

Universidad Miguel Hernández de Elche
Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas de Elche
Titulación de Comunicación Audiovisual

Trabajo Fin de Grado
Curso Académico 2020-2025



Veus de Pedra (La memoria rural hecha imagen y movimiento)

El acompañamiento visual para el episodio piloto de un podcast de temática rural

Alumna: Marta Pérez Bellot

Tutor: Francisco Manuel Poveda Baeza

Resumen

Este Trabajo de Fin de Grado (TFG), *Veus de Pedra (La memoria rural hecha imagen y movimiento)*, se centra en el diseño y desarrollo de una pieza de animación que acompaña un reportaje sonoro en formato podcast.

Esta animación no funciona como un elemento independiente, sino como un recurso visual complementario que busca reforzar la experiencia narrativa del reportaje sonoro a través de la imagen en movimiento. Este podcast funciona como proyecto piloto para una iniciativa más amplia que plantea la creación de una guía rural y cultural sobre las masías y pequeñas poblaciones abandonadas situadas en la periferia de Castalla.

El proyecto piloto desarrolla de forma específica el contexto del caserío de Almarra, una antigua pedanía actualmente deshabitada, y la pieza animada que lo acompaña se construye a partir de una fotografía real del lugar y propone una reconstrucción visual del paisaje derrocado, con el objetivo de devolverle, mediante el lenguaje visual, parte de la vida e identidad que tuvo en el pasado.

Además, el trabajo incluye la creación de una página web que sirva como plataforma digital para unificar el contenido sonoro del podcast, la animación y otros materiales obtenidos durante el proceso de investigación y diseño de la obra audiovisual, como documentos gráficos y testimonios orales.

A través de un tratamiento estético sensible y narrativo, *Veus de Pedra* busca acercar la historia y la cultura castelluda tanto a la población local como a cualquier persona interesada en el patrimonio rural.

Palabras clave

Animación, Memoria, Patrimonio, Ruralidad, Fotografía, Almarra.

Abstract

This Final Degree Project, *Veus de Pedra (Rural Memory Made Image and Movement)*, focuses on the design and development of an animated piece that accompanies a podcast-style audio report.

This animation does not function as an independent element, but rather as a complementary visual resource intended to enhance the podcast's narrative experience through moving imagery. The work forms part of a broader pilot project that proposes the creation of a rural and cultural guide centered on the abandoned masías (rural houses) and small settlements located on the outskirts of Castalla.

The pilot project specifically explores the context of the caserío of Almarra, a former rural hamlet now uninhabited. The animated piece is built from a real photograph of the place and aims to visually reconstruct the ruined landscape in order to restore, through visual language, a sense of the life and identity it once had.

Additionally, the project includes the creation of a website that serves as a digital platform to unify the podcast's audio content, the animation, and other materials collected during the research and design process, such as graphic documents and oral testimonies.

Through a sensitive and narrative aesthetic treatment, this work seeks to bring the history and culture of Castalla closer to the local population and to anyone interested in rural heritage.

keywords

Animation, Memory, Heritage, Rurality, Photography, Almarra.

Índice

1. Introducción	5
1.1 Descripción del proyecto y objetivo principal	5
1.2 Otros objetivos	7
1.3 Estado de la cuestión y referencias	8
1.3.1 Estado de la cuestión	8
1.3.2 Referencias	9
2. Realización del proyecto (Fases)	13
2.1 Fase de preproducción	13
2.1.1 Ideación del proyecto	13
2.1.2 Planificación y recursos para el proyecto audiovisual	14
2.1.3 Selección y obtención de las imágenes de referencia	16
2.2 Fase de producción	18
2.3 Fase de postproducción	21
2.3.1 Edición y montaje de la ilustración animada	21
2.3.2 Diseño y confección de la web	24
3. Resultados del proyecto	26
4. Conclusiones	28
5. Bibliografía	31



1. Introducción

1.1 Descripción del proyecto y objetivo principal

Veus de Pedra (La memoria rural hecha imagen y movimiento) es el proyecto audiovisual que nace con el **objetivo principal** de preservar la memoria rural de Castalla, en concreto, la del caserío de Almarra, mediante herramientas audiovisuales como la animación y la fotografía. A través de una propuesta visual creativa y sensible, la iniciativa pretende reconstruir simbólicamente un espacio desaparecido y ofrecer una nueva forma de conexión con el patrimonio cultural e histórico del municipio.

Este Trabajo de Fin de Grado (TFG) forma parte de un proyecto más amplio titulado *Veus de Pedra*, una guía rural concebida para dar a conocer y recuperar el valor patrimonial de las masías y pequeñas poblaciones de la periferia de la ciudad de Castalla. Esta iniciativa general se articula a través de dos subproyectos complementarios, desarrollados de forma paralela pero independiente, a través de dos Trabajos de Fin de Grado: uno en Periodismo y otro en Comunicación Audiovisual.

El primero de ellos, *Veus de Pedra (La memòria rural feta so)*, corresponde al TFG en Periodismo. Este proyecto se basa en un conjunto de reportajes sonoros que relatan, a partir de documentación y testimonios orales, el valor histórico y patrimonial de las masías y pedanías castelludas.

El segundo subproyecto, que se desarrolla en esta memoria, es *Veus de Pedra (La memoria rural hecha imagen y movimiento)*, cuya finalidad consiste en acompañar visualmente a los contenidos del proyecto sonoro mediante piezas animadas elaboradas a partir de fotografías antiguas.

Dado el carácter piloto de este TFG, se presenta únicamente una pieza de apoyo audiovisual animada para la masía seleccionada: el caserío de Almarra, situado en una zona de transición rural entre Castalla e Ibi, alejado del núcleo urbano, y al borde del trazado de la actual autovía A-7.

La elección del caserío de Almarra como espacio a desarrollar en este trabajo responde a un interés personal y profesional en la pedanía. Primeramente, por la conexión con la historia familiar propia, pero también por el interés que despiertan factores como su origen, antigüedad, tradiciones, modos de vida, historias y espacios.

El interés profesional se ve reforzado, además, por la escasa documentación visual e

informativa existente sobre Almarra, una carencia que, aunque puede suponer un obstáculo, plantea una oportunidad para investigar, recuperar y representar creativamente la memoria de este lugar.

La investigación periodística ha permitido saber que Almarra fue una pedanía de origen árabe abandonada tras la reconquista cristiana y posteriormente repoblada. Históricamente, funcionó como un pequeño asentamiento rural donde la población vivía del aprovechamiento de los recursos naturales, principalmente a través de la agricultura y la ganadería. El caserío quedó deshabitado a partir de los años sesenta, con el avance de la industrialización en España, que inició un proceso de despoblación de las pedanías rurales.

No obstante, la documentación visual del caserío es casi inexistente. No existen imágenes en movimiento sobre Almarra, y las pocas fotografías que se conservan son actuales, poco representativas y muy escasas. Por eso, este trabajo cobra un valor especial: se convierte en una oportunidad para generar, por primera vez, una representación visual consciente y cuidada de este lugar desde una perspectiva creativa y documental.

En 2010 se celebró en la Casa de Cultura de Castalla una mesa redonda cuyo motivo principal de debate fueron las masías antiguas. En esta reunión cultural se dijo lo siguiente:

Nuestra sociedad, la sociedad castelluda, la sociedad valenciana en general, ha visto la transformación económica, urbanística y paisajística que hemos vivido en los últimos años con una combinación entre la indiferencia, la resignación y la alegría convencida de que todos los cambios significaban progreso. Esta confluencia de posturas ha impedido que hubiese una reflexión general sobre la importancia de aquellos cambios y de las desapariciones que estos suponen. (Toni Doménech, 2010: 260 - 261).

Estas palabras recogen una idea que conecta directamente con el sentido de este proyecto: la desaparición silenciosa de nuestro entorno rural y de todo aquello que no se ha considerado “progreso”. La falta de debate y de conciencia sobre estas transformaciones ha hecho que espacios como Almarra, cargados de valor histórico y emocional, hayan quedado fuera del relato oficial, condenados al olvido. Este trabajo busca romper ese silencio desde la imagen y desde el gesto de mirar con atención aquello que ya no está.

