



Este libro no podrá ser reproducido ni total ni parcialmente sin el previo permiso escrito del editor. Todos los derechos reservados

Título original:
Memorias “1988 GLUMP 2011”
Proyecto de grado

Diseño de portada:
Diego Portilla- Víctor Moncayo

Ilustración de la cubierta:
Diego Portilla -Víctor Moncayo

Colombia
edipotown@hotmail.com
6vikox@gmail.com
Pasto-Nariño

Primera edición
Febrero del 2011

En rústica:
Febrero 2011



1988 Glump 2011
proyecto de grado
Pieza animada de caracter educativo enfocada a
la prevención ante el consumo de drogas.

Víctor Moncayo Pantoja- Diego Portilla Martinez
Estudiantes de decimo semestre de Diseño Grá-
fico UDENAR

Jaime Pineda: Asesor



Universidad de Nariño



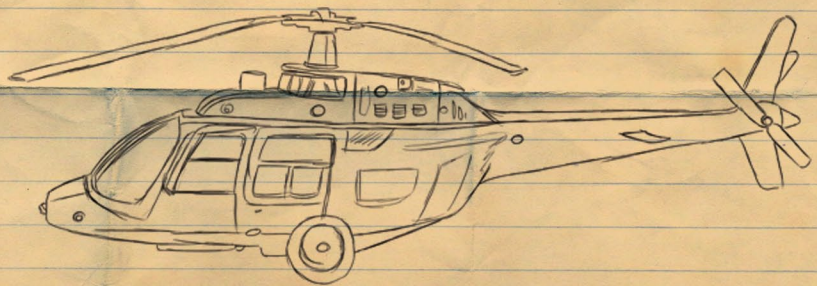
Universidad de Nariño



Dedicado a mi familia que ha hecho que tome las
decisiones correctas en mi vida...

Dedicado a mis padres, a mi novia y al mejor motivo del
mundo para hacer este proyecto, mi Hij@....

Vik.



Agradecimientos

Agradecemos a la academia por formarnos como profesionales para aplicar nuestros conocimientos hacia el desarrollo de un futuro mejor, a nuestros padres por el apoyo incondicional, amigos y de más familiares.

Gracias a las personas que colaboraron con la elaboración de este proyecto guiándonos hacia las respuestas para encontrarlas, como lo son docentes: Hugo Alonso plazas, Omar franco Cañon, Ramiro viveros, Jaime pineda.

Amigos incondicionales que creyeron en un proyecto que nació en papel para que algún día se vea hecho realidad: Jonatán Albeiro Pantoja, Liliana Alvares, Jonathan Polo, Karina Chapal, Carolina Malla, Deivid Toro

Agradecimientos especiales a: Vanessa Restrepo y Jazmín Algarra por el apoyo incondicional en todo momento.

PROLOGO

El proyecto de grado "1988 glump 2011" demuestra la capacidad de los diseñadores para intervenir en aquellos medios no muy convencionales para el diseño y el poder de transformación e innovación que aportan para lograr piezas impactantes dentro de distintos ámbitos.

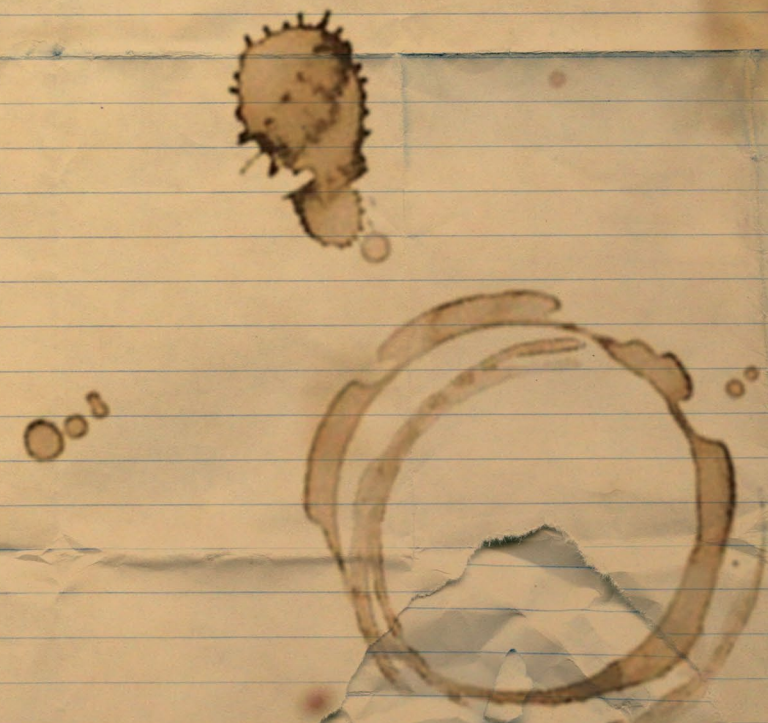
El proyecto es realizado con el fin de llevar a los jóvenes a reflexionar acerca de la drogadicción, a través de una pieza audiovisual de excelente factura e innovación.

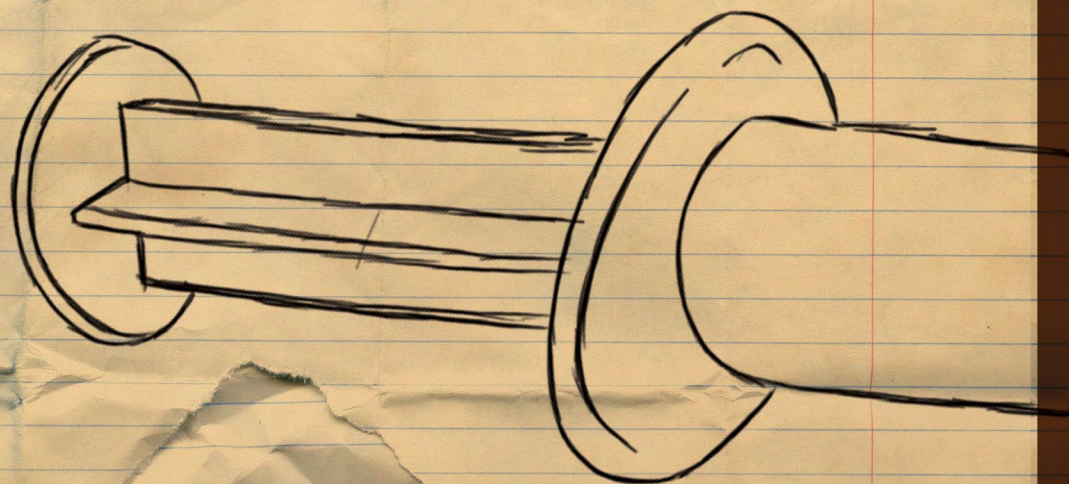
El sujeto de comunicación seleccionado para ser abordado mediante este proyecto presenta características muy complejas y por ello se plantea el desarrollo de la pieza audiovisual apoyada en historias reales con una técnica de animación que posee una complejidad elevada, convirtiendo el resultado en una pieza atractiva para éste tipo de individuo.

