



Humanización extrema en mascotas

Eduardo Ignacio Rojas Garcés

2021

Universidad Gabriela Mistral
Facultad de Negocios, Ingenierías y Artes Digitales
Animación Digital 3D



UNIVERSIDAD
Gabriela Mistral

Humanización extrema en mascotas
Eduardo Ignacio Rojas Garcés

Memoria para optar al título profesional de Animación Digital 3D al grado
académica de Licenciado en Animación Digital y Efectos Visuales

Profesor Andrés Rodríguez

Septiembre 2021, Santiago de Chile

© Eduardo Ignacio Rojas Garcés

Se autoriza la reproducción parcial o total de esta obra, con fines académicos, por cualquier forma, medio o procedimiento, siempre y cuando incluya la cita bibliográfica del documento.

Tabla de contenidos

A. Antecedentes	11	C. Diseño de narrativa	33
1A. Resumen	13	1C. Referentes	35
2A. Motivación	14	2C. Guiones	38
3A. Problema comunicacional	15	3C. Storyboard	39
4A. Investigación del problema	16	4C. Animatic	40
4A.1. Tipos de humanización	18		
4A.2. Causas de humanización	19		
4A.3. Consecuencia de humanización	20		
5A. Magnitud del problema	21		
6A. Objetivo general	23		
7A. Soluciones	24		
B. Análisis de usuario	25	D. Arte	41
1B. Bayer persona	26	1D. Sistema cromático	43
2B. Micromomentos	27	2D. Guión de color	44
3B. MIN	28	3D. Sistema de personajes	45
4B. Mapa de empatía	29	4D. Cuadro de estilo	49
5B. Top of	30		
6B. Mapa de posicionamiento	31		

Tabla de contenidos

E. Diseño de producción	51
1E. Herramientas	53
2E. Plano maestro	54
3E. Carta Gantt	55

F. Cierre	57
1F. Conclusión	59
2F. Agradecimientos	60
3B. Bibliografía	61

Antecedentes

El proyecto busca **crear conciencia del cuidado de las mascotas**, junto a los indicadores de riesgo, mediante un corto animado informativo. **Dirigido a todas las personas que posean y quieran tener una mascota**, para así dar a conocer que este problema es mucho más común de lo que podrías creer.

Esta investigación parte por mostrar las causas y consecuencias del problema hasta llegar a magnitudes concretas dentro del país, pasando por el análisis de usuario, donde a un grupo reducido de personas que conviven con mascotas se les aplicó una encuesta respecto al tema y se obtuvieron hallazgos importantes para el desarrollo del producto final. Para luego concluir en una pieza audiovisual que abarque las necesidades informativas y que resulten atractivas para el usuario.

El concepto de *humanización* en mascotas es poco conocido en nuestro país, desde el punto de vista de que no se entiende como una práctica común y, en su mayoría, realizada de manera inconsciente por las personas que tienen mascotas y se relacionan con ellas.

Sin embargo, esto no quiere decir que humanizar a las mascotas es malo, sino que es importante saber dónde están los límites de esta interacción, la cual puede llegar al punto de dañar tanto psicológicamente como físicamente al animal, incluso perjudicando la relación entre mascota y humano.

Con este trabajo se busca incorporar en la cotidianeidad de los responsables de mascotas el verdadero significado de humanización en mascotas, para así establecer relaciones entre éstas y sus dueños más sanas y de respeto, además de poder concientizar a las personas que quieren tener un animal como compañero(a) e informarles sobre la verdadera responsabilidad que esto significa donde, tal como un animal puede respetarte y estimarte como eres, tú también deberías hacer lo mismo con éste.

El análisis de la extrema humanización en mascotas se considera necesario para protegerlos, ya que les genera daños en distintos niveles. El llegar a modificar su comportamiento natural y tratarlos como un ser humano, repercute tanto en la salud psicológica como física del animal.

- No debemos nunca olvidar que nuestras mascotas son animales, no son personas.
- Debemos comprender su naturaleza. Para esto es necesario que entendamos las características específicas de la raza, y observar cómo se comportan antes distintos estímulos.
- Eliminar o desestimar cualquier práctica que veamos que afecta su comportamiento, que les incomoda, que invade su espacio animal.
- Además de darles cariño, debemos disciplinarlos y fomentar el ejercicio.

Los problemas principales que genera la humanización extrema en mascotas es en lo psicológico y lo físico del animal. Siendo la culpa principal de los dueños quienes son los que causan estas aflicciones.

Humanización extrema en mascotas

Psicológica

Estrés, ansiedad o agresividad.



Salud

Nutrición, ejercicio y hábitos diarios.



Dueños

Existencia de negación y obstinación al problema.

73%

de los chilenos afirma tener una mascota, dando un promedio total de aprox. 2 por hogar (CADEM, 2019).

96%

Declara que su mascota es un miembro más de su familia.

63%

Duermen siempre con sus mascotas.

98%

Sufre cuando a su mascota le pasa algo.

53%

Declara que sus mascotas tienen ropa o accesorios.

94%

Se preocupa de que su mascota no sufra estrés.

35%

Le ha celebrado el cumpleaños alguna vez.

57%

Su mascota vive dentro de la casa.

Los datos utilizados fueron obtenidos a partir de una encuesta CADEM hecha el 2019 sobre mascotas, donde se encuestaron a 1596 chilenos, hombre y mujeres mayores de 13 años, de todos los niveles socioeconómicos y todas las regiones del país. Se recogió una muestra representativa de 4 generaciones (Z, Millennials, X y Baby Boomers).