Como ya se ha señalado, esto se ha conseguido de manera específica con *Veus de Pedra (La memoria rural hecha imagen y movimiento)* a través de la animación en 2D, pero también mediante la construcción de una web que actúa como plataforma unificadora de contenido y que amplía la información ofreciendo imágenes complementarias, informes,

entrevistas y otros datos.

1.2 Otros objetivos

Este proyecto se crea con la intención de explorar las posibilidades del lenguaje audiovisual aplicado al ámbito del patrimonio y la memoria. Más allá del desarrollo técnico de una pieza animada, la iniciativa se plantea como una reflexión sobre el uso creativo de las herramientas visuales y las técnicas de creación digital para contar lo que no suele contarse, y para representar lo que ya no está.

Por eso, y a pesar del objetivo principal de preservar la memoria rural castelluda, *Veus de Pedra (La memoria rural hecha imagen y movimiento)* fija una serie de metas adicionales:

- **Reivindicar la animación y las artes audiovisuales como herramientas válidas y potentes para la preservación del patrimonio histórico.**
- **Acercar la historia de Castalla a sus propios habitantes**, especialmente a través de una mirada que vaya más allá del núcleo urbano actual. Es decir, recuperar y presentar esa parte menos visible del pasado local utilizando un lenguaje estético, emocional y accesible, que conecte con la sensibilidad del pueblo y le permita reconocerse también en su propio territorio.
- **Visibilizar espacios que han quedado fuera del foco del relato histórico**, precisamente, las pequeñas pedanías rurales o los caseríos, que a menudo han sido ignorados tanto por las investigaciones institucionales como por las producciones visuales contemporáneas. Lugares como Almarra han existido y han estado habitados, pero hoy apenas queda rastro de ellos en la memoria colectiva.
- **Diseñar una metodología de trabajo a partir de este proyecto piloto que permita aplicar una determinada técnica y enfoque a otros espacios rurales similares.** Con esto la intención consiste en construir un *modus operandi* que se aplique al desarrollo de otras obras centradas en los espacios de El Pi del Litero, El Forcall, Sarganella o Planisses (otras masías y pedanías castelludas).
- **Crear una página web que funcione como plataforma de difusión y archivo, con el objetivo de centralizar los contenidos** generados y facilitar su acceso y continuidad en el tiempo. Esta web se concibe como un espacio vivo y abierto, donde las animaciones puedan alojarse, compartirse y visualizarse, junto a sus materiales complementarios.
- **Llamar la atención de concejalías de cultura, patrimonio o comunicación**, con la intención de que en un futuro puedan interesarse por la iniciativa, apoyarla, o incluso integrarla en políticas de recuperación del entorno rural.
- **Conectar con personas interesadas en la historia, la identidad local y el patrimo-**

nio, ofreciendo una obra accesible, atractiva y efectiva para redescubrir el territorio desde otra perspectiva.

1.3 Estado de la cuestión y referencias

1.3.1 Estado de la cuestión

En los últimos años, el formato podcast ha experimentado un notable crecimiento como medio de comunicación digital, gracias a su capacidad para adaptarse a distintos momentos, espacios y dispositivos de escucha. Esta versatilidad lo ha consolidado como una opción accesible y con gran potencial narrativo, especialmente adecuada para la difusión de contenidos atemporales, como aquellos de carácter cultural y patrimonial que plantea el proyecto *Veus de Pedra*.

De forma paralela a esta expansión, se ha intensificado la producción de podcasts con soporte visual, dando lugar a los denominados videopodcasts. Según el estudio *Understanding User Engagement Strategies for Podcasts Videos on YouTube in Indonesia: A Study on Content Creation*, estos formatos ofrecen “una experiencia más efectiva e interesante al incluir imágenes, gráficos o animaciones” (Kurniawan et al., 2024: 958).

En la mayoría de los casos, el contenido visual que acompaña a estos podcasts no es esencial para comprender el mensaje sonoro, pero sí actúa como un recurso complementario que enriquece la experiencia narrativa y amplía el impacto comunicativo del conjunto.

A partir de estas consideraciones, y junto al interés por la animación, la ilustración y el diseño de postproducción, surgió la idea de desarrollar una propuesta de creación visual que acompañara y enriqueciera una obra sonora de valor cultural.

En un primer momento, este TFG planteaba la creación de un acompañamiento audiovisual para una guía turística centrada en los espacios emblemáticos del núcleo urbano de Castalla, como el castillo, el ayuntamiento o la casa de Enric Valor. La propuesta consistía en complementar contenidos sonoros con piezas animadas que aportaran valor a la experiencia.

Sin embargo, durante la fase de investigación se comprobó que ya existían productos similares, como la audioguía urbana de *Audioexplora* o la guía oficial del castillo en varios idiomas. Además, muchos de los espacios inicialmente contemplados ya habían sido representados en obras como la serie fotográfica *Castalla, ahir i avui* u otros productos visuales previos, tanto institucionales como creativos.

Ante este contexto, se decidió reorientar el proyecto hacia el patrimonio rural de Castalla, un ámbito menos representado pero igualmente esencial para entender la identidad del municipio. De este modo, el enfoque se dirigió a espacios periféricos y olvidados, como la pedanía de Almarra.

Así nace el proyecto *Veus de Pedra (La memoria rural hecha imagen y movimiento)*, basado en el desarrollo de piezas audiovisuales de ilustración animada centradas en representar el espacio físico de las masías castelludas. Además, una iniciativa única, ya que, hasta el momento, no se han localizado otras propuestas que aborden el desarrollo histórico y cultural de estos lugares desde este enfoque dinámico y creativo.

1.3.2 Referencias

Como se ha comentado en apartados anteriores, este trabajo desarrolla una ilustración animada que, mediante el *morphing* y el dibujo digital, reconstruye las casas derruidas de Almarra. El objetivo es devolver la vida a la pedanía y rebobinar en el tiempo, para así poder habitar, durante unos instantes, el lugar que el audio complementario evoca pero que hoy ya no existe.

Esta idea, la de reconstruir un espacio para comprender cómo fue en el pasado, no es nueva. De hecho, campos como la historia o la arqueología han recurrido con frecuencia a este recurso visual para recuperar la memoria de monumentos, edificios o paisajes que hoy ya no se conservan tal y como fueron. Como señalan algunos estudios, “la reconstrucción tridimensional ofrece un modelo visual preciso que contribuye significativamente a la restauración animada del pasado” (Wang y Li, 2024: 3), convirtiéndose en una herramienta eficaz para representar lo que ya no está.

Un ejemplo de esto es la obra *Virtual tour in ancient Athens (5th century BC)*, realizada por Ancient Athens 3D, que utiliza la animación 3D para establecer un recorrido virtual y modelar con detalle numerosos elementos urbanos desaparecidos de Atenas.

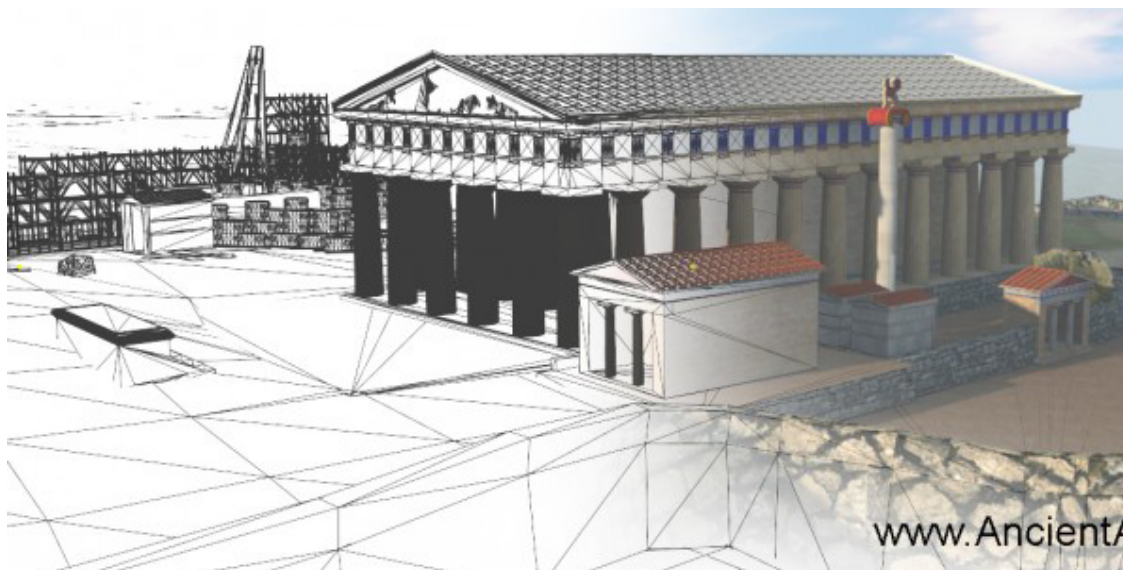


Imagen 1. Una de las ilustraciones del proyecto Reconstrucción virtual en 3D de la iglesia de la Poble de Ifach (Calpe, Alicante). Fuente: 3dstoa.com.

