen a un proyecto de comunicación visual que comparte elementos de una campaña social clásica, pero también muestra rasgos nuevos, particularidades de

la nueva cultura de las redes sociales donde la autonomía de un individuo puede convertirse en una influencia suficiente para cambiar el pensamiento de un grupo o sector. El influencer tiene un rol mediador entre los problemas, las soluciones y sus audiencias haciendo uso de la comunicación directa, apelando a la sinceridad y la identificación. Muchas veces se asocia la voz, el prestigio, el carisma o la apariencia de una persona con la capacidad que tiene de fomentar cambios o ser ejemplo en la búsqueda de soluciones a una situación social determinada.

Como alternativa, este proyecto se enfoca en la Narrativa Gráfica, también un lenguaje capaz de generar ese vínculo, una huella duradera y contundente en la percepción de la audiencia. Considerando entonces la tendencia de la población del municipio Libertador de la ciudad de Mérida a vincularse a través de Instagram, se evalúan los resultados en términos de audiencia en el tiempo, reacciones al tema y comentarios para hacer un análisis sobre el proceso de participación de la narrativa gráfica como lenguaje involucrado en dichos datos. Podríamos hacer una disección numérica y estadística respecto a las curvas de crecimiento de la audiencia, cruzar fechas con “likes” y mostrar gráficos de estas relaciones, pero esto no es el objetivo de la investigación, no se trata de un rendimiento numérico o de popularidad medida en alcance de audiencia, sino de analizar los beneficios del lenguaje narrativo gráfico, a través de secuencias de imágenes, las diapositivas, reels e historias de Instagram por medio de los comentarios y el ángulo cualitativo de estos datos. Uno de éstos beneficios se evidencia al poder presentar los hechos problemáticos o incómodos de la tenencia canina irresponsable de manera abstracta, en una síntesis gráfica que permite cierta distancia con lo desagradable que pueden ser estas situaciones si fuesen representadas en un lenguaje gráfico muy realista, en video, fotografía o pura voz. Quizás, por otro lado, si los personajes hubiesen sido diseñados como caricaturas infantiles tampoco se habría alcanzado el tono correcto y la audiencia no lo valoraría o comprendería bien. A través de la construcción de la viñeta, el diseño de personajes, la adaptación del guion y la canalización del lenguaje artístico propio se puede digerir o comprender mejor el mensaje.

Los comentarios se enfocan en lo “bello” o estéticamente agradable de las imágenes que narran las tres historias, pero es a través de esta “palanca del discurso” que la audiencia llega hasta la última viñeta y completa el mensaje moral o conductual que se espera tenga resultado como consecuencia de atraerse por una presentación visual diseñada estéticamente para agradar y alinearse a las expectativas de un grupo específico (los dueños de perros y mascotas del municipio Libertador de la ciudad de Mérida).

Hablar, por ejemplo, de la humanización de los perros por parte de sus dueños y las consecuencias para la felicidad del animal ha sido objeto de controversias y sentimientos incómodos ya que son muchos los que miman en exceso a su mascota tratándolo como un “humano bebé” y ocasionando distorsiones emocionales en las familias. Éste delicado tema encontró en la narrativa gráfica una manera “responsable” y eficiente de manifestarse en una audiencia que, en lugar de sentirse atacada, demostró en los comentarios un nivel alto de recepción positiva, reflexionando y reforzando el mensaje desde más ángulos. La producción de la secuencia narrativa a través del lenguaje coherente, sumando el diseño de personajes, entornos, textos, colores, síntesis y abstracciones... da como resultado un mensaje que llega a la conciencia y se expande en la audiencia.

Es importante reafirmar el carácter expansivo de este resultado: la narrativa gráfica permite nivelar los distintos elementos de una campaña social por redes sociales desde el punto de vista y el lenguaje del autor. El ilustrador consciente de su rol social y de su responsabilidad en el uso de los fundamentos visuales de la comunicación es ahora participante directo desde las ventanas y aplicaciones de las redes sociales, con una caja de herramientas gráficas y audiovisuales que permite alcanzar resultados, dejando huellas. Es cierto que las huellas se borran, se desvanecen con el paso de las olas y el viento. Esa es otra conclusión importante de la investigación: los resultados muestran que por muy eficiente que pueda ser la construcción técnica y estética de la narrativa presentada, la corriente de datos e intereses de las redes es -por consecuencia- muy competitiva, y esos comentarios,

reacciones y emociones digitales necesitan una renovación más rápida, el ciclo del olvido y la distracción es más acelerado y el diseño gráfico se encuentra en la primera línea por la búsqueda de un balance.