Cabe resaltar la importancia del manejo del color dentro del proyecto, el cual cumple un importante papel comunicativo y representativo dentro de las características de los personajes que intervienen en la historia.

Jaime Pineda Arteaga
Docente asesor

Universidad de Nariño

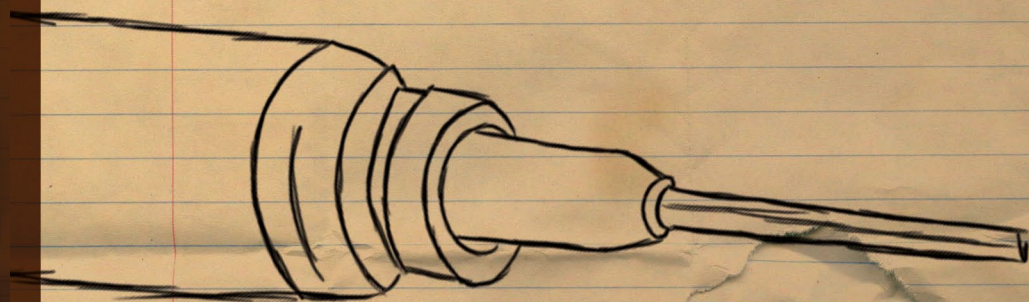




1988 glump 2011

diego portilla

victor moncayo



asesor: jaimé pineda

introducción 5

capítulo 1 una dosis de la sociedad
fundamentación 9

capítulo 2 buscando una luz
recolección de información. 17

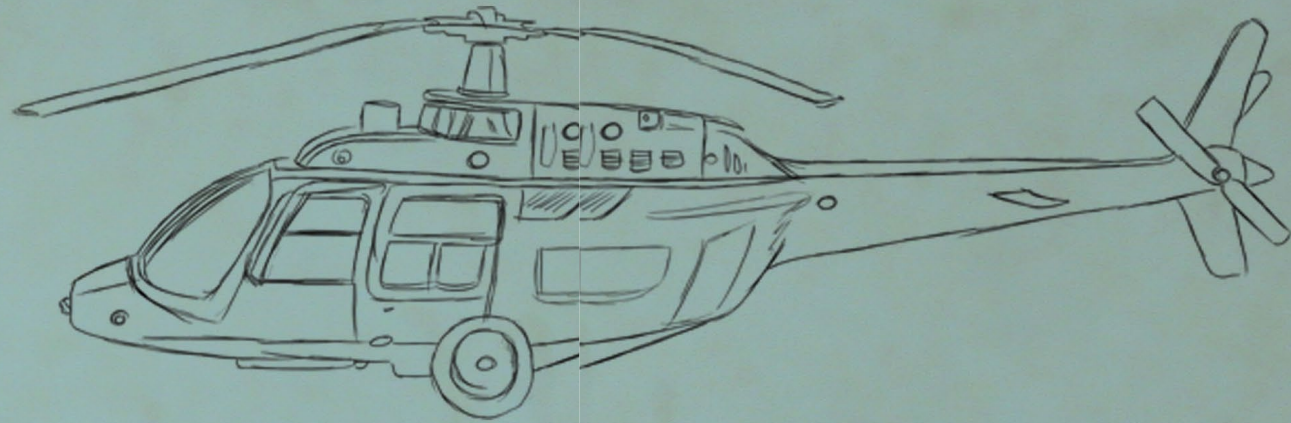
capítulo 3 sumergiendote en la mente
diseño metodológico 27

capítulo 4
proceso gráfico 33

conclusiones
una cura para
una llamada enfermedad 83

bibliografía 87

introducción



Introducción

Este trabajo está encaminado a realizar una propuesta audiovisual, con el fin de lograr despertar en el espectador juvenil una serie de emociones que guíen e influyan en este a manera de prevención en el consumo de Drogas. A partir de esta investigación nos proponemos más que enjuiciar el consumo de esta clase de sustancias, prevenir en especial a los jóvenes que se encuentran en un proceso de cambio y en una etapa de su vida llena de decisiones sobre los daños que causa consumir este tipo de sustancias, propiciar en el joven un pensamiento de autoayuda para que él tome las decisiones adecuadas. Entre las drogas se encuentran el Cannabis, las anfetaminas, el éxtasis, la cocaína, la heroína, etc. este tipo de químicos alucinógenos están siendo consumidos cada vez más por adolescentes, lo que estas personas ignoran es que estas sustancias causan un gran daño, tanto en la salud mental como física y sus efectos también pueden verse reflejados en enfermedades del hígado o pulmón, cáncer, lesiones ó muerte provocada por accidentes, sobredosis, suicidio y agresiones. Algunos ejemplos de los efectos en el plano social son: la pérdida de las relaciones familiares y el descuido de las obligaciones laborales. La cifra de consumo de dichas sustancias Informe de ONU señala que el número de consumidores de droga aumentó en el 2009 a 200 millones de personas, es decir el 5% de la población mundial y en Colombia está consumiendo el 130 por ciento más de cocaína que el promedio mundial, mucho más que cualquiera de los países industrializados, advirtieron las Naciones Unidas al entregar con el gobierno los resultados de la encuesta nacional de consumo de drogas, que señala que más de cuatro millones de colombianos han usado estupefacientes por lo menos una vez en su vida.

I ♥
MOM

7

Por medio de este trabajo se quiere introducir una nueva manera de ver las drogas, desde el imaginario de las personas consumidoras daremos a conocer con una animación diferentes planos acerca del consumo de este tipo sustancias; cómo afectan al ser humano en su interior y lo conducen a mundos irreales, por este lado sabemos que se puede explotar una gráfica resaltante e interesante, ya que al trabajar con situaciones imaginarias y formas ficticias siempre se logra un resultado innovador.

Se pretende resaltar la labor que tenemos que desarrollar al introducir al espectador en una historia que refleje el pensamiento de un consumidor de este tipo de sustancias, con el fin de lograr un impacto en el pensamiento de este mismo y así lograr que la persona que mira nuestra pieza recapacite o al menos reflexione por medio de una historia el consumo de drogas.