También, la ***Reconstrucción virtual en 3D de la iglesia de la Poble de Ifach*** (Calpe, Alicante), impulsada por 3D Stoa, en colaboración con el Museo Arqueológico Provincial de Alicante (MARQ) y la Universitat d'Alacant, presenta una reconstrucción tridimensional de una iglesia medieval utilizando datos arqueológicos y fotogrametría.



Imagen 2. Una de las ilustraciones del proyecto Reconstrucción virtual en 3D de la iglesia de la Poble de Ifach (Calpe, Alicante). Fuente: 3dstoa.com

Ambos ejemplos han servido como referentes conceptuales para el desarrollo de este TFG, especialmente por su planteamiento estructural y su intención dar forma a lo perdido y ofrecer una representación visual del pasado que permita volver a habitarlo simbólicamente. En este sentido, el proyecto *Veus de Pedra* comparte esa motivación, aunque propone una ejecución estética distinta.

A pesar de su valor documental, muchas de estas reconstrucciones 3D adoptan una estética genérica, próxima al modelado técnico o arquitectónico, con un acabado impersonal y carente de expresividad. Por ello, *Veus de Pedra (La memoria rural hecha imagen y movimiento)* apuesta por una técnica alternativa: la ilustración animada, que permite generar una atmósfera sensible, más artística, emocional y en consonancia con el relato sonoro que acompaña.

Así, debido a que el podcast complementario a este proyecto, en su episodio piloto dedicado a Almarra, abarca desde los orígenes de la pedanía hasta mediados y finales del siglo XX, se buscó una estética visual en sintonía con ese periodo histórico, especialmente con los siglos XIX y XX.

Por ello, la ilustración animada ha adoptado una apariencia inspirada en técnicas como el grabado, la xilografía o las primeras formas de fotografía reproducida en prensa, carteles y revistas. Estas referencias visuales, caracterizadas por el uso monocromático y la riqueza de texturas, permiten evocar el pasado con un lenguaje gráfico acorde al periodo representado. El objetivo es viajar en el tiempo no solo a través del audio y la imagen, sino también mediante el estilo visual que las acompaña.

Hace dos siglos, según el artículo *Visiones de un tiempo en transformación: la imagen impresa en la prensa ilustrada del siglo XIX*, la prensa ilustrada “debía su existencia al grabado en madera. Existió pues una conexión cercana, casi familiar, entre el grabado en madera y la información gráfica” (Riego, 1997: 238). En este sentido, técnicas como la xilografía se convirtieron en vehículo de difusión de conocimiento, cultura y memoria visual, algo que pretende conseguir también este trabajo.

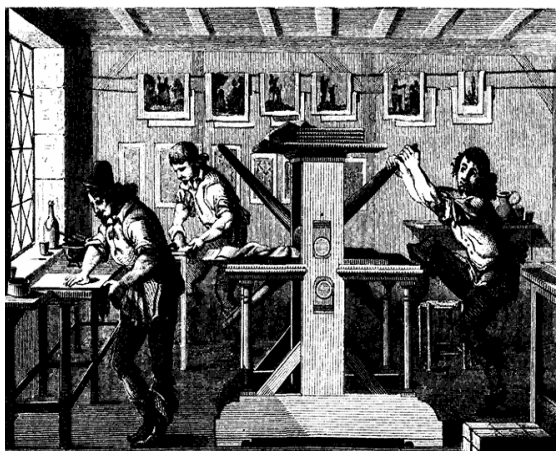


Imagen 3. Grabado en madera de C. Laplante basado en A. Bosse, ca. 1861. Fuente: Artículo *The Visual World in the Victorian Age*, de Jim Burant.

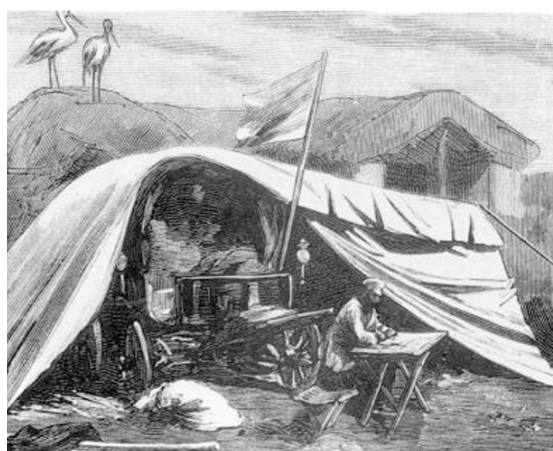


Imagen 4. Dibujo de 1877 mostrando a José Luis Pelli-cer corresponsal gráfico para “La Ilustración Española y Americana” en la guerra ruso-turca. Fuente: Artículo *Visiones de un tiempo en transformación: el grabado informativo y su importancia cultural en la mentalidad social del siglo XIX*, de B. Riego.

En relación con este asunto, Jim Burant (1984) destaca el valor simbólico y comunicativo que alcanzaron estas imágenes, especialmente en un contexto en el que la reproducción visual todavía no era accesible:

Pensemos por un momento en las personas nacidas en 1820; al llegar a la adolescencia, apenas tendrían noción del mundo más allá de unos pocos kilómetros de su casa. [...] Pocos canadienses en 1830 habrían sido capaces de describir el aspecto del Duque de Wellington, o incluso del monarca; y muchos menos aún tendrían una imagen visual de lugares lejanos como Nueva York, Londres o París. (Burant, 1984: 111).

Con estas palabras, Burant resume también uno de los objetivos esenciales de *Veus de Pedra*. Y es que, así como las ilustraciones del siglo XIX acercaban al lector a lugares remotos, esta animación busca transportar al espectador a un lugar lejano en el tiempo: la Almarra habitada, hoy inaccesible si no es a través de la reconstrucción visual.

En concreto, la producción desarrollada en esta memoria se ha inspirado, precisamente, en las imágenes recopiladas por la Asociación Cultural Alicante Vivo, que documenta la incorporación de elementos gráficos en periódicos alicantinos como *Figaro* o *Alicante Cómico*, los cuales, a pesar de las limitaciones técnicas de la época, reivindicaban una estética local de gran valor expresivo.

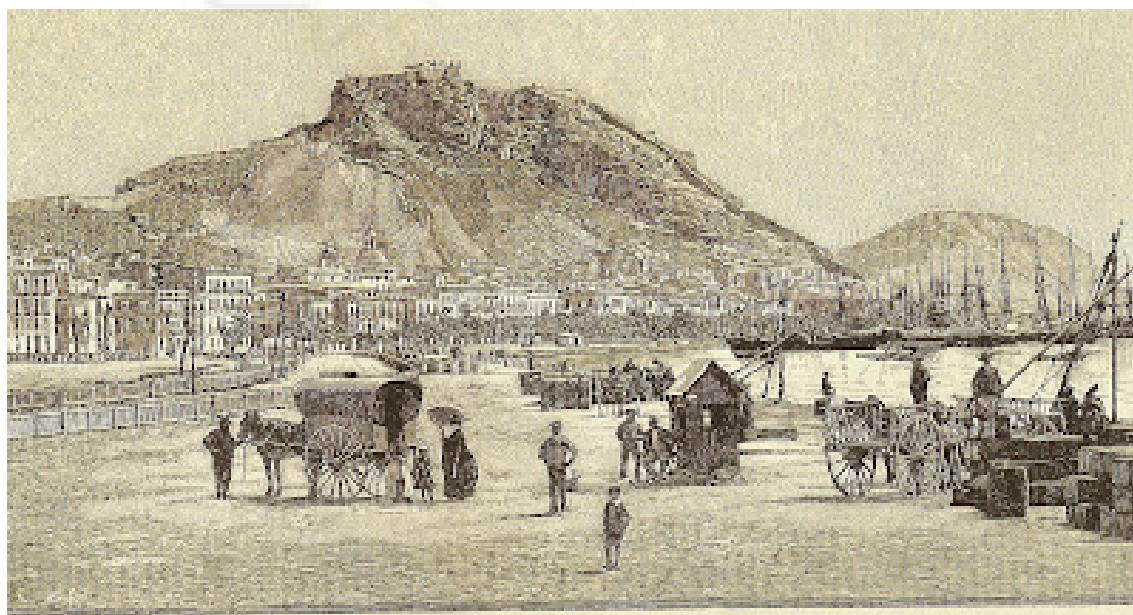


Imagen 5. Vistas del puerto y la ciudad de Alicante, a finales del siglo XIX, en un grabado de Bazin, publicado en *La Tour du Monde* en 1892. Fuente: Alicantevivo.com.