Para que el mensaje sea fuerte se debe poner el pie constantemente sobre la arena, caminar las veces que sea necesario ... estar lo suficientemente conectado con el destino de esos pasos que se dan, y con ello volvemos al principio: el diseñador motivado por una causa social debe asumir una responsabilidad de mantenimiento constante de la producción de elementos visuales que apoyen su visión y no tanto por generar un sistema económico estable o de ganancia de recursos a través de una campaña social en términos clásicos, sino por pura expresión del espíritu de la persona que esta detrás del diseño.

www.bdigital.ula.ve

REFERENCIAS

- » **Acero, M.** (2017). *La Relación Humano-Animal de Compañía como un fenómeno sociocultural. Perspectivas para la salud pública.* (Tesis de Doctorado), Doctorado Interfacultades en Salud Pública Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, Colombia. Recuperado de: <http://bdigital.unal.edu.co/55877/7/MyriamAceroAguilar.2017.pdf>
- » **Aiello, S.E.** (Ed.) (2000). *El Manual Merck de Veterinaria.* Barcelona: Océano.
- » **Alvarado, M.** (2005). *La Publicidad Social: concepto, objeto y objetivos.* *Revista de Estudios para el Desarrollo Social de la Comunicación*, 2, 265-284. Disponible: <https://bit.ly/3dWEk2L>
- » **Anónimo.** (2020). *Abandono animal en el mundo.* [Página web en línea]. Disponible: <https://www.europapress.es/sociedad/medio-ambiente-00647/noticia-70-perros-todo-mundo-viven-abandonados-500-millon-real-sociedad-canina-20200721155426.html> [Consulta: 2023, Febrero 3].
- » **Ascione, F. R.** (2001). *Animal abuse and youth violence.* *Juvenile Justice Bulletin.* Office of Juvenile Justice and Delinquency Prevention Washington, DC
- » **Ascione, Frank R.** (1993). *Children who are cruel to animals – a review of research and implications for developmental psychopathology.* Presentation at the Biennial Meeting of the Society for Research in Child Development, New Orleans, USA.
- » **Atención al Maltrato Animal.** [@amamerida]. (s.f.). [Perfil de Instagram]. Instagram. Recuperado el 2 de febrero de 2023, de <https://www.instagram.com/amamerida/>
- » **AVISA.** (2014). *Maltrato animal en Venezuela.* [Página web en línea]. Disponible: <https://avisavenezuela.org/200-mil-perros-y-gatos-son-abandonados-en-venezuela-cada-ano/> [Consulta: 2021, Marzo 3].
- » **Base de datos mundial de especies invasoras.** (2023). *Perfil de especie: Canis lupus.* [Página web en línea] Disponible: <http://www.iucngisd.org/gisd/species.php?sc=146> [Consulta: 2023, Enero 28].
- » **Camila Levato.** (s. f.). *IP noticias.* [Página web en línea]. Disponible: <https://ipnoticias.ar/actualidad/17136-cami-camila-me-gustaria-que-me-lean-mas-varones> [Consulta: 2023, Febrero 3].
- » **Camila Levato.** [@camicamilain]. (s.f.). [Perfil de Instagram]. Instagram. Recuperado el 3 de febrero de 2023, de <https://www.instagram.com/camicamilain/>
- » **Cassi Lussiano.** [FORO ALFA]. (2010, Abril 17). TIPOS DE MARCAS: Logotipo, símbolo, logo-símbolo...[Video].Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=MGuces-y7o4>
- » **Mercado negro.** (s. f.). *Campaña social.* [Página web en línea]. Disponible: <https://www.mercadonegro.pe/publicidad/campanas/organizacion-alemana-presenta-campana-grafica-contra-el-maltrato-animal/> [Consulta: 2023, Febrero 5].