88

8

cápítulo 1
una dosis de la sociedad
fundamentación



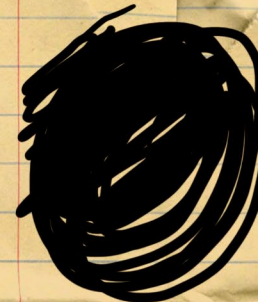
Justificación

Este proyecto trata de abordar una medida de prevención en cuanto al consumo de drogas, siendo este un problema trascendental en la sociedad actual. Teniendo en cuenta un artículo publicado por Iván Perea asesor del programa Rumbos de la Presidencia de la República (Una época para prevenir el consumo de drogas, año 2000), el cual dice: "Ya vimos que la teoría de la escalada habla de la conducta de inicio del consumo de sustancias pero es necesario observar que este resultado final -la conducta de consumir una droga- es un proceso que se inicia en las primeras fases del desarrollo y va a estar influido por diferentes factores para que se dé o no el inicio y mantenimiento del consumo."

Entonces es necesario ver la niñez como un proceso activo donde el individuo va conformando su personalidad, adquiriendo sus valores, eligiendo sus gustos e inclinándose por sus preferencias, todo dentro de un ambiente socio cultural modelador."



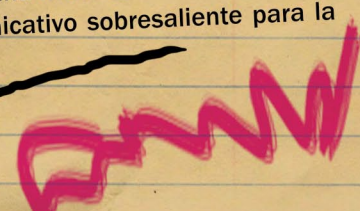
El proyecto logre captar la atención del espectador al cual va dirigida nuestra pieza audiovisual, en este caso, jóvenes y niños. Se realiza este proyecto por nuestro interés de indagar un poco más en el extenso mundo de las drogas, de cómo estas han afectado e impactado el pensamiento y el modo de vida de algunas personas que han decidido consumirlas, con esto queremos relacionar sus formas de ver y actuar en su entorno, para luego exponer nuestra visión preventiva mediante una pieza audiovisual, que al mismo tiempo generará respuestas en el espectador joven.



Este proyecto está planteado debido a la carencia de piezas audiovisuales de este tipo, ya que en nuestro proceso investigativo nos hemos encontrado con piezas audiovisuales educativas, como también con animaciones que promueven las buenas costumbres y las actividades lúdicas como procesos de aprendizaje en el niño ó joven, pero en nuestro caso, se puede diseñar un nuevo sistema de prevención, como lo menciona: "Investigaciones han mostrado que los programas pueden utilizar a los medios de comunicación para aumentar la conciencia pública sobre la gravedad del abuso de drogas y ayudar a colocar este tema en la conciencia pública. Los oradores y los datos de la comunidad demuestran que el problema de la droga es real y por lo tanto requiere acción inmediata y eficaz por medio de nuevos sistemas de prevención". (National Institute of Health, Cómo Prevenir el Uso de Drogas en los Niños y los Adolescentes)

Se desarrolla este trabajo por que como diseñadores gráficos queremos exponer con nuestros conocimientos audiovisuales un mensaje claro de prevención, ya que al poder juntar las dos cosas, tanto proceso audiovisual y mensaje, se convierte en un componente que le da la relevancia necesaria para que nuestro trabajo como diseñadores gráficos tenga un sentido preventivo y que al mismo tiempo lleve la misión de advertir del consumo de estas sustancias. Se podría decir que nuestra papel como diseñadores no termina si no hasta el momento en el que podamos juntar el aspecto audiovisual con una campaña que lleve el mensaje de prevención de drogas a jóvenes y niños.

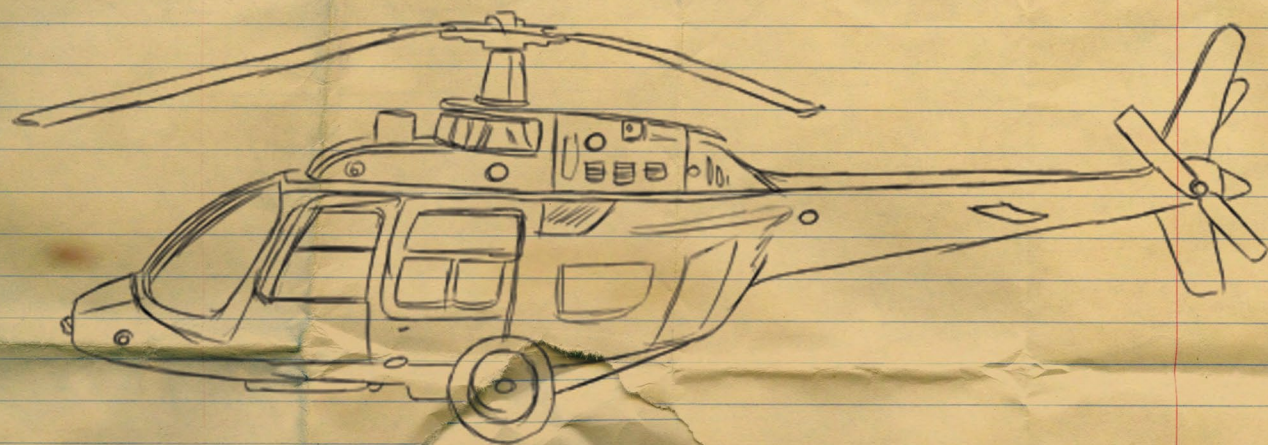
Resolver dudas del público tales como: ¿Porqué una persona decide entrar al mundo de las drogas?, ¿Qué efectos producen las drogas en la mente y cuerpo del individuo que decide consumirlas?, las respuestas a estos interrogantes y la tarea de poder desarrollarlas de una manera audiovisual, es la razón para construir nuestro cortometraje, logrando un canal comunicativo sobresaliente para la prevención del consumo de estas sustancias en los jóvenes



Planteamiento

En los últimos años, el consumo de drogas en lo jóvenes y adultos ha tenido un aumento considerable, dado que el 5% de la población mundial consume algún tipo de estas sustancias como lo afirma la "ONU" porcentaje en el cual Colombia es uno de los principales consumidores de este tipo de sustancias con una cifra alarmante del 15% de su población.

El tema: "drogas y drogadictos" lo han catalogado como una problemática social y hasta como una enfermedad, dado que este tipo de sustancias se vuelve un adictivo para el ser humano afectando su ser tanto físico como mental, la dependencia de este tipo de sustancias está relacionada con factores mentales de la persona y vivencias personales.