2. Realización del proyecto (Fases)

2.1 Fase de preproducción

2.1.1 Ideación del proyecto

En un proyecto profesional, la preproducción es aquel proceso que engloba todas aquellas actividades desarrolladas con anterioridad a la confección de un producto. Es decir, acciones de ideación, planificación, organización y diseño.

En el caso de este TFG, para explicar el proceso de preproducción del proyecto cabe destacar un aspecto importante: *Veus de Pedra (La memoria rural hecha imagen y movimiento)* no surge como una idea inicial claramente seleccionada, sino más bien, como el resultado de la reanimación de una expectativa fallida y un largo proceso de reflexión personal.

En su planteamiento inicial, este trabajo se titulaba *Sonido e imagen para la guía cultural del pueblo de “Les Rondalles”* y proponía la creación de una guía sobre los espacios más emblemáticos del núcleo urbano de Castalla, construyendo un recorrido sonoro y visual a partir de los testimonios, la narración histórica y elementos estéticos.

Sin embargo, durante la fase de documentación se comprobó que esa idea ya había sido abordada por otros proyectos, uno de ellos incluso en formato podcast y con características muy similares a la iniciativa planteada. Por ello, a pesar de que este último proyecto mencionado no llegó a difundirse por cuestiones institucionales, su existencia motivó un replanteamiento completo del enfoque original de la idea de este trabajo.

Fue entonces cuando se dirigió la mirada hacia aquello sobre lo que ningún otro producto había hablado anteriormente: el entorno rural que rodea la ciudad de Castalla, los caminos, los campos, las masías y las pequeñas pedanías que hoy permanecen abandonadas. Espacios que, aunque actualmente en ruinas, en otro tiempo albergaron vida, actividad y vínculos comunitarios.

Este cambio de enfoque permitió abrir una nueva línea de investigación centrada en aquellos lugares que, a pesar de su relevancia histórica y cultural, han quedado al margen del relato institucional y patrimonial dominante.

Así nació finalmente la idea de transformar este trabajo en el acompañamiento audiovisual de una guía rural. Una iniciativa que se centrara en los espacios casi borrados de la

historia y desconocidos para muchos, especialmente en la pedanía de Almarra, que fue el lugar escogido para desarrollar el proyecto piloto protagonista de esta iniciativa.

2.1.2 Planificación y recursos para el proyecto audiovisual

Una vez reformulado el enfoque general del proyecto, se inició la fase de planificación del contenido audiovisual, que constituye el eje principal de este TFG. En este nuevo planteamiento, el objetivo era desarrollar una pieza audiovisual animada que acompañase y complementase el contenido informativo.

Es decir, se trataba de construir una obra visual que sirviese de apoyo narrativo al reportaje sonoro paralelamente elaborado mediante una reconstrucción simbólica del espacio en imagen y movimiento.

La idea planteada consistía en representar cómo fue en el pasado el caserío de Almarra, hoy completamente en ruinas. Para ello, se proponía una transición visual entre dos imágenes: una fotografía actual, en la que todo apareciese derruido, y una imagen antigua, que mostraría el lugar cuando las casas todavía estaban en pie.

Esta transformación de una imagen a otra se realizaría mediante animación por dibujo, utilizando la técnica del *morphing*, con el fin de generar un efecto visual que diera la sensación de que el paisaje vuelve a construirse poco a poco. Así, para la ejecución técnica de esta animación se diseñó un plan de trabajo con los siguientes recursos básicos: programas de edición fotográfica, programas de ilustración y animación digital, las fotografías base (antigua y actual), y programas para la edición y el montaje de la pieza final.

Además, se planteaba que la ilustración animada recreara las técnicas de representación gráfica propias de la imagen impresa antigua. Para ello, se trabajaría con referencias estéticas (mencionadas en apartados anteriores) como la xilografía, la litografía y el grabado, habituales en la prensa y publicaciones gráficas del siglo XIX. Todo ello con el objetivo de dotar a la animación de un estilo visual coherente con la memoria histórica.

Finalmente, *Photoshop*, *Procreate* y *Adobe Premiere* fueron las herramientas escogidas para llevar a cabo la edición, animación e ilustración de las imágenes, pero la obtención de las fotografías antiguas de la pedanía de Almarra fue una de las tareas más complicadas de este TFG, por la falta de documentación -tanto escrita como fotográfica-, que afecta a esta pequeña población.

Se emprendió una labor de búsqueda intensiva de material gráfico a través de diversos canales: se contactó con vecinos del pueblo, instituciones públicas, el Centre Cultural

Castellut, el Archivo Municipal de Castalla, la concejalía de Cultura e incluso con fotógrafos locales como Raúl Fuster o Pep Durà.

No obstante, ninguna de las fotografías prestadas por todas estas personas e instituciones había sido tomada con una fecha anterior a los años 80, por lo que, finalmente, no ha sido posible conseguir una imagen real del caserío en su época como espacio activo y habitado.



Imagen 6. Fotografía de Almarra en 1994. Fuente: Fotógrafo Pep Durà



Imagen 7. Fotografía antigua de Almarra con fecha desconocida. Fuente: Concejalía de Cultura del Ayuntamiento de Castalla.



Imagen 8. Fotografía de una de las fachadas del caserío de Almarra. Fuente: Centre Cultural Castellut.



Imagen 9. Placa con escudo de una de las casas de Almarra. Fuente: Centre Cultural Castellut



Imagen 10. Fotografía de Almarra con fecha desconocida.
Fuente: Centre Cultural Castellut.

2.1.3 Selección y obtención de las imágenes de referencia

Como ya se ha comentado, la ausencia de documentación gráfica fue una de las principales limitaciones del proyecto. Dicho vacío se convirtió posteriormente en una motivación más para seguir adelante con el trabajo: Almarra debía ser documentada, y esta iniciativa podría servir para reconstruir una representación gráfica de un espacio casi irrecuperable.

Por esto, se optó por seleccionar una fotografía relativamente antigua que, aunque no mostraba el caserío en pleno uso, sí reflejaba con claridad el deterioro sufrido por el paso del tiempo, algo que permitiría establecer un contraste significativo con la imagen actual del lugar.

Pero previamente a la selección de la fotografía de referencia, se llevó a cabo una nueva visita al caserío de Almarra, con el objetivo de documentar fotográficamente el estado actual del espacio. Se recorrió el entorno ocupado por las viviendas (en pie o derruidas), tomando imágenes desde diferentes puntos de vista y prestando especial atención a aquellos lugares que pudieran conectarse visualmente con las imágenes antiguas disponibles.



Imagen 11. Fotografía actual de un derrumbe en Almarra.
Fuente: Elaboración propia.



Imagen 12. Fotografía actual de una vivienda derrumbada en Almarra. Fuente: Elaboración propia.



Imagen 13. Fotografía actual de un patio en Almarra. Fuente: Elaboración propia.



Imagen 14. Fotografía actual de una de las fachadas de Almarra. Fuente: Elaboración propia.



Imagen 15. Fotografía actual del espacio interno de varias viviendas derrumbadas en Almarra. Fuente: Elaboración propia.

Durante esta labor fue importante el ejercicio de comparación en tiempo real entre las fotografías antiguas -que consultaba a partir de mis dispositivos-, y el paisaje presente, ya que este análisis permitió identificar un conjunto específico de fachadas que, aunque hoy se encuentran parcialmente derrumbadas, en las imágenes de archivo aún se conservaban en pie.