- » **Cárcano, Javier.** (2014). *Diseño social.* [Página web en línea]. Disponible: <https://regeneracionradio.org/archivos/4083> [Consulta: 2023, Enero 28].
- » **Castells, M.** (2000). *La era de la información: economía, sociedad y cultura.* Vol. 1. México: Siglo XXI.
- » **Castro, G.** (2019). *Ley de protección animal en Venezuela.* [Página web en línea]. Disponible: <https://gustavomirbalcastro.online/en/derechos/ley-de-proteccion-animal-en-venezuela/> [Consulta: 2023, Febrero 2].
- » **Cinco Días.** (2021). *Maltrato animal en el mundo.* [Página web en línea]. Disponible: https://cincodias.elpais.com/cincodias/2021/06/07/extras/1623083229_608233.html [Consulta: 2023, Febrero 7].
- » **Derecho venezolano.** (2012). *Ordenanzas municipales.* [Página web en línea]. Disponible: <https://derechovenezolano.wordpress.com/2012/11/06/las-ordenanzas-municipales/> [Consulta: 2023, Febrero 2].
- » **DogVader.** [@soy_dogvader]. (s.f.). [Perfil de Instagram]. Instagram. Recuperado el 3 de febrero de 2023, de https://www.instagram.com/soy_dogvader/
- » **Eisner, Will.** (sin fecha). *La Narración Gráfica.* [Página web en línea]. Disponible: https://kupdf.net/download/la-narracion-grafica-will-eisner-ve_5968b394dc0d60336ca88e79_pdf [Consulta: 2023, Enero 28].
- » **El Comercio.** (2023). *Situación económica en Venezuela.* [Página web en línea]. Disponible: <https://elcomercio.pe/respuestas/venezuela/aumento-del-salario-minimo-en-venezuela-se-logro-aprobar-el-incremento-para-abril-del-2023-nicolas-maduro-gaceta-oficial-tdex-noticia/> [Consulta: 2023, Febrero 7].
- » **El emprendedor.** (2017). *Maltrato canino en Venezuela.* [Página web en línea]. Disponible: <https://periodicoemprendedor.com/ve/dinero/item/2162-%C2%BFpor-qu%C3%A9-1-mill%C3%B3n-de-perros-callejeros-en-venezuela-pueden-ser-un-negocio-rentable.html> [Consulta: 2021, Marzo 3].
- » **French, J., Merritt, R., & Reynolds Lucy.** (2011). *Social marketing casebook.* Sage Publications.
- » **Goldin, D., Kriscautzky, M. y Perelman, F.** (2012). *Las TIC en la escuela, nuevas herramientas para viejos y nuevos problemas.* Valladolid: Océano Travesía.
- » **Gómez, J.** (2014). *Uso de redes sociales virtuales en jóvenes universitarios.* (Tesis de grado). Universidad Veracruzana, Maestría en educación virtual. Disponible: https://www.uv.mx/mev/files/2014/10/Proyecto_castillos_sep2014.pdf
- » **Gómez-G LF, Atehortúa-H CG, Orozco-P.** (2007). *La influencia de las mascotas en la vida humana.* *Rev Col Cienc Pec* 2007; 20: 377-386. Disponible: <http://www.scielo.org.co/pdf/rccp/v20n3/v20n3a16.pdf>
- » **Guerrero, Alejandra.** (2010). *Una imagen vale mas.* (Tesis de grado). Universidad de los Andes, Facultad de Arte, Escuela de Diseño Gráfico.
- » **Guilera, LL.** (2011). *Anatomía de la Creatividad.* Edita FUNDIT- Escola Superior de Dissseny ESDi.
- » **Heiblum, M.** (2017, 3 de diciembre). *Un error Humanizar a los animales de compañía:* Académico de la UNAM. Dirección General de Comunicación Social, Boletín UMAN – DGCS-809, Ciudad Universitaria. Recuperado de: http://www.dgcs.unam.mx/boletin/bdboletin/2017_809.html
- » **Huitrón, D.** (2019). *Narrativa gráfica.* [Página web en línea]. Disponible: https://www.elretrucano.com/que-es-la-narrativa-grafica-una-introduccion/#_ftnref [Consulta: 2023, Enero 28].