13

El consumo de drogas cada vez ataca más jóvenes y niños no solo en nuestra sociedad, sino a nivel mundial, esta problemática de consumo ha llevado a la creación de centros de rehabilitación para jóvenes y adultos que consumen sustancias fuertes como son las drogas inyectables. Otras sustancias son catalogadas como no mortales, pero si afectan al consumidor a medida que pasan los años, como lo es el caso de los cigarrillos, el alcohol y las llamadas drogas blandas, todos estos tipos de consumo de igual manera tienen el fin de afectar la salud mental y física de la persona.

Desde el año 2002 el 8,9 de la carga total de morbilidad se debe al consumo de sustancias psicoactivas en las cuales se encuentran las sustancias psicotrópicas (drogas) (Organización Mundial de la Salud Ginebra).

La "cura" para el consumo de drogas no existe, pero hay una forma de combatir esta llamada "enfermedad" es la prevención, a través de campañas de bien público sobre el consumo de estas sustancias como se ha venido desarrollando hasta ahora, sin embargo la búsqueda de métodos de prevención no termina hasta que se logre comprender la causa del consumo de este tipo de sustancias, las cuales están asociadas con la moda, el placer, la amistad, etc. O grupos sociales como familiar cultural y social. Este proyecto se realizará enfocado a este ultimo a partir de situaciones reales teniendo en cuenta que ocurre en la mente de estas personas al momento de consumir estas sustancias, logrando así llevar un mensaje de prevención más no de prohibición a través de una animación.



formulación

¿Cómo podríamos aportar a la prevención del consumo de drogas por medio de una animación?

14

Objetivos

general

Realizar una animación, en la que por medio de la re-creación de una historia de vida se porte un mensaje de prevención sobre el consumo de drogas.



15

específicos

Identificar los aspectos claves para la animación, historias de vida recopiladas en la fase investigativa del proyecto. ✓

Re-construir una historia de vida como guion literario de la animación. ✓

Recrear ambientes y personajes a partir de la historia re-construida. ✓

Encontrar una técnica de animación que permita un manejo claro de la historia y tenga características propias por medio de las cuales se asocien sentimientos y emociones las cuales se verán reflejadas en la animación. ✓

Elaborar una animación contemporánea la cual no se desvincule fácilmente del observador y siempre logre captar su atención por medio de lo cual la asimilación y retención del mensaje será mejor. ✓

16

cápítulo 2
buscando una luz
recolección de información.



La drogadicción es catalogada como una enfermedad que altera los estados normales del ser humano por medio de algún tipo de droga que sea ingerida, inhalada o inyectada en el organismo, esta llamada enfermedad es también la culpable de alteraciones del comportamiento, de las emociones, del juicio y la percepción del medio ambiente que nos rodea convirtiendo así al ser humano en alguien no apto para vivir en sociedad dado que la carencia de valores por sí mismo y por los demás es evidente en el día a día de la vida de estas personas, como es dicho: "La droga es una sustancia que puede tener o no aplicación médica legítima. Cuando de ella se abusa, por autoadministración para fines distintos de los legítimos en medicina, puede provocar modificaciones perniciosas e imprevisibles en el organismo humano, en los sentimientos y en las ideas". Rossi Pablo (1997).

una dosis de la sociedad

MARCO TEÓRICO

Al hablar de prevención sobre el consumo de drogas partiendo del desarrollo y crecimiento de los menores, tanto niños como adolescentes, no imponiendo la prohibición de dichas sustancias, sino en educar y mostrar alternativas diferentes para combatir esta situación de consumo, un párrafo importante para fundamentar el proyecto:

"Hoy en día no podemos garantizar que los jóvenes no lleguen a probar la droga. Promoviendo el desarrollo de la autonomía y el ejercicio responsable de la libertad, tampoco la habrá, pero con ello elevamos significativamente la probabilidad de que el joven no se quede en la experiencia de la droga, y de que no la escogerá como elección existencial para procurarse bienestar. Pues el joven experimentará que mejor y mayor bienestar obtendrá de la actividad compartida, creativa, sentida y constructiva, tanto en lo personal como en lo social. En ese hacer cosas libremente con otros el joven se dará cuenta que hay formas de sojarse sanamente". (Fundación HUMANIZARNOS. 2009).



La animación como medio de comunicación de carácter educativo, en la actualidad se puede apreciar desde la perspectiva e influencia que tienen los dibujos animados en comportamiento y los juegos que estos tienen entre ellos, esto es un claro ejemplo de cómo estos influyen en la personalidad como es dicho en este artículo: "la violencia que ven los niños en la televisión, los llevan a desarrollar conductas agresivas, por cuanto aún no han desarrollado su capacidad crítica y valorativa; de modo que cuanto más programas de este tipo vean, menor sensibilidad emocional tendrán, y por ende usarán la agresión como respuesta a las situaciones conflictivas. Sin embargo, los pequeños también pueden aprender algunos valores positivos, dependiendo de una adecuada selección de programas, y a través del diálogo, la orientación y el control que ejerzan los padres sobre ellos". (Comisión Nacional. de televisión. 2009).

Por consiguiente este es un medio de comunicación influyente hacia los niños y jóvenes para enseñar e instruir a los menores sobre el consumo de drogas en nuestra sociedad actual, dado que las cifras de consumo de dichas sustancias es el 9,1% de la población global ha usado alguna droga ilícita al menos una vez en su vida, con un 14,4% en el caso de los hombres y un 4,5% entre las mujeres como lo afirma el Ministerio Del Interior Y De Justicia, Ministerio De La Protección Social Y Dirección Nacional De Estupefacientes. Por que las drogas presentan una salida fácil de los problemas y lleva a la persona aun estado de bienestar propio a pesar de saber el daño que estas mismas causan, le producen ciertas conductas que no son propias de la persona. "Una característica central a las conductas adictivas, es la pérdida de control. La persona con una conducta adictiva no tiene control sobre esa conducta, aparte de que la misma le produce dependencia, tolerancia, síndrome de abstinencia y una incidencia negativa muy importante en su vida, que va a ser en muchos casos la causa de que acuda en busca de tratamiento o le fuercen a buscarlo". Gossop (1989)

Partiendo del origen del consumo de drogas se ha establecido que esta clase de eventos se originaron a partir de rituales religiosos y creencias míticas que ahora en la actualidad también se han venido manifestando como propias de determinada cultura, como lo manifiesta: "La pérdida del sentido simbólico de muchas sustancias ha facilitado un incremento de las adicciones. En muchas culturas la sustancia o la conducta tenía un valor simbólico o ritual, y como tal valor estaba sometida a las normas y al control social. Sin ese control social, en muchos casos precisamente para evitar excesos, el exceso ritual pasa a convertirse en un exceso frecuente. Esto lleva a que una parte de los individuos de ese sistema social tenga problemas con esa sustancia. (Luis Armando Oblitas Guadalupe 2002).