No existe una lista exacta de los tipos de humanización en animales, pero existen hábitos que los dueños realizan en sus mascota que se pueden considerar como tales:

- Permitir que la mascota actúe como ser humano.
- Esperar que la mascota comprenda el lenguaje humano.
- Vestir a la mascota sin propósito de protección o identificación.
- Atribuir sentimientos y emociones humanas a la mascota.
- Aplicar soluciones humanas como el uso de medicamentos.
- Sobreproteger a la mascota.
- Acostumbrar a la mascota a comer de tu misma comida.
- No aplicar normas dentro del hogar.

Se pudieron identificar dos tipos de causas para la humanización:

Comunes

- El mercado de la moda
- Carencia afectiva y soledad.
- Sustitución de un hijo.

Hipótesis

- Petofilia (amor excesivo a las mascotas).
- Biofilia (el amor por todo lo vivo)
- Zoofilia (caso extremo)

Dentro de las consecuencias que se pueden detectar en una mascota expuesta a la humanización extrema, se encuentran (D.S., 2017):

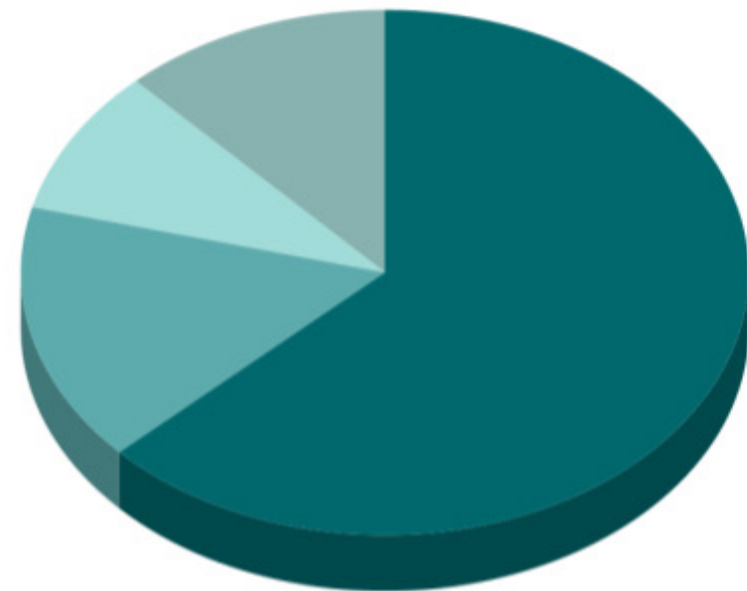
- **Estrés:** Por no poder satisfacer las necesidades del animal
- **Problemas de socialización:** Desarrollo de inseguridad y no reconocer a otros animales.
- **Sobrepeso:** Administración de dietas que no son adecuadas para ellos
- **Ansiedad:** Creación de dependencia durante 24 hrs al día.
- **Problemas de salud:** Por el uso de fármacos sin receta, generando tanto intoxicaciones como hemorragias, vómitos, etc.

Las consecuencias que han podido ser estudiadas dentro de nuestro país demuestran que el acto de auto medicar y la falta de preocupación suficiente por sus mascotas afecta a gran parte de éstas.

INTOXICACIONES POR MEDICAMENTOS

Según un estudio de Intoxicaciones veterinarias en Chile reportadas al Centro de Información Toxicológica de la Pontificia Universidad Católica de Chile, de **3.251** casos, **63,1%** se produjo por exposición a **plaguicidas**, seguido por **agentes de uso doméstico (16,0%)** y **medicamentos (9,6%)**.

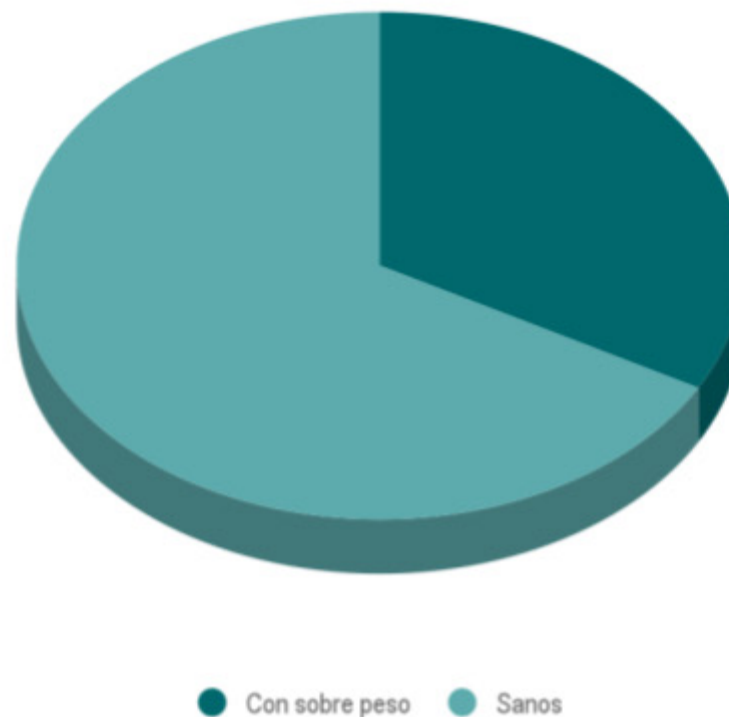
(Escuela de Medicina, Pontificia Universidad Católica de Chile, Santiago, Chile, 2015)



● Plaguicidas ● Agentes de uso domestico ● Medicamentos ● Otros

PROBLEMAS DE OBESIDAD

Según el Colegio Médico Veterinario (COLMEVET) arrojó que **al menos un 33 % de las mascotas que habitan el país sufren de sobrepeso u obesidad**. Las principales causas de la obesidad en mascotas son el sedentarismo y los malos hábitos alimenticios. Pueden provocar lesiones muy parecidas a las que sufren los humanos, como **problemas en las articulaciones, hipertensión y diabetes** (Colmevet 2021).