- » **Innova veterinaria.** (s. f.). *Tenencia responsable de mascotas.* Disponible: <https://www.innovaveterinaria.com/8-normas-la-tenencia-responsable-mascotas/> [Consulta: 2021, Marzo 15].
- » **Insignia.** (2019). **Leyes.** [Página web en línea]. Disponible: <https://elinsignia.com/2019/06/30/por-que-son-importantes-las-leyes/> [Consulta: 2023, Febrero 2].
- » **Kotler, P., & Roberto, E.** (1992). *Marketing Social, estrategias para cambiar la conducta pública.* Díaz de Santos.
- » **Kotler, P., & Zaltman, G.** (1971). *Social Marketing: An Approach to Planned Social Change.* Journal of Marketing, 35, 3-12. Disponible: <https://doi.org/10.2307/1249783>
- » **Ley para la protección de la fauna doméstica libre y en cautiverio.** (2010). Gaceta Oficial de La Asamblea Nacional de la República Bolivariana de Venezuela. N° 39.338, Enero 4, 2010.
- » **Mac Coy, J.** (1990). (s.f.). *Libro completo de la educación y cuidado del perro.* México: Diana.
- » **Medina CR.** (2011). *La ética de la responsabilidad y el respeto a las mascotas - como formas de vida-, como solución al maltrato y abandono de las mismas,* Tesis de Maestría en Bioética, Universidad del Bosque, Bogotá, Colombia. Recuperado de: http://www.bioeticaunbosque.edu.co/Investigacion/tesis/AMBIENTE/CLAUDIA_ROCIO_MEDINA_BOJACA.pdf
- » **Miller, K.S., and Knutson, J.F.** (1997). *Reports of severe physical punishment and exposure to animal cruelty by inmates convicted of felonies and by university students.* Child Abuse and Neglect 21:59–82.
- » **Mott.** (Sin fecha). *Campana gráfica sobre maltrato animal.* [Página web en línea]. Disponible: <https://mott.pe/noticias/impactante-campana-nos-muestra-como-muchos-tratan-a-sus-mascotas-como-basura/> [Consulta: 2023, Febrero 5].
- » **Newsweek México.** (2018). *Maltrato animal en Venezuela.* [Página web en línea]. Disponible: <https://newsweekespanol.com/2018/03/animales-venezuela-desnutridos-abandonados/> [Consulta: 2021, Marzo 3].
- » **Nunaranjas, Dibujo consciente.** [@nunaranjas]. (s.f.). [Perfil de Instagram]. Instagram. Recuperado el 3 de febrero de 2023, de <https://www.instagram.com/nunaranjas/>
- » **Olache, O.** (2014). *Misma cara diferente dueño.* [Página web en línea]. Disponible: <https://www.paredro.com/conmovera-campana-grafica-muestra-el-antes-y-despues-de-mascotas-adoptadas/> [Consulta: 2023, Febrero 4].
- » **Ordenanza sobre tenencia, control, registro y protección de animales en el municipio Libertador del estado bolivariano de Mérida.** (2014). Gaceta Oficial Municipal Extraordinaria. N° 10 Año I de fecha 23 de Enero de 2010. Mérida -Venezuela.
- » **Pacheco, K.** (04 de 07 de 2018). Universidad cuahtemoc. Obtenido de https://www.ucq.edu.mx/BUC/avisos_UC/aviso/EH-Diseo-Grfico-y-su-importancia-en-lasociedad#:~:text=El%20dise%C3%B1o%20gr%C3%A1fico%20ha%20servido,un%20arte%20sobre%20esos%20productos.
- » **Patita de perros** (2019.). *Abandono de mascotas.* [Página web en línea]. Disponible: <http://www.patitasdeperros.com/blog/post/el-abandono-de-mascotas-una-realidad-que-no-cambia> [Consulta: 2023, Febrero 3].
- » **Pluma.** (2017). *Protección animal en Venezuela.* [Página web en línea]. Disponible: <https://uma.edu.ve/periodico/2017/05/14/desconocimiento-las-leyes-no-justifica-maltrato-los-animales/#:~:text=La%20abogado%20y%20proteccionista%20animal,de%208%20a%2045%20d%C3%ADas.> [Consulta: 2023, Febrero 2].