Imagen 16. Fotografía antigua de un conjunto de fachadas en Almarra. Fuente: Centre Cultural Castellut



Imagen 17. Fotografía actual de un conjunto de fachadas en Almarra. Fuente: Elaboración propia.

(Además, este conjunto de fachadas resulta una zona especialmente significativa dentro de la unidad arquitectónica de la pedanía, ya que la investigación documental del proyecto había permitido conocer que en ese punto se encontraba ubicada una antigua ermita).

La coincidencia entre imágenes y el valor del espacio hizo que se determinase este fragmento del caserío como protagonista del trabajo audiovisual y, para ello, se tomó una nueva fotografía del lugar cuidadosamente alineada con la antigua (manteniendo la misma orientación, escala, perspectiva y encuadre), pues esta correspondencia es esencial para conseguir una transición fluida y coherente en la animación mediante la técnica del *morphing*.

Una vez seleccionadas las dos imágenes de referencia -la fotografía más antigua disponible y la imagen actual del mismo punto de Almarra-, se disponía ya de los elementos necesarios para iniciar el proceso de animación. Con ambas fotos preparadas, fue posible comenzar el proceso daría forma a la reconstrucción visual del caserío.

2.2 Fase de producción

Una vez se dispuso de las imágenes de referencia y de los programas necesarios para desarrollar la ilustración animada que conformaría el resultado final de este TFG, se dio comienzo al proceso de producción.

El primer paso consistió en el tratamiento y edición de las dos fotografías seleccionadas

utilizando el programa *Photoshop*, pues, a pesar de que la imagen contemporánea ya había sido capturada con la intención de reproducir fielmente el encuadre de la imagen antigua, fue necesario perfeccionar la coincidencia en cuanto a orientación, perspectiva y escala mediante herramientas digitales.

Además, en este proceso se ajustaron otros parámetros fotográficos, como la iluminación, la calidez o la nitidez, y se aplicaron filtros a la imagen antigua para dotarla de un aspecto más envejecido, teniendo en cuenta que las fotografías disponibles no databan de una época previa a los años ochenta.



Imagen 18. Fotografía actual editada de un conjunto de fachadas en Almarra. Fuente: Elaboración propia



Imagen 19. Fotografía antigua editada de un conjunto de fachadas en Almarra. Fuente: Centre Cultural Castellut

A partir de las dos imágenes previamente tratadas, se comenzó a trabajar en el programa *Procreate* con el objetivo de desarrollar una ilustración que funcionara como imagen intermedia entre la fotografía antigua y la actual. Este dibujo serviría como base para aplicar la técnica de *morphing* de forma más fluida, ya que la imagen contemporánea original no resultaba práctica para desarrollar este proceso, por contener elementos disruptivos y distractores como malas hierbas o piedras sueltas que complicaban la transición visual.

Para ello, se creó un lienzo digital con una resolución de 4544 x 3408 píxeles, es decir, el doble del tamaño original de las imágenes de referencia. Estas dimensiones mantienen la proporción 4:3, propia de las cámaras fotográficas tradicionales, pues, aunque hubiera sido habitual adaptar el proyecto a una resolución horizontal estándar (como 1920 x 1080), se optó por conservar esta relación de aspecto como forma de respeto al formato fotográfico original y a la estética visual de época que caracteriza a todo el proyecto.

Para la creación de esta ilustración, se tomaron como referencia los estilos visuales analizados en el epígrafe de referencias, es decir, las técnicas de grabado y las ilustraciones reproducidas en la prensa gráfica del siglo XIX.



Imagen 20. Ilustración primera de un conjunto de fachadas en Almarra. Fuente: Elaboración propia

El dibujo se realizó replicando las texturas propias del grabado tradicional, utilizando líneas finas, tramas y otros recursos gráficos para generar volumen, sombra y profundidad. Además, se trabajó con una paleta bicromática, lo que permitió reforzar la estética antigua y mantener una coherencia visual con el tipo de imágenes históricas que inspiraron el proyecto.

Una vez finalizada la ilustración base, se procedió a intervenir sobre ella para avanzar progresivamente hacia la reconstrucción completa del caserío. A partir de esta imagen intermedia, se fueron modificando aquellos elementos que, en la imagen antigua, presentaban diferencias notables: se redibujaron fachadas derruidas, se reconstruyeron viviendas y se ajustaron detalles como vegetación, volúmenes y texturas, hasta llegar a alcanzar al aspecto de la fotografía antigua seleccionada.

El efecto de animación de la fotografía se generó de forma orgánica gracias a las propias herramientas del programa *Procreate*, ya que durante todo el proceso de ilustración, la aplicación fue registrando automáticamente cada acción realizada sobre el lienzo mediante su función de grabación en *time-lapse*.



Imagen 21. Ilustración final de un conjunto de fachadas en Almarra. Fuente: Elaboración propia

Este archivo, exportado posteriormente como vídeo, constituye la base de la animación, ya que permite visualizar todo el proceso de transformación desde la imagen intermedia hasta una representación ilustrada de la fotografía antigua. Así, la animación no se compone de múltiples fotogramas o capas independientes, sino que se articula como una grabación acelerada del propio proceso de reconstrucción visual.

No obstante, esta grabación debería retocarse posteriormente mediante la postproducción con el objetivo de mejorar el resultado final del vídeo, pero también para integrar las imágenes de referencia con la ilustración animada y con la obra sonora complementaria del proyecto general de *Veus de Pedra*.

2.3 Fase de postproducción

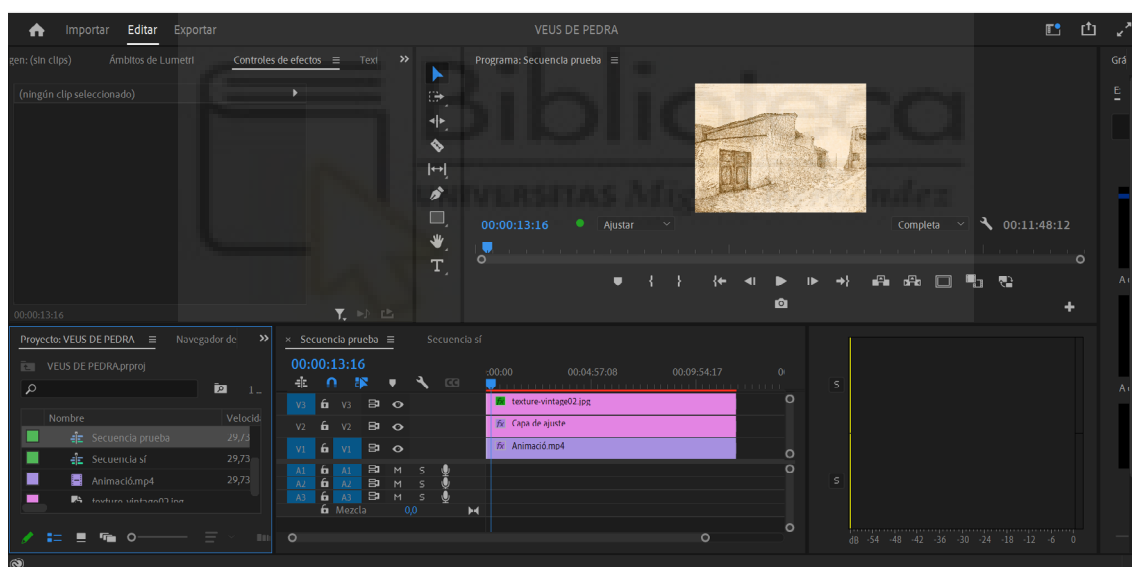
2.3.1 Edición y montaje de la ilustración animada

Una vez generada la animación, se inició el proceso de postproducción, centrado en la edición y montaje final de la pieza audiovisual. Esta fase tuvo como objetivo pulir el material visual obtenido, integrarlo con otros elementos gráficos y sincronizarlo con el contenido sonoro del reportaje sobre Almarra.

Para ello, se utilizó *Adobe Premiere*, donde se editó la grabación en *time-lapse* exportada desde *Procreate* y se incorporaron textos, fotografías complementarias y recursos narrativos con tal de construir una pieza audiovisual coherente, en la que imagen y sonido se complementasen para reforzar el relato histórico.