OBJETIVO GENERAL

- Identificar los actos de humanización extrema en mascotas por parte de sus dueños para prevenir daños físicos como psicológicos en el animal.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Señalar el límite entre dar cariño a la mascota y el paso a la humanización extrema a fin de entregar indicadores de cuando es necesario detenerse.
- Describir las consecuencias que la humanización extrema causa en mascotas y exhibir los daños que les ocasiona.
- Crear conciencia del cuidado de las mascotas junto a los indicadores de riesgo mediante una pieza audiovisual animada.

Tras investigaciones de estudios y publicaciones de etólogos y profesionales veterinarios, se sacaron resultados sobre cómo abordar los actos de humanizar a una mascota.

- Establecer límites, como con cualquier otro miembro de la familia.
- Reconocer y entender que las mascotas son diferentes a los humanos.
- Comprender que tu mascota necesita diferentes tipos de alimentación.
- Iniciar sesiones de ejercicio para tu mascota.
- Consultar con un etólogo veterinario o algún otro profesional del área por cualquier problema de comportamiento.
- Nunca administrar medicamentos sin receta.

Análisis de usuario

Para este trabajo se eligió como público objetivo la generación *Millennial*:



- Entre 30 y 35 años que viven en Chile
- Jóvenes adultos que no conocen el problema pero que están dispuestos a aprender sobre cómo cuidar mejor a su mascota.
- Esta generación de jóvenes se caracteriza por dar prioridad al crecimiento personal, retrasando o anulando etapas como el matrimonio y/o el tener hijos, y reemplazando esto último con mascotas.

Para las siguientes preguntas, se reunió a un grupo pequeño de personas que cumpliera con el usuario objetivo, es decir, millennials de entre 30 a 35 años de edad que conviven y/o son responsables de mascotas. Para saber qué piensan sobre el tema de humanización extrema en mascotas.

QUÉ QUIERE SABER

- Entender cuáles son los límites entre dar cariño y dañar al animal.
- Si estoy cometiendo errores en mi forma de relacionarme con mi mascota.

QUÉ QUIERE HACER

- Aprender a conocer mejor a mi mascota para poder tener una relación sana con ella.
- Quiero que ella mejore su conducta con los humanos y otras mascotas.

QUIERE IR

- Tener acceso a charlas o exposiciones de profesionales respecto al tema.
- Consultar con especialista en psicología animal.

QUIERE COMPRAR

- Contratar o consultar a algún profesional respecto al tema.
- Fuentes de estímulo para aliviar estrés y promover una relación sana y alegre.
- libros de ayuda y conocimiento

Para las siguientes preguntas, se reunió a un grupo pequeño de personas que cumpliera con el usuario objetivo, es decir, millennials de entre 30 a 35 años de edad que conviven y/o son responsables de mascotas. Para saber qué los motiva, lo ideal para ellos y qué necesitan sobre el tema de humanización extrema en mascotas.

MOTIVACIÓN (POR QUÉ)

- Mejorar la calidad de vida de mi mascota.
- Evitar problemas de agresividad.
- Mejorar la relación dueño y mascota.

IDEAL

- Que se genere conciencia.
- Mostrarlo como un problema común.

NECESIDAD (QUÉ)

- Que la relación sea sana.
- Saber las directrices para mantener su conducta saludable.
- No crear dependencia.

Para las siguientes preguntas, se reunió a un grupo pequeño de personas que cumpliera con el usuario objetivo, es decir, millennials de entre 30 a 35 años de edad que conviven y/o son responsables de mascotas. Para saber qué hacen en su día a día, como pasan el tiempo con sus mascotas y cómo las cuidan.

¿QUÉ PIENSA Y SIENTE?

- Miedo a dañar inconscientemente a la mascota.
- La responsabilidad de adoptar un animal conlleva a tener la obligación de darle el mejor trato posible.

¿QUÉ OYE?

- Críticas de cercanos y externas sobre la mala conducta de su mascota.
- Spotify (podcasts y música).

¿QUÉ VE?

- Pagina profesionales de comportamiento animal.
- Facebook .
- Netflix.
- Youtube (video de animales, veterinarios, entrenadores, etc).

¿QUÉ HACE?

- Videojuegos.
- Jugar con su mascota.
- Buscar todo en Google.

A partir de la muestra de personas mencionadas anteriormente se les se les preguntó bajo la idea de la creación de una pieza audiovisual respecto al tema de las mascotas.

OF MIND

¿Que comercial o publicidad referido a mascotas recuerdas?

- No recuerda ningún comercial o publicidad referido a las mascotas.

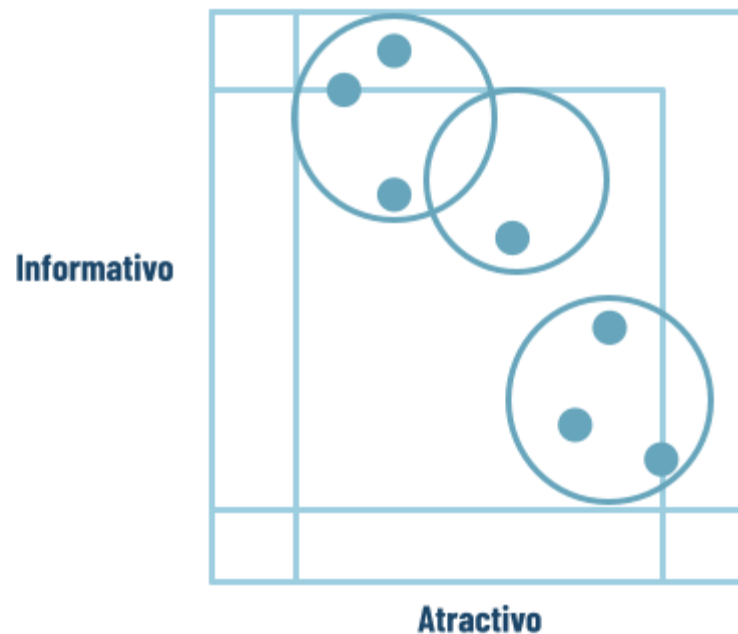
OF HEART

¿Recuerdas alguna publicidad de mascotas que te haya gustado?