- » **Punto de corte.** (2021). *Maltrato animal en Venezuela.* [Página web en línea]. Disponible: <https://puntodecorte.net/maltrato-animal-venezuela-pena-multas/> [Consulta: 2023, Febrero 2].
- » **RAC.** (2020). *Maltrato animal en Venezuela.* [Página web en línea]. Disponible: <https://reddeapoyocanino.org/la-situacion-de-los-animales-en-venezuela/> [Consulta: 2023, Febrero 2].
- » **Ramas, F.** (2012). *¿Sujetos en la era digital?* En J. M. Piña Osorio (Coord.), Ciudadanía y educación. Diálogos de Touraine (1ª ed., pp.187-227). México: Díaz de Santos.
- » **RD Station.** (s. f.). *Redes sociales.* [Página web en línea]. Disponible: <https://www.rdstation.com/es/redes-sociales/> [Consulta: 2023, Febrero 3].
- » **Ressler, R.K., Burgess, A.W., and Douglas, J.E.** (1988). *Sexual Homicide: Patterns and Motives.* Lexington, MA: Lexington Books.
- » **Rodríguez, T y Rodríguez V.** (2013). *Abandono canino en Venezuela.* [Página web en línea]. Disponible: [AAS5711.pdf](https://www.ub.edu/~aas5711.pdf) (ucab.edu.ve) [Consulta: 2021, Marzo 3].
- » **Santiago Laura.** (2013). *Maltrato animal desde un punto de vista criminológico.* Derecho y política ISSN 2224-413. Disponible: [Dialnet-ElMaltratoAnimalDesdeUnPuntoDeVistaCriminologico-5476723.pdf](https://www.dialnet-ElMaltratoAnimalDesdeUnPuntoDeVistaCriminologico-5476723.pdf) [Consulta: 2023, Febrero 2].
- » **Schiff, K., Louw, D., and Ascione, F.R.** (1999). *Animal relations in childhood and later violent behaviour against humans.* Acta Criminologica 12:77–86.
- » **Semana.** (2016). *Humanización canina.* [Página web en línea]. Disponible: <https://www.semana.com/vida-moderna/articulo/cesar-millan-dice-que-humanizar-a-los-perros-tambien-es-maltrato-animal/474746/> [Consulta: 2023, Febrero 3].
- » **Serpell, J.** (2000). *The domestic dog.* Cambridge: Cambridge University Press.
- » **Singer, P.** (1999). *Liberación Animal,* Madrid, España: Trotta Editorial. Recuperado de: http://www.sinparadigmas.com/animalistas/Peter_Singer_Liberacion_Animal.pdf
- » **Tercer ojo.** (2021). *Dog Vader.* [Página web en línea]. Disponible: <https://www.tercerojoteinform.com/post/dog-vader-inspiraci%C3%B3n-e-ilustraci%C3%B3n#:~:text=%E2%80%9CDog%20Vader%E2%80%9D%20es%20ilustrador%20digital,inspiran%20a%20este%20personaje%20digital.> [Consulta: 2023, Febrero 4].
- » **Torres, J. y Santander, J.** (2013). *Introducción a las políticas públicas: conceptos y herramientas desde la relación entre Estado y ciudadanía.* IEMP Ediciones, Bogotá, Colombia.
- » **Trez.** (s. f.). *Concepto de tenencia responsable.* Disponible: <https://organizaciotrez.wordpress.com/2012/07/03/concepto-de-tenencia-responsable/> [Consulta: 2023, Febrero 1].
- » **Valenzuela, S.** (2020). *La tenencia responsable canina.* <https://www.elmostrador.cl/generacion-m/2020/10/01/la-importancia-de-tener-en-cuenta-el-posible-pasado-de-una-mascota-al-momento-de-adoptarla/> [Consulta:2021, Marzo 3].
- » **Vásquez, Cristian.** (2020). *Humanización canina.* [Página web en línea]. Disponible: https://www.eldiario.es/consumoclaro/gatos-y-perros/perros-humanizados-son-perjuicios-tratar-mascotas-si-fueran-personas_1_9574132.html#:~:text=Humanizar%20a [Consulta: 2023, Febrero 3].



Trabajo de grado dedicado a mis mejores amigos. Gracias por el amor y la inspiración.

Reconocimiento- No comercial