El primer paso del montaje consistió en importar la animación desde *Procreate* a *Adobe Premiere*. A partir de ahí, se trabajó para unificar su aspecto visual con el de la fotografía antigua previamente editada en *Photoshop*, con el fin de mantener una coherencia estética en toda la pieza.

Así, puesto que el archivo de animación no podía retocarse directamente en *Photoshop*, se aplicaron ajustes de color y textura directamente en *Premiere*. Se utilizaron efectos de curvas, ajustes de tinte y una capa de textura en sepia, superpuesta mediante el modo de fusión “Luz suave”, lo que ayudó a simular el acabado envejecido característico de las imágenes históricas.



22. Captura de pantalla de la interfaz de Adobe Premiere durante el proceso de retoque de color de la animación Fuente: Elaboración propia

Seguidamente, se revisó la animación completa generada por *Procreate* para asegurar que recogía toda la información visual necesaria. De esta forma, se identificaron y eliminaron fragmentos que, no aportaban a la narrativa o podían dificultar la comprensión del proceso de reconstrucción. Además, se ajustó la velocidad de determinados tramos del vídeo, acelerando o ralentizando según el ritmo narrativo que requería la pieza.

Con esto, la animación ya estaba lista para ser combinada con el resto de materiales: las dos fotografías de referencia (la actual y la antigua) y el reportaje sonoro sobre la pedanía

de Almarra. El contenido se montó en *Adobe Premiere* en una misma línea de edición, enlazando animación, imágenes y audio mediante transiciones suaves y fundidos. Además, tratando de crear una obra audiovisual coherente que se ajustase a los dieciséis minutos de duración del contenido sonoro.

Finalmente, después de haber editado y montado la pieza audiovisual completa, se valoró el resultado final y se detectó que los fragmentos en los que solo se mostraban fotografías fijas y sin animación generaban una sensación de estatismo y falta de dinamismo visual que chocaba con la idea del proyecto.

Por ello, para resolverlo, se decidió incorporar rótulos y fragmentos de texto con dos funciones: por un lado, transcribir partes clave del guion sonoro, especialmente en la introducción y la conclusión; y por otro, identificar mediante rótulos a las fuentes personales o expertas que intervenían a lo largo del reportaje. De esta forma, los fragmentos estáticos transmitían una mayor sensación de actividad.

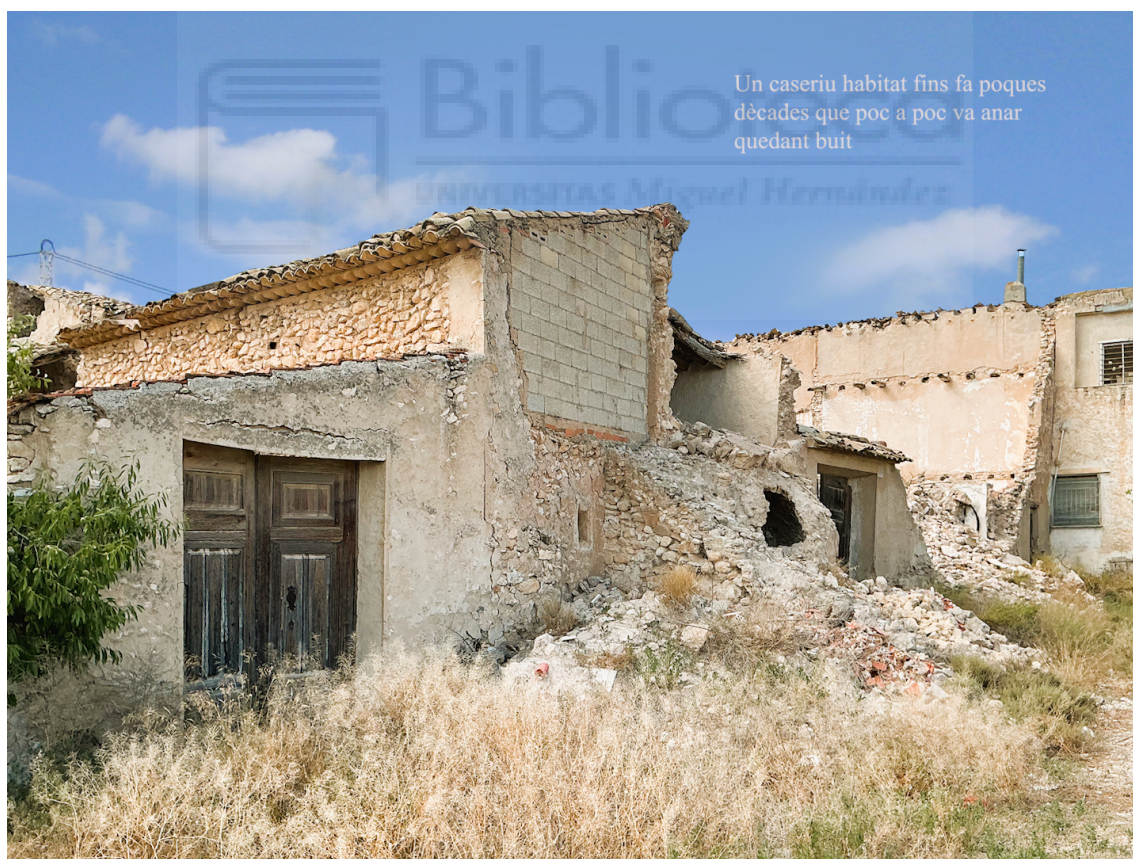


Imagen 23. Fotografía actual de Almarra acompañada de tipografía para la obra audiovisual final. Fuente: Elaboración propia

Por último, el paso final del proceso consistió en la exportación de la pieza audiovisual ya editada, con el fin de proceder a su publicación y difusión en plataformas digitales. En

concreto, se preparó la obra para ser compartida a través de *YouTube* y de la página web creada específicamente para albergar y dar a conocer el proyecto *Veus de Pedra*.

2.3.2 Diseño y confección de la web

Como ya se ha mencionado, la pieza final estaba pensada para su difusión a través de *YouTube* y de una página web propia. Para ello, se creó una cuenta específica de correo con el nombre de *veusdepedra@gmail.com*, desde la cual se subió la obra audiovisual a *YouTube* y, además, se inició el diseño y la confección de una página web destinada a albergar el proyecto y facilitar su acceso y difusión.

La plataforma escogida para el desarrollo de la página web fue *Wix*, una herramienta en línea que permite crear sitios web funcionales sin necesidad de poseer conocimientos avanzados de programación o diseño. Esta elección se tomó después de considerar este espacio digital como el más óptimo, tras una prospección en el entorno profesional relacionado.

Con esto, el primer paso consistió en iniciar sesión en la plataforma con un correo electrónico específico y seleccionar una plantilla de tipo portfolio, ya que este formato se ajustaba bien a las necesidades del proyecto y permitía organizar los contenidos visuales y sonoros de manera clara y atractiva.

Una vez hecho esto, el proceso de diseño resultó bastante intuitivo y ágil. Aunque fue necesario realizar distintas pruebas y consultar algunas dudas, no supuso una tarea compleja.

Las primeras acciones se centraron en la creación de una página de inicio llamativa y funcional, donde se incluyó el nombre del proyecto, una breve descripción, fotografías relacionadas y una selección de los trabajos de *Veus de Pedra* (aunque todavía no hayan sido desarrollados). También, se añadieron datos de contacto, elementos decorativos y una cita del escritor Vicent Andrés Estellés, que conecta con el espíritu del proyecto: “Allò que val és la consciència de no ser res si no s’és poble” (Estellés, 1990: 14).



Imagen 24. Captura de pantalla que muestra uno de los apartados de la página de inicio de la web de Veus de Pedra. Fuente: Elaboración propia.

Cabe destacar que la página web no se concibió únicamente como un espacio funcional, sino también como un elemento estético más del proyecto. Por ello, se cuidó especialmente su diseño visual, empleando una paleta cromática compuesta por tonos tierra y crema, en sintonía con la identidad gráfica de *Veus de Pedra*.

Además, se utilizó la tipografía *Times New Roman* en los títulos, presente también en los rótulos de la pieza audiovisual final y en otros materiales del proyecto, lo que permitió mantener una coherencia visual y estilística en todos los soportes.