Publico objetivo ó sujetos de comunicación.

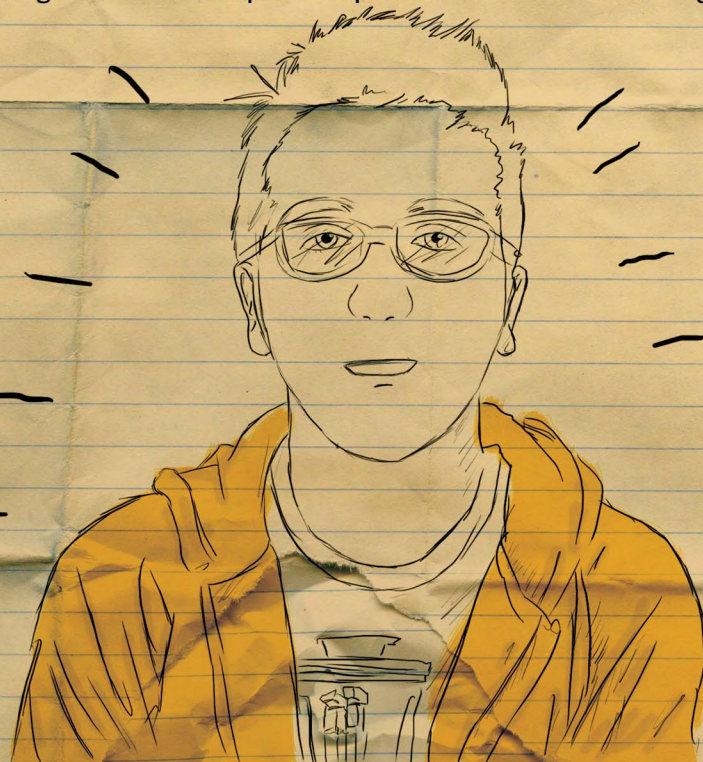
Jóvenes que comprenden un rango de edad entre 12 y los 18 años.

idioma español aunque la pieza se puede adaptar fácilmente a otros idiomas

Definiciones principales

Animación: La animación es un proceso utilizado para dar la sensación de movimiento a imágenes o dibujos. Para realizar animación existen numerosas técnicas que van más allá de los familiares dibujos animados. Los cuadros se pueden generar dibujando, pintando, o fotografiando los minúsculos cambios hechos repetidamente a un modelo de la realidad o a un modelo tridimensional virtual; también es posible animar objetos de la realidad y actores, la ventaja de utilizar animación como pieza de prevención es que se vuelve mucho más atractiva para jóvenes y por medio de la cual el mensaje de prevención es mucho más eficaz.

Drogadicción: La drogadicción es una enfermedad que consiste en la dependencia de sustancias que afectan el sistema nervioso central y las funciones cerebrales, produciendo alteraciones en el comportamiento, la percepción, el juicio y las emociones. Los efectos de las drogas son diversos, dependiendo del tipo de droga y la cantidad o frecuencia con la que se consume. Pueden producir alucinaciones, intensificar o entorpecer los sentidos, provocar sensaciones de euforia o desesperación. Algunas drogas pueden incluso llevar a la locura o la muerte, los métodos por medio de los cuales se combate la drogadicción son campañas de prevención al consumo de drogas.



Dependencia: La dependencia producida por las drogas puede ser de dos tipos: -Dependencia física: El organismo se vuelve necesitado de las drogas, tal es así que cuando se interrumpe el consumo sobrevienen fuertes trastornos fisiológicos, lo que se conoce como síndrome de abstinencia. -Dependencia psíquica: Es el estado de euforia que se siente cuando se consume droga, y que lleva a buscar nuevamente el consumo para evitar el malestar u obtener placer. El individuo siente una imperiosa necesidad de consumir droga, y experimenta un desplome emocional cuando no la consigue.

Mensaje de prevención: Los programas de prevención basados en la investigación se enfocan en una intervención temprana en el desarrollo del niño para fortalecer los factores de protección antes de que se desarrollen los problemas de conducta.

La prevención que se genera a través de un medio animado es más eficaz hacia el público juvenil e infantil y una parte del público adulto.

Las investigaciones han mostrado que los períodos claves de riesgo para el abuso de drogas son durante las transiciones mayores en la vida de los niños. La primera transición importante para un niño es cuando deja la seguridad de la familia y va a la escuela por primera vez. Después cuando pasa de la primaria a la escuela media, a menudo experimenta nuevas situaciones académicas y sociales, como aprender a llevarse con un grupo más grande de compañeros. Es en esta etapa -la adolescencia temprana- que hay más probabilidad de que los niños se enfrenten por primera vez a las drogas.

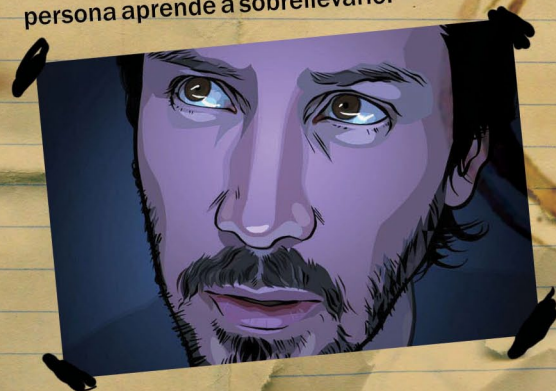
BIUR

Marco Referencial

técnica, escenarios y espacios

Los escenarios de la película la novia del cadáver son uno de los mayores referentes que quisiéramos aplicar a nuestra animación, mostrando todas las particularidades de tiempo y espacio en dicho evento para generar la comunicación adecuada en el espectador.

Técnicas de animación existen muchas, pero la mezcla entre animar pintura digital y Rotoscopia nos ayudaría a generar una especie de realidad y a la vez ficción como lo hacen un corto llamado el viejo y el mar o en la película scanner-darkly de Richard Linklater en la que se toma el tema de las drogas de una manera bastante ficticia pero igual de impactante como real, nos muestra de cómo podría ser un mundo invadido por este tipo de sustancias y de cómo una persona aprende a sobrellevarlo.



educativas

Las animaciones de carácter educativo como el profesor súper o nos muestran que una forma de enseñar es trabajar en la comedia para que el mensaje se entienda claro y de una forma divertida, en esta clase de animaciones trabaja el concepto de aprende mientras te diviertes.

temática

Como referentes de tenemos al película transpoiting de la cual podemos aprovechar las situaciones cotidianas que se emplean por el director en sus escenas, dado que es una película para jóvenes con elementos visuales claros sencillos que logran identificar al espectador.