- Arenas sanitarias de Champion Cat
- Pedigree Rex

Curiosamente en la categoría *Of Mind* los usuarios no pudieron recordar ningún tipo de publicidad dentro de la temática de mascotas. Pero, cuando pasamos a *Of Heart* y la pregunta cambia a “*que te haya gustado*”, sí hubieron respuestas concretas, diciendo que esos comerciales fueron cómicos y vistosos. Esto permite establecer que si un comercial es atractivo hace que sea mucho más recordado por la gente.

Al mismo grupo de personas se les mostraron diferentes piezas audiovisuales con temas relacionados a la humanización de mascotas y se les pidió que las posicionaran según qué tan informativas y atractivas eran.



Piezas audiovisuales

- Rex (Pedigree)
- Arenas Sanitarias (Champion Cat)
- Los Súper Peludos te enseñan sobre tenencia responsable de mascotas (Ministerio de salud)
- David y Goliat (Champion Dog)

Las respuestas indicaron que los comerciales suelen ser muy informativos o muy atractivos. Pero que el conjunto de los dos puntos es muy difícil de balancear.

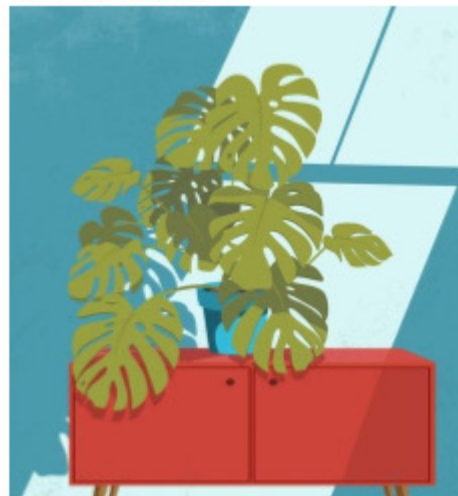
Diseño de narrativa



Referencia de estilo



Referencia de estilo



Referencia de colores



El **estilo** del proyecto se basó principalmente en las obras del artista **Diigiidaguna** y en el corto animado *Yum cha* creado por **Mieille**. Ya que se buscaba que el corto sea muy agradable a la vista, junto con buscar una propuesta llamativa visualmente.

Luego, con respecto al **color**, se decidió usar como referencia la investigación acerca del grupo millennial, quienes suelen siempre tener una planta en sus hogares para conectarse con la naturaleza. Por lo tanto, se usaron como referencia paletas de colores a partir de obras donde las plantas destacan y que están en armonía con los colores complementarios del fondo y los elementos, como el naranja y el turquesa utilizados.

Se decidió utilizar dos personajes principales para las piezas audiovisuales: un perro y un gato. Esto debido a que son las mascotas más comunes dentro del país (CADEM, 2019).

Se buscaron referencias de características físicas y expresivas de ambos animales. Una de las particularidades más importantes de los personajes era que fueran corpulentos, para demostrar que eran mascotas sobre alimentadas.

Luego, específicamente para el gato se buscó que su expresión sea amenazante. dándole unos ojos pequeños y el ceño fruncido, además de unas orejas bien puntiagudas para dar una apariencia más peligrosa.



Referencias de estilo

Para el perro se decidió que tenga una expresión más torpe y una actitud de cachorro, es decir características juguetonas y alegres. Además de hacerlo más redondo y de patas cortas, para así dar la sensación de que siempre quiere jugar y correr por toda la casa.



Referencias de estilo

Las características que tendrá la pieza audiovisual serán de un comercial informativo junto con el ritmo de un episodio de caricaturas de entre los años 40 y 60.

Se crearon cuatro guiones con diferentes temáticas como: alimentación no adecuada, ansiedad y destrozos, intoxicación por medicamentos y ansiedad por dependencia. Posteriormente, durante el desarrollo del proyecto, se tomó la decisión de trabajar en dos de los guiones mucho más a fondo.

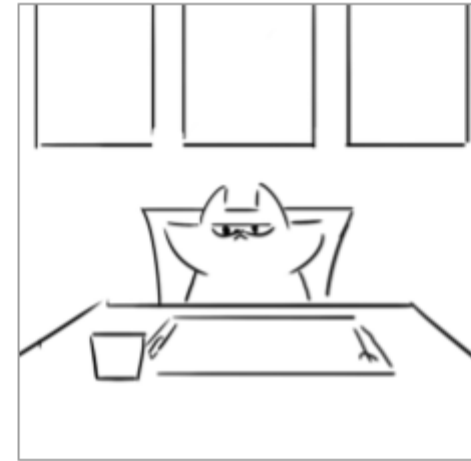
El guión siguió una estructura dada por el profesor Andrés Rodríguez, donde se muestra una presentación de la problemática, luego un desarrollo del problema y un final donde se ve la solución.

Guión 1- Gato	
Sintomatología del animal: Vómito (malestar estomacal)	
Problema - Alimentación no adecuada.	
Texto (Guión)	Imagen (plano y acción)
Se escucha a un narrador presentando el título del episodio "My presentame, Mela Alimentarida"	Se muestra una ilustración de un gato relacionado con el texto.
El gato está maullando muy fuerte y malhumorado como el estrofeza pidiendo algo, en ese momento llega la dueña con un plato gourmet, el cual lo sirve frente al gato y este muy feliz se lo come.	En un plano frontal sobre la mesa donde verros al gato sentado en el comedor, con una cara muy enojada, luego le sirven un pescado completo frente a él.
El gato de pronto se siente mal del estómago y le comienzan a dar ganas de vomitar.	En un plano entero vemos al gato sobre la cama de su dueña, luego el gato se pone en una posición para vomitar.
La dueña grita de miedo por ver a su gato apunto de vomitar en su casa.	Se ve en un primer plano la cara del gato a punto de vomitar, la cámara se mueve un poco a un lado y se ve a la dueña en el fondo, muy alterada.
Se escucha al narrador "Es por esto que alimentar a tu animal con comida chatarra y sin consultar a un experto puede traer consecuencias a su salud"	Se ve una ilustración del gato enfermo del estómago y más obeso.