El menú principal de la página web se organizó en cuatro secciones: *Inici*, *Episodis*, *Veus de Pedra* i *Contacte*. La página de *Episodis* actúa como portfolio del proyecto, reuniendo los distintos trabajos realizados, mientras que la sección *Veus de Pedra* ofrece una descripción detallada de la historia de la iniciativa.

La pieza audiovisual final del reportaje sobre Almarra se alojó dentro de la página *Episodis*, en una subpágina específica dedicada a esta pedanía. Allí se incluyó una breve descripción de la obra, así como el enlace correspondiente para su visualización completa.

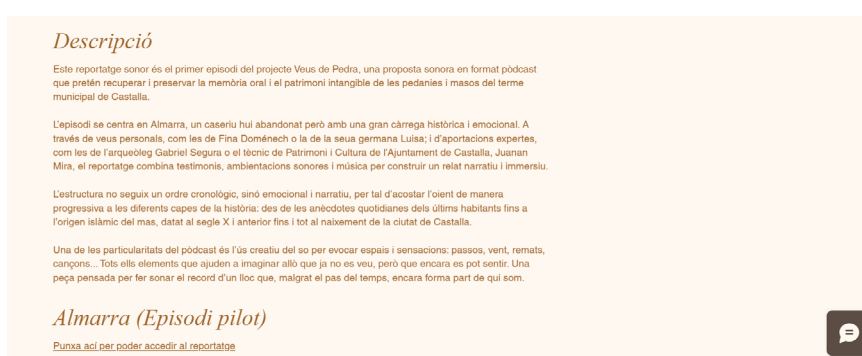


Imagen 25. Captura de pantalla que muestra el reportaje de Almarra alojado en la web de Veus de Pedra. Fuente: Elaboración propia.

3. Resultados del proyecto

El resultado final del TFG en Comunicación Audiovisual titulado *Veus de Pedra (La memoria rural hecha imagen y movimiento)* es una pieza audiovisual de dieciséis minutos construida a partir de una ilustración animada en combinación con elementos gráficos y narrativos como fotografías, textos, efectos visuales y contenido sonoro.

Esta obra, que se presenta como un reportaje completo, relata la historia de la pedanía de Almarra y funciona como episodio piloto del proyecto *Veus de Pedra*, una iniciativa orientada a la documentación del entorno rural de Castalla.

En esta obra, el componente sonoro constituye el eje principal del relato, mientras que el acompañamiento visual actúa como recurso complementario que enriquece la experiencia narrativa. Así, gracias a la ilustración animada, se ha logrado construir una propuesta estética con valor simbólico, documental y evocador, que permite al espectador no solo escuchar la historia, sino también imaginar y visualizar la vida que un día tuvo lugar en un espacio hoy en ruinas.

La pieza de vídeo final presenta una reconstrucción visual del caserío de Almarra, generada a partir de la transición entre dos fotografías mediante una ilustración animada. La animación, grabada en *time-lapse* con *Procreate*, muestra el proceso completo de dibujo con el que se recuperan digitalmente las fachadas desaparecidas. De esta forma, el resultado adopta una estética cuidada, inspirada en grabados y técnicas de imagen impresa del siglo XIX, que aporta coherencia visual y sentido narrativo al conjunto.

Se trata, por tanto, de un producto sonoro que combina investigación histórica, emoción y valor patrimonial en un formato innovador, dinámico y accesible.

Como ya se ha explicado en apartados anteriores, la obra estará disponible a través de las siguientes plataformas:

- **Plataforma web** ([Haz “click” aquí para acceder](#))

La página web de *Veus de Pedra* constituye una parte esencial de los resultados finales de este TFG, ya que no se limita a ser un simple soporte de difusión, sino que actúa como una extensión del proyecto.

Su creación ha permitido dar forma a un espacio accesible, estructurado y visualmente atractivo, en el que se alojan los contenidos desarrollados durante el proceso de creación

de la obra y desde el cual es posible acceder directamente al reportaje piloto dedicado a Almarra.

La web facilita la consulta del material audiovisual, pero, además, integra las distintas partes de *Veus de Pedra* en un mismo entorno. Esto presenta una vía de crecimiento para el proyecto en un futuro, pues esta herramienta está concebida como una plataforma abierta, preparada para incorporar nuevos episodios y servir como punto de encuentro con posibles colaboraciones, instituciones o agentes culturales interesados.



Imagen 26. Captura de pantalla que muestra los distintos episodios de la web de Veus de Pedra. Fuente: Elaboración propia.

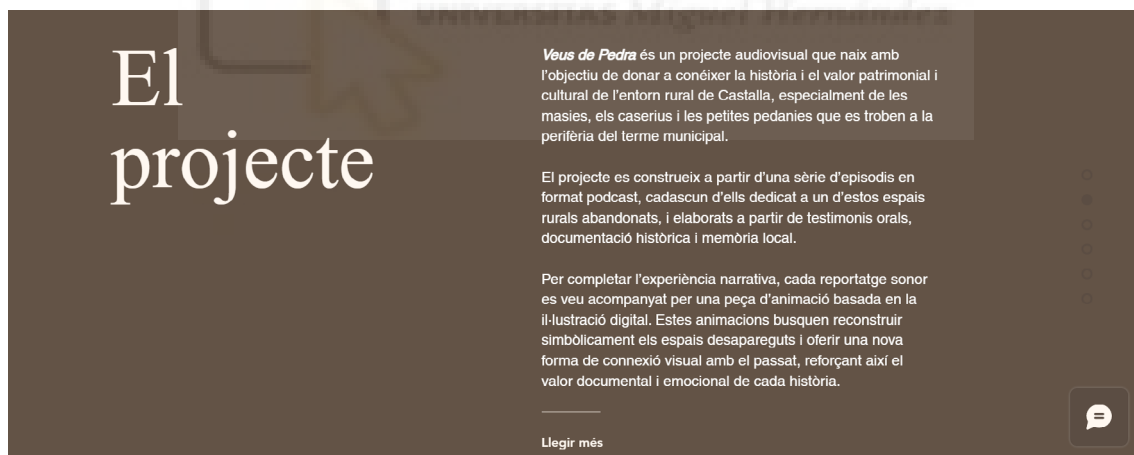


Imagen 27. Captura de pantalla que muestra la descripción del proyecto de la web de Veus de Pedra. Fuente: Elaboración propia.

- **Youtube** (Haz “click” [aquí](#) para acceder)

El reportaje también se encuentra disponible en *YouTube*, ya que esta plataforma representa uno de los principales canales de búsqueda y consulta de contenido audiovisual. Este espacio permite garantizar el acceso abierto, cómo y universal al proyecto, y además, facilita su integración en la página web.

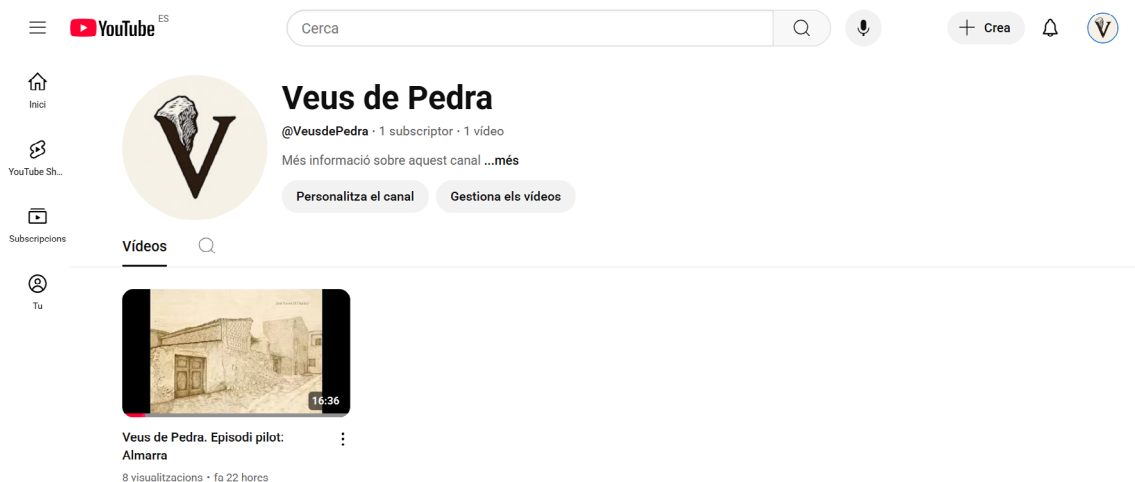


Imagen 28. Captura de pantalla que muestra el perfil de Veus de Pedra en Youtube. Fuente: Elaboración propia.