Requiem for a dream es un filme muy interesante que muestra diferentes consecuencias a partir de la drogadicción y que es una película que enseña pero no es de carácter educativo directo sino que logra capturar la atención del público por medio de un ambiente interesante y un guión excelente con un final triste para todos sus personajes.

La película mentiras y gordas tiene la ventaja de mostrar situaciones muy cotidianas en la vida de la gente que se droga, como lo es las fiestas, el sexo y la confusión que se sufre cuando se es adolescente, esto lo podemos implementar en las diferentes situaciones que haremos y como estas llevan a una situación peor.



psicológico

La serie anime japonesa school days la cual por medio de problemas típicos entre adolescentes nos da un mensaje claro el cual siempre vamos a recordar gracias a su final impactante.

Un director que tendremos en cuenta para la elaboración de guión y dirección de nuestra animación es michel gondry, el cual pone su firma característica en cada uno de sus largos y cortometrajes, siempre logra con sus producciones seducir al público de una manera extraña, contando siempre con los juegos de la mente del ser humano para al final lograr una historia impactante y al mismo tiempo conmovedora. Queremos tomar entonces, como una pieza fundamental en nuestro trabajo a la película eternal sunshine of the spotlees mind, ya que esta cuenta con un sin numero de características tanto visuales como psicológicas fundamentales para la elaboración de nuestro trabajo al mismo tiempo esta hace un análisis de la complejidad del cerebro y el pensamiento humano, lo cual hace para nuestro proyecto una visión a la mente del individuo.

Marco Conceptual

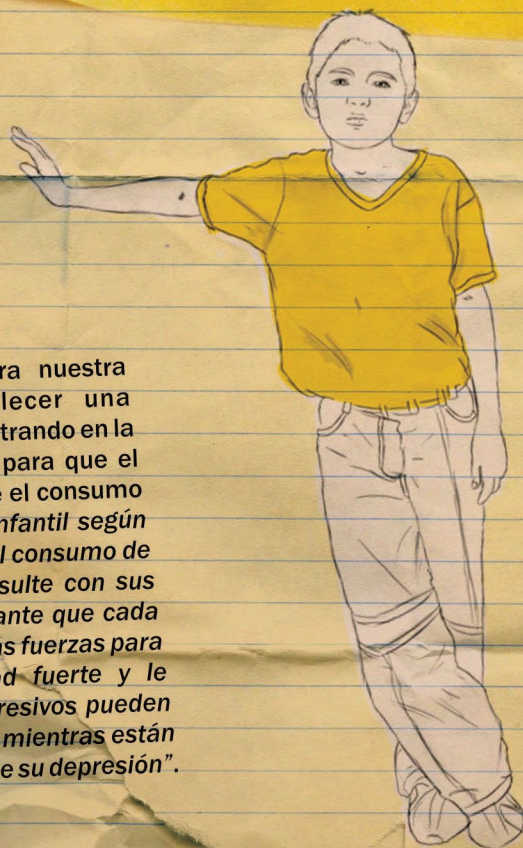
la soledad

La soledad es un concepto importante dentro de nuestro corto animado, por lo tanto, se la maneja desde diferentes puntos de vista como lo son: la soledad en familia, grupo de amigos, sociedad, y en sí mismos. "El sentimiento de soledad está relacionado con el aislamiento, la noción de no formar parte de algo, la idea de no estar incluido en ningún proyecto y entender que a nadie le importamos lo suficiente como para pertenecer a su mundo, por esto y diferentes factores se recurre a vicios diferentes para llenar ese vacío interno". Malena Ledé (2007)

depresión

La depresión es un factor importante para nuestra animación dado que se quiere establecer una comunicación muy directa con el público, mostrando en la animación cosas que deprimen a la gente, para que el mensaje tome consistencia y fortaleza sobre el consumo de sustancias psicoactivas. "La depresión infantil según varios estudios puede ser una precursora del consumo de drogas, si tiene hijos y les nota triste consulte con sus educadores y con especialistas, es importante que cada niño tenga una infancia feliz, eso le dará más fuerzas para su vida adulta, forjará una personalidad fuerte y le ayudará a decir No a las drogas. Los depresivos pueden buscar una capa protectora en las drogas, mientras están drogados no son conscientes en plenitud de su depresión". Dedrogas (2006)

En el marco conceptual queremos tomar como referencia la mayoría de conceptos que sean participes de los sueños, las pesadillas y las alucinaciones, pero dirigidas hacia nuestro público, de tal forma que se sientan cautivados e identificados con el corto animado.

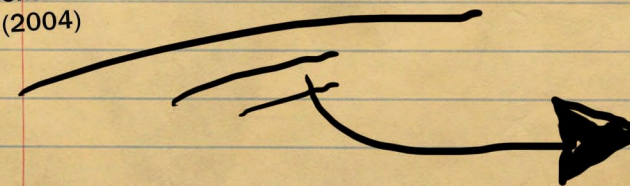


miedo

Este se puede manejar como herramienta de prevención, el temor que surge hacia una enfermedad nos hace tomar las consideraciones y precauciones adecuadas como así mismo el estar cara a cara a la posibilidad de un daño corporal o a la advertencia de situaciones de inseguridad social o de cualquier otra índole que nos permite alertarnos y prevenirnos. Son como seguros de vida".

Gracias a esto el mensaje de impacto generara la prevención más no la prohibición de sustancias psicoactivas. "El y la ansiedad provocan reacciones emocionales que medidas en el tiempo las consideramos de tipo agudo, como en el y de tipo crónico como en la ansiedad. De todas maneras podríamos pensar que ambas situaciones reproducirían fenómenos de tipo adaptativo funcional que conducirían a maniobras protectoras para la integridad vital.