Solución - Alimentación adecuada a su condición animal.	
Texto (Guión)	Imagen (plano y acción)
El gato está confundido a los pies de su dueña, mientras esta trae un plato y comida de gato.	Plano general del gato sentado en el suelo del comedor, mientras solo se ven los pies de la dueña. La dueña baja un plato exclusivo para el gato y una bolsa de comida para gato.
El gato ronronea felizmente entre las piernas de su dueña muy feliz.	En el mismo plano general de antes se ve como el gato después de comer se roza en las piernas de su dueña con una cara de felicidad.
Se escucha al narrador decir "Así que recuerda, una alimentación equilibrada y nutritiva es una mascota feliz y saludable."	Se muestra una ilustración del animal al final feliz con su dueña.

Para que la historia sea simple, se crearon planos estáticos, donde la mayoría corresponden a primer plano y plano medio para lograr el enfoque en el personaje y sus expresiones.

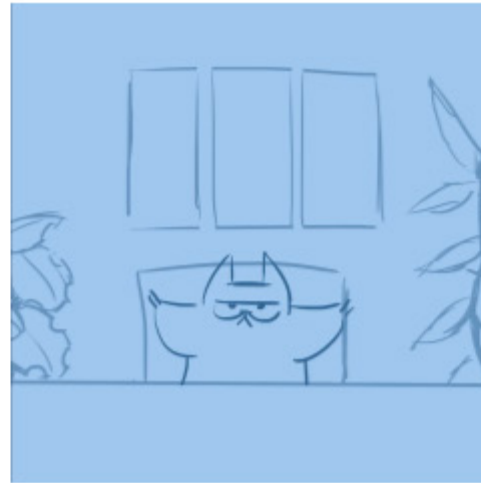
El ritmo consta de primero mostrar una ilustración detallada con un título que presenta la problemática del corto, para luego comenzar con la animación. Terminado el primer acto se muestra una nueva ilustración que muestra las consecuencias de la problemática. Seguidamente pasamos a otra animación que muestra la solución y finalizamos con una ilustración general del gato y el perro para dar cierre al corto.



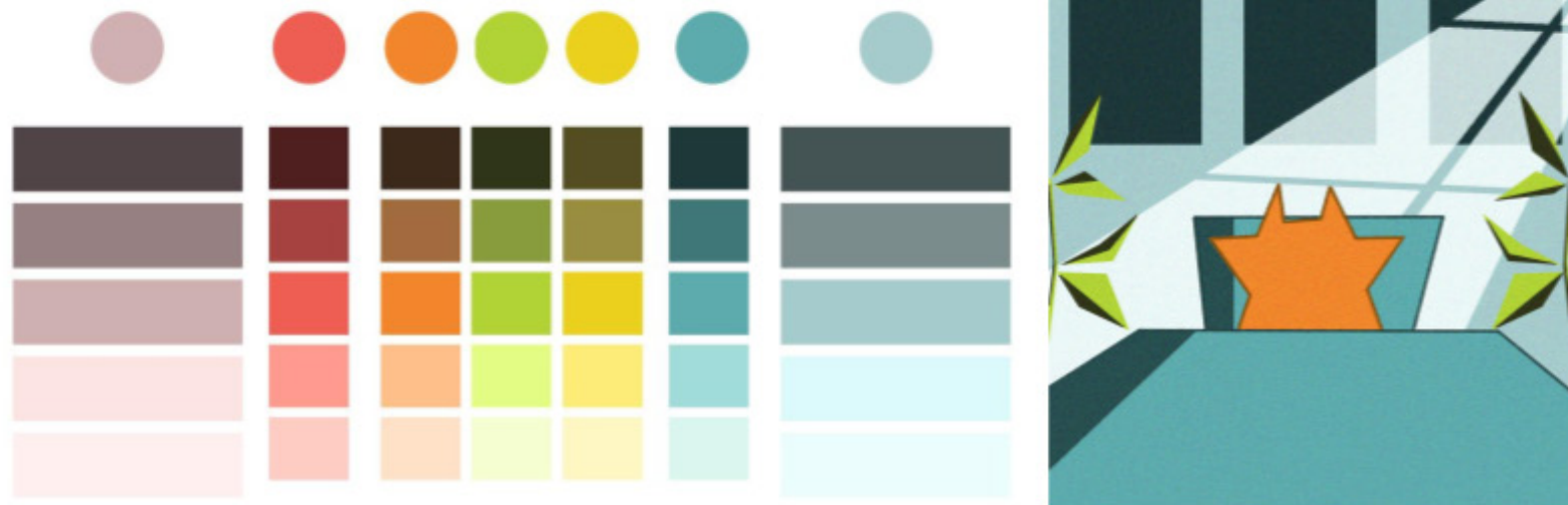
El trabajo de storyboard se produjo en el programa Adobe Photoshop.

Tomando el storyboard anteriormente creado como referencia, se comenzó a trabajar en el animatic, decidiendo los tiempos de cada plano junto con los efectos de sonido correspondientes.