4. Conclusiones

El desarrollo del proyecto *Veus de Pedra*, y en particular la realización de una pieza audiovisual animada que acompaña al reportaje sonoro del proyecto, ha constituido una experiencia profundamente enriquecedora, tanto en el ámbito académico como en el personal. El proceso ha permitido aplicar y consolidar conocimientos adquiridos durante el grado de Comunicación Audiovisual, explorando las posibilidades expresivas de la ilustración animada como herramienta para la puesta en valor del patrimonio rural.

A lo largo del trabajo, se ha experimentado con técnicas de edición y postproducción, así como con otros recursos propios del lenguaje visual. En este caso, la ilustración ha desempeñado un papel central y, aunque no es habitual en mis trabajos, ha permitido conectar con una faceta creativa especialmente gratificante a nivel personal.

Sin embargo, uno de los aprendizajes más significativos ha surgido a partir del **cambio de enfoque** que se produjo durante la fase inicial del proyecto, cuando lo que en un primer momento pretendía ser una audioguía convencional del núcleo urbano de Castalla se transformó en una guía rural centrada en las pedanías y masías del término.

Esta nueva mirada no solo ha enriquecido el resultado final, sino que ha supuesto una forma de conocer mejor mi pueblo y, al mismo tiempo, crear una iniciativa con voluntad crítica y con una intención bien definida: dar voz y representación visual a espacios, personas y relatos que nunca fueron documentados y que, sin embargo, forman parte esencial de la identidad colectiva de los vecinos y vecinas de Castalla.

Al inicio de esta memoria, este TFG establecía los siguientes **objetivos**: reivindicar las

artes audiovisuales como herramientas potentes para la preservación del patrimonio, acercar la historia de Castalla a sus vecinos, visibilizar narrativas y espacios ignorados, conectar con instituciones e individuos interesados, diseñar una metodología de trabajo que permitiese la ampliación del proyecto y el diseño de una página web que centraliza los contenidos del proyecto.

Ahora, una vez finalizado este trabajo, podemos decir que los objetivos han sido alcanzados con éxito. Pues, por un lado, la animación se presenta como una técnica más que válida para la divulgación cultural cuando, aplicada aquí sobre una única imagen fija, hace posible imaginar y reconstruir visualmente un espacio desaparecido, algo que no solo permite embellecer o ilustrar, sino de devolver vida y presencia a un paisaje que ha quedado fuera de los registros documentales.

Además, el proyecto ha dado a conocer las vidas de generaciones anteriores y la historia de los espacios en los que se desarrollaban. Ha recuperado y presentado esa parte menos visible del pasado local utilizando un lenguaje estético, emocional y accesible, que facilita la conexión con la sensibilidad del pueblo y le permite a sus vecinos reconocerse también en su propio territorio.

Por otro lado, se considera que, efectivamente, *Veus de Pedra (La memoria rural hecha imagen y movimiento)* ha podido, finalmente, visibilizar espacios que han quedado fuera del foco del relato histórico. Pues, a través de la ilustración animada, ha reconstruido simbólicamente el paisaje de Almarra, ofreciendo una representación sensible y accesible. Así, la propuesta ha permitido recuperar visualmente una historia silenciada y devolverle presencia en el imaginario colectivo.

También, la difusión multiplataforma y el tono cercano de la obra final han facilitado la conexión con un público diverso, compuesto tanto por ciudadanos de a pie, como por representantes institucionales. De hecho, la obra ha sido incluso compartida con distintos agentes locales y su desarrollo ha establecido relaciones de colaboración con ellos. Este caso se presenta, por ejemplo, con la figura de Juanan Mira, técnico de Patrimonio y Cultura del Ayuntamiento.

Como se ha señalado, esta iniciativa ha permitido, además, establecer una metodología de trabajo replicable basada en la investigación documental, la selección de imágenes de referencia, la ilustración animada y la postproducción audiovisual. Este proceso, definido y aplicado en el caso de Almarra, puede adaptarse fácilmente a otras masías y pedanías, lo que facilita la continuidad y ampliación del proyecto *Veus de Pedra* en el futuro.

Y, por último, cabe resaltar que la web ha funcionado finalmente como una herramienta unificadora y como un espacio vivo y abierto, donde las animaciones pueden alojarse, compartirse y visualizarse junto a sus materiales complementarios. Aunque su diseño es sencillo y todavía está pendiente de ampliación y desarrollo, cumple por el momento su función principal: dar a conocer el proyecto y reunir de forma ordenada todos los contenidos e informaciones generados.

Para mí, este reportaje ha supuesto mucho más que un trabajo académico. Ha sido una oportunidad para acercarme a una parte de mí que hasta ahora solo conocía a través de anécdotas. Y es que Almarra siempre había formado parte de los relatos familiares, como una imagen difusa en la voz de mis abuelos. Hasta ahora, era un lugar que sentía cercano pero que me resultaba lejano, pues nunca lo había visitado con la intención de conocerlo a fondo. Gracias a este trabajo, he podido recorrerlo con los ojos, con el oído y con el corazón.

Este viaje me ha permitido conocer mejor de dónde vengo, reconocer el paisaje que marcó la vida de los míos y entender cómo ese pasado también forma parte de quién soy. He pasado más tiempo con mi familia, he descubierto historias que ni ellos mismos conocían y he sentido que este trabajo servía no solo para recuperar una memoria colectiva, sino también para recuperar la mía propia. Porque, al fin y al cabo, observar los espacios de quienes nos precedieron también es una forma de amar.

5. Bibliografia

- 3D Stoa, MARQ & Universitat d'Alacant (1 ene 2023). Reconstrucció virtual en 3D de la iglesia de la Pobra de Ifach. [Archivo de Vídeo]. Youtube. <https://youtu.be/r80yZeSyOBw>
- Ancient Athens 3D (9 nov 2021). Virtual tour in Ancient Athens (5th century BC). [Archivo de Vídeo]. Youtube. <https://youtu.be/ulAxMLJ7O7M>
- Burant, J. (1984). Early Canadian Illustrated News and the Development of a Visual Imagination in English Canada. En B. Schmeisser & R. Stacey (Eds.), *Printmaking in Canada: The Earliest Views and Portraits* (pp. 109–118). Ottawa: National Gallery of Canada.
- Doménech, T. (2010). Els masos de Castalla: la necessitat de la seua defensa. *Revista de Festes de Moros i Cristians de Castalla*, 216–219.
- Estellés, V. A. (1990). *Obra completa. Volum III: Poesia 1971–1978*. València: Editorial Tres i Quatre
- Juan José (s.f.). La ilustración en la prensa alicantina del siglo XIX. Asociación Cultural Alicante Vivo. Recuperado de: <https://www.alicantevivo.org> (consulta realizada en 2025).
- Kurniawan, A., Puspita, M., y Nugroho, Y. (2024). Understanding User Engagement Strategies for Podcasts Videos on YouTube in Indonesia: A Study on Content Creation. *Journal of Communication and Media Studies*, 13(2), 957–971.
- Riego, B. (1997). Visiones de un tiempo en transformación: la imagen impresa en la prensa ilustrada del siglo XIX. En A. Moreno & M. Ruiz (Eds.), *Historia de la edición y la lectura en España, 1474–1914* (pp. 229–242). Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruipérez.
- Wang, L. y Li, X. (2024). Contribution of 3D reconstruction techniques to the representation of historical memory in cultural heritage. *Heritage and Digital Humanities Review*, 12(1), 1–15.

Este trabajo no se podría haber llevado a cabo sin la ayuda de mis profesores y seres queridos.

Gracias especialmente a Pako, por su paciencia, su orientación, su profesionalidad y su predisposición constante.

Gracias a Santi, por estar siempre presente, motivarme y apoyarme en todos mis proyectos. Por ser alguien admirable personal y profesionalmente.

Gracias también a Carmen, Sara, Adri y Aitana, por los años compartidos. Todas ellas son una fuente de inspiración para mí.

Y gracias, por último, pero no menos importante, a mis familiares y amigos, por acompañarme y ofrecerme su tiempo y su conocimiento. El proyecto también es suyo.