Estas maniobras serían las medidas que se toman para evitar, prevenir o reducir las secuelas, efectos o resultados de algún "peligro" ya sea en el momento o en el futuro. Este "peligro" lo he designado así por su apariencia de real o de fantasiosa. De alguna manera hacen ejecutar acciones para alejarnos o fortalecernos ante lo que consideremos peligroso. Dr. Pablo Alberto Chalela Mantilla, M.D. Médico Psiquiatra (2004)



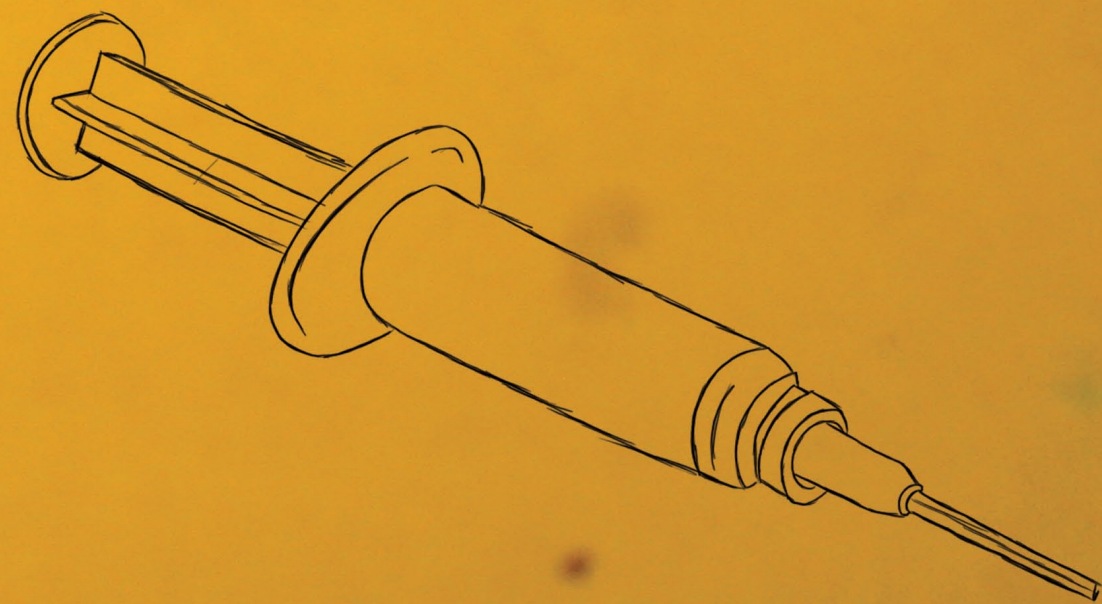
autoestima

Esta es determinada por cada quien y como esto influye en su vida cotidiana y es su desarrollo personal, por medio de la autoestima queremos que el público tome las riendas de su vida y que quiere para ella, ya que si el amor a sí mismos no existe puede llevarte al consumo de sustancias drogas. "Esta cualidad permite a los individuos contar con la capacidad, seguridad y firmeza, para identificar las situaciones que le benefician o le perjudican. La persona, con una autoestima adecuada sabe que el consumo de cualquier sustancia (alcohol tabaco u otras drogas) pueden provocarle daños, tanto físicos como emocionales." INSTITUTO NACIONAL DE MEDICINA LEGAL Y CIENCIAS FORENSES. (2008) La alta autoestima junto con otros factores favorables como, apoyo familiar, la estabilidad económica, etc. Pueden prevenir el consumo de drogas.

la amistad

En este caso los amigos tienen un papel importante en el consumo de drogas, dado que los grupos de amistad en el adolescente tienen mucha influencia en determinar la personalidad y las tendencias de la llamada "moda" por consiguiente si en un grupo de amigos que consumen existe alguien que no consume será rechazado por el grupo y aquí el dilema de ser aceptado consumiendo drogas o rechazado por el hecho de no consumirlas, "Frente al grupo de iguales, señalado como el principal espacio socializador en la adolescencia donde se conforman hábitos y valores, un nuevo concepto está tomando arraigo en la explicación de la influencia del grupo de pares, es el concepto de selección, donde el individuo, en lugar de ser un sujeto pasivo de su medio ambiente, es un sujeto activo que auto selecciona su grupo de acuerdo con sus semejanzas y si tiene una tendencia a consumir drogas, buscará un grupo donde éstas sean aceptadas y se consuman". Iván Perea (2000)

cápítulo 3
| sumerjiendote en la mente
diseño metodológico



Diseño metodológico

etapa de análisis y construcción teórica

- Análisis de los hechos en la drogadicción, partiendo de las experiencias de personas involucradas en este tema, desde un punto social y psicológico.

social

- Analizar las relaciones en el entorno de una persona que haya pasado por el proceso de rehabilitación, para encontrar puntos determinantes en la vida de un drogadicto que nos sirvan de referencia hacia la prevención de este tipo de sustancias.

psicológico

- Teniendo en cuenta los aspectos psicológicos de las personas afectadas, determinar que tipo de experiencias alucinógenas y como estas influya en su vida cotidiana.
- Determinar que factores son influyentes en el consumo de drogas dentro de la investigación por medio de la aplicación instrumentos como la entrevista.

etapa de pre-producción

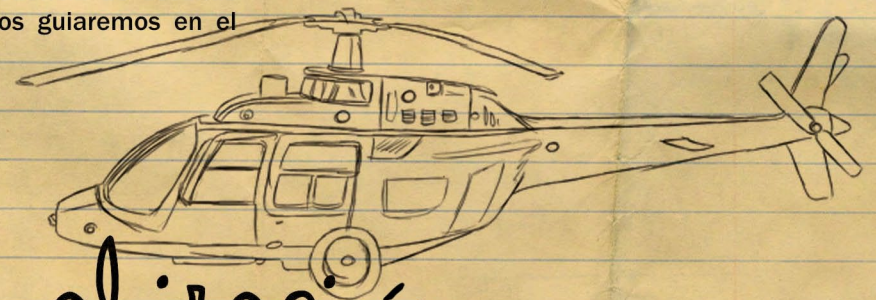
- Creación de una historia a partir de la información recolectada enmarcando como centro de atención sucesos y videncias reales.
- Construcción de guion partiendo del análisis de los resultados determinando la historia donde se establecen los hechos sobre el consumo de drogas lo cual hara parte de la narración visual la story line.

etapa de diseño y producción

- Diseño de personajes:, analizando diferentes perfiles psicológicos que rodean al personaje protagónico el cual será el icono identificador ante el consumo de estas sustancias.
- Creación de ambientes tanto reales como imaginarios.
- Proceso de bocetación de la historia así podremos determinar la secuencia de escenas por medio de las cuales nos guiaremos en el proceso de animación.