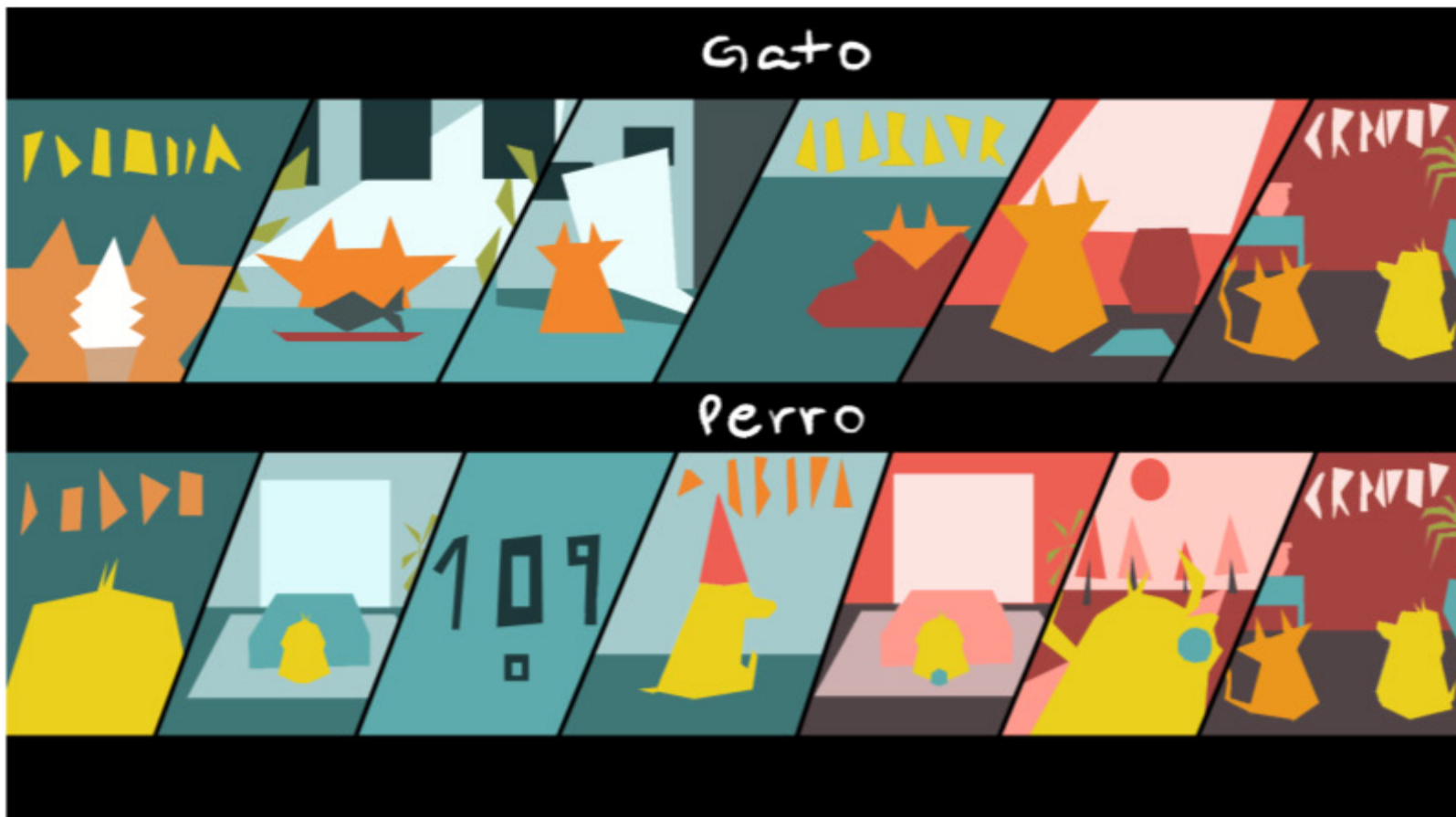
Todo el trabajo de animatic se produjo con los programas Krita y Adobe Premier.



Arte



Lo anterior, se trabaja hasta llegar a la paleta de colores final, la cual se muestra en la figura superior. De los cual, se determinan los colores principales naranja y amarillo para los personajes principales, destacando que son colores cálidos. Mientras que para el acto que se muestra la problematica todos los fondos usaran el color turquesa, con el sentido de transmitir un ambiente opuesto debido a que es un color frio. Y, para los actos que muestran la solución, los fondos se determinan con un color rojo más cálido. Mientras que el verde es un color que se mostrará en todo momento como un elemento que se mantiene neutral durante toda la pieza audiovisual.



Como se puede ver en la imagen superior, el ritmo de los cortos parte presentando la problemática con colores más fríos para luego cambiar completamente al color rojo donde se expone la solución.

Gato



Para esta imagen se usó el software Adobe Photoshop.

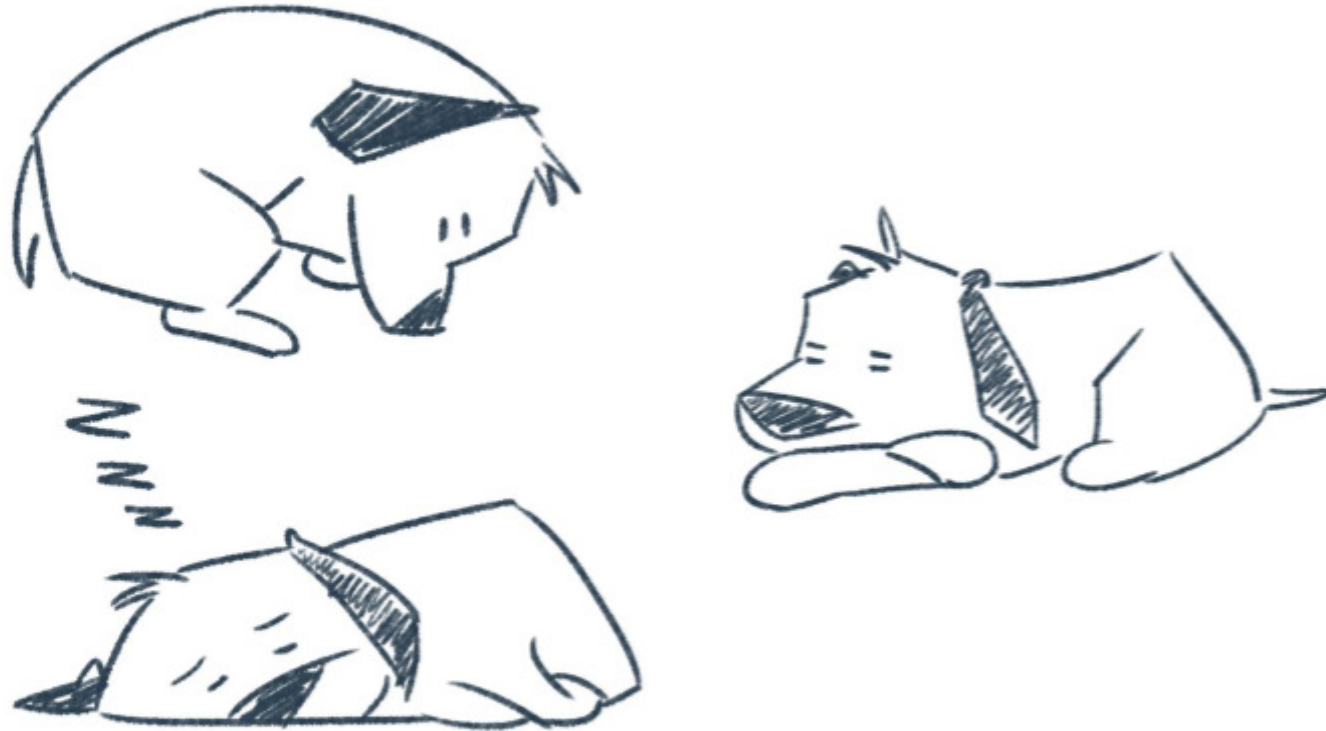


Para esta imagen se usó el software Adobe Photoshop

Perro.



Para esta imagen se usó el software Adobe Photoshop



Para esta imagen se usó el software Adobe Photoshop



Líneas

Las líneas de contorno sólo afectan a los objetos animados o que interactúan dentro de la animación.

Luz

Afecta a todo lo que es fondo y objetos menos al personaje.

Efecto ruido

El efecto ruido afecta en menor nivel al fondo y objetos, mientras que en el personaje tiene más nivel.

Diseño de producción



Diseño de fondos definitivos



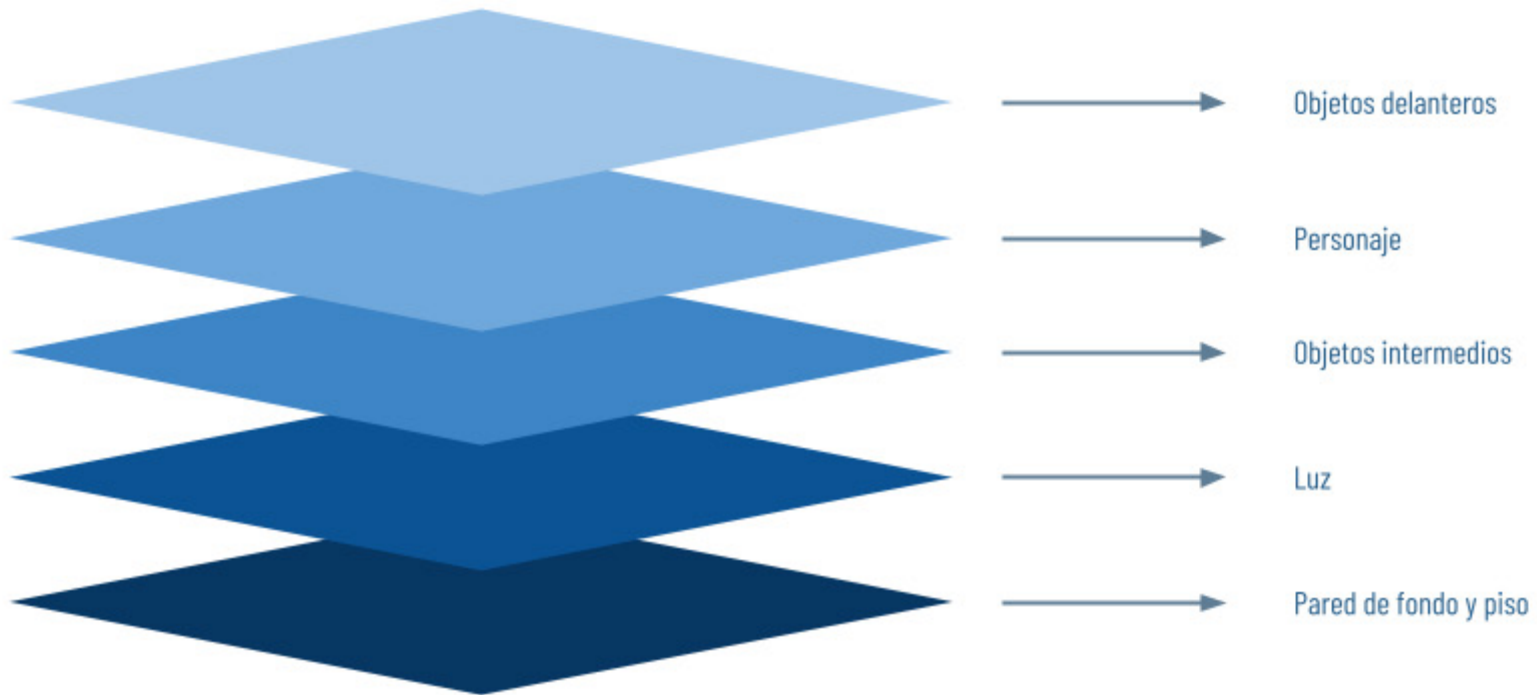
Diseño de animación

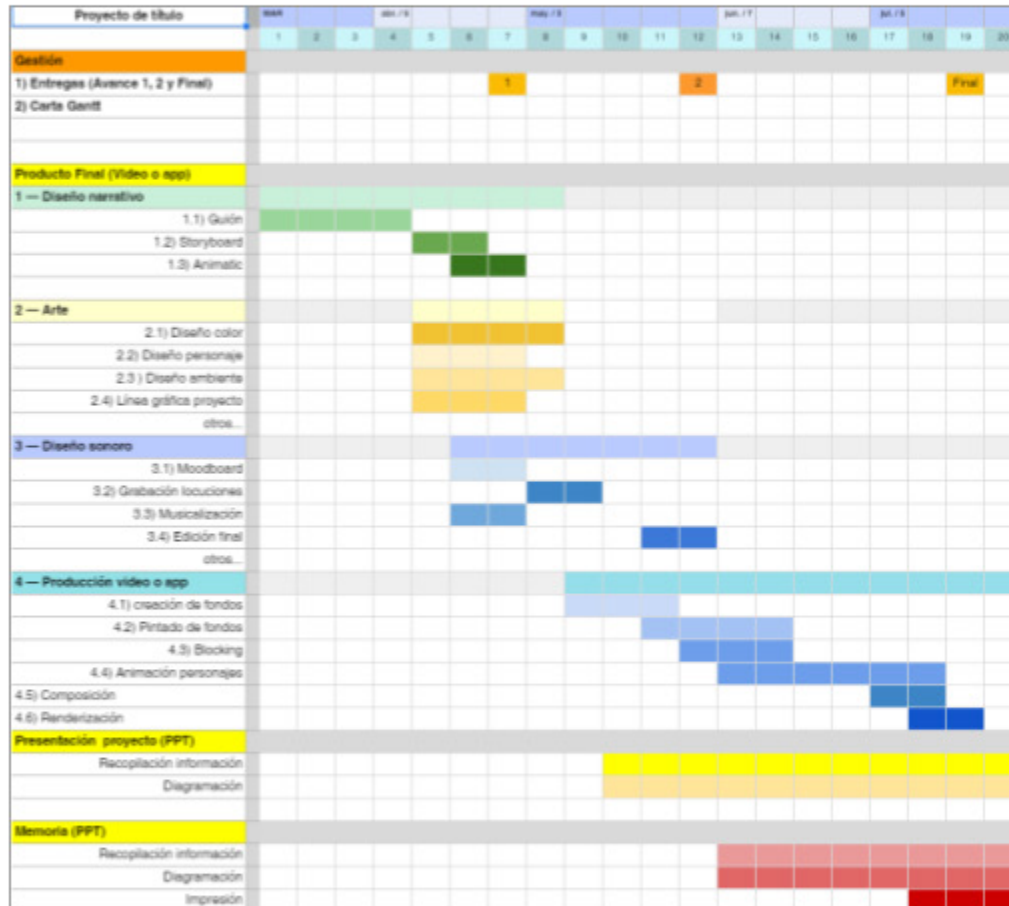


Diseño de la edición de video y sonido



Diseño de efectos de efecto visuales





Metodología de organización que significó un aporte para el desarrollo del proyecto, donde se distribuyen las tareas, etapas de realización y el tiempo que se dedica a cada una.

Cierre

Como consecuencia de lo expuesto en la investigación, se puede decir que la cantidad de tareas y procesos que se deben realizar para hacer una tesis son realmente un desafío, lo que significa un proceso difícil pero muy reconfortante hasta el final.

Este proyecto resulta ser un factor importante dentro del aprendizaje del animador, al dar a conocer cómo se puede lograr muchos más de lo que se propone desde un principio. También aporta una profundización importante del aprendizaje en el uso de herramientas que, incluso, se pensaban ya dominadas, al requerir la organización efectiva de los propios horarios de trabajo y por sobre todo, la necesidad de lidiar con decisiones difíciles por el bien del trabajo y de la salud de quien trabaja.



Se agradece a las siguientes personas que aportaron su apoyo y ayuda en la realización de este proyecto:

Luciano Chamblas

Ángela C. García

Consuelo Moraga

Andrés Rodríguez

Luis Miguel Rojas

María Jesús Viñales

- CADEM. (2019). *El chile que viene mascotas*.
https://www.upachi.cl/wp-content/uploads/2019/08/Chile-que-viene_Mayo-2019.pdf
- (Colmevet 2021, 27 agosto). *1 de cada 3 perros es obeso en Chile: ¿Cómo combatir el sobrepeso en los animales?* CHV Noticias.
https://www.chvnoticias.cl/te-ayuda/1-de-cada-3-perros-es-obeso-en-chile-como-combatir-el-sobrepeso-en-los-animales_20190215/
- (Escuela de Medicina, Pontificia Universidad Católica de Chile, Santiago, Chile, 2015). *Intoxicaciones veterinarias en Chile reportadas al Centro de Información Toxicológica de la Pontificia Universidad Católica de Chile (CITUC)*.
<http://rev.aetox.es/wp/wp-content/uploads/hemeroteca/vol32-2/vol%2032-2-117-120.pdf>
- (D.S., 2017, 6 diciembre). *¿Te gustan los perros o los gatos? Conoce los riesgos de "humanizar" a las mascotas en el hogar*.
umayor.
<https://www.umayor.cl/vinculacion-con-el-medio/component/content/article/162-noticias-vcm-umayor/programa-salud-anim-al-bienestar-anim-al/686-te-gustan-los-perros-o-los-gatos-conoce-los-riesgos-de-humanizar-a-las-mascotas-en-el-hogar?Itemid=101>