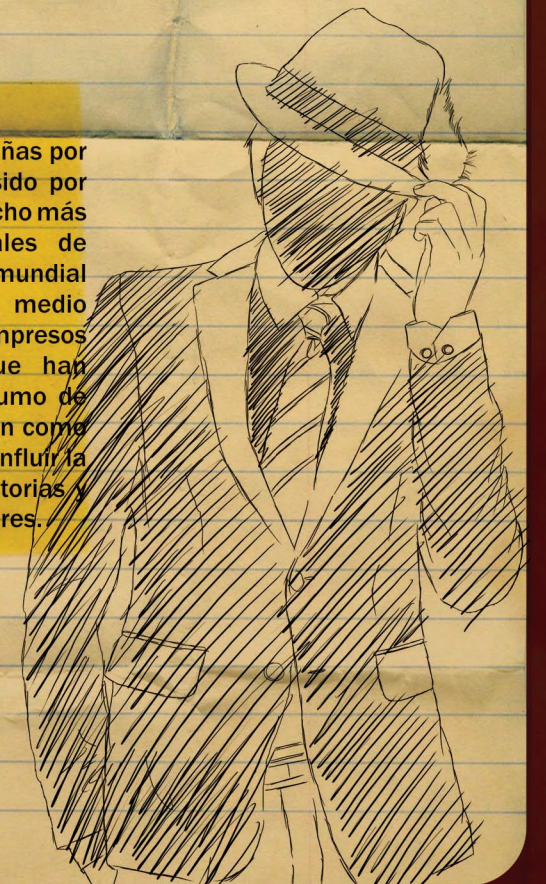
post producción

- Edición Selección y secuencia de escenas
- Propuesta de sonido Tratamiento sonoro (ambientes)
- Musicalización - propuesta musical que se adecue a la visual



contextualización

A nivel de Nariño se han establecido campañas por parte de la alcaldía de Pasto están han sido por medio de afiches, a nivel de Colombia es mucho más enfocada a la publicidad en comerciales de televisión, radio y medios impresos, a nivel mundial se hace referencia a la prevención por medio publicidad en televisión, radio y medios impresos además como piezas audiovisuales que han funcionado para la prevención en el consumo de drogas encontramos películas que manejan como temática principal la drogadicción logando influir la juventud y teniendo un impacto en sus historias y generan un retención mental en los observadores.



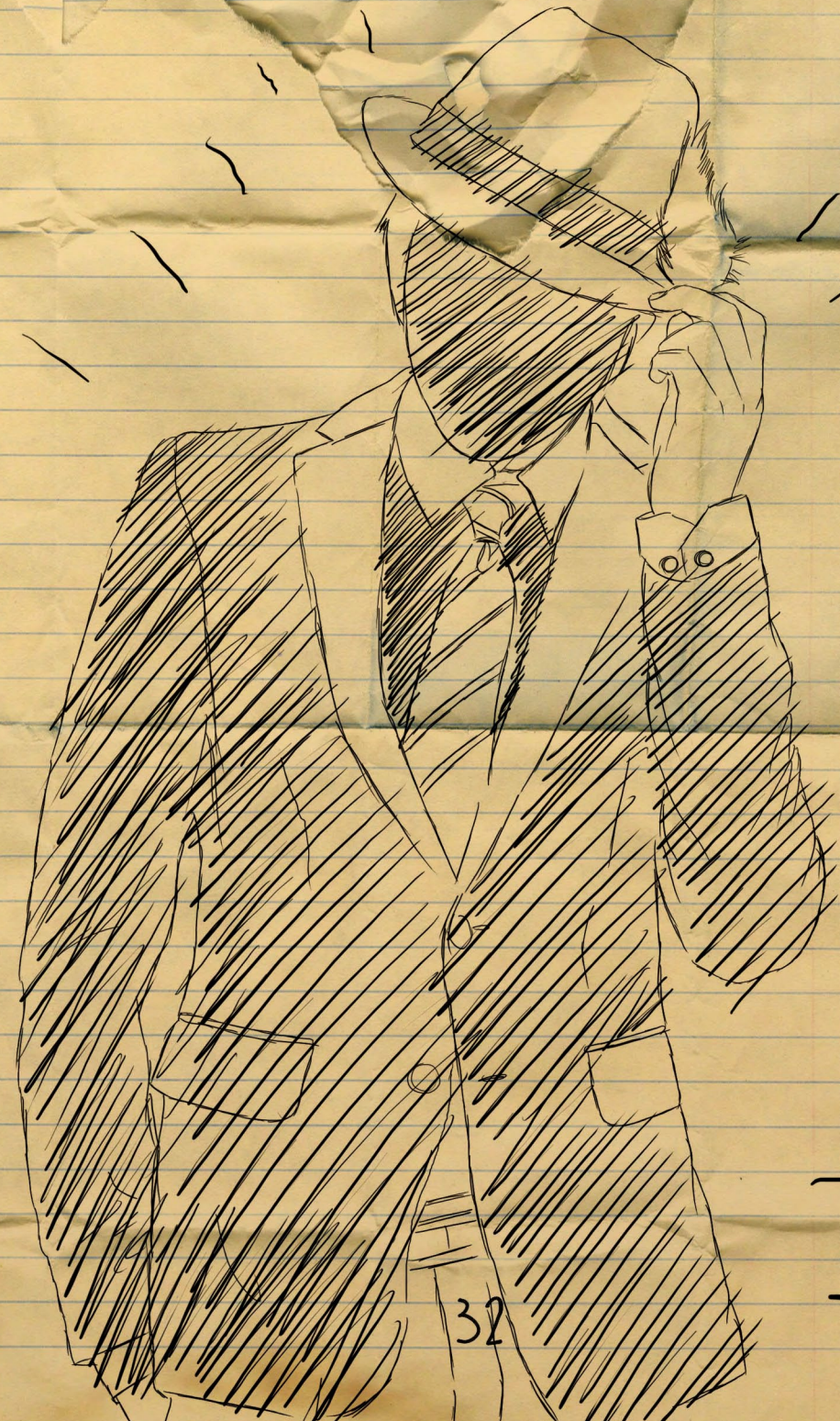
Metodo de recolección de datos

técnicas de recolección de información

Los instrumentos a utilizar son entrevistas a diferentes clases de personas involucradas en el problema de drogadicción, dado que si queremos investigar acerca de las razones, influencias, acontecimientos etc. De personas consumidoras como de sus familiares se tuvo que hacer planteando las preguntas desde diferentes puntos de vista de los directa e indirectamente afectados, y el instrumento más adecuado para lograr un acercamiento a esta realidad es la entrevista, las personas entrevistadas son:

- 2 personas rehabilitadas
- 2 familiares
- 2 especialistas en tratar drogadictos
- personas rehabilitadas
- personas en tratar

Los contextos que queremos abarcar son los de situaciones de vida de una persona que ha consumido drogas y al mismo tiempo saber cuál es la perspectiva que tiene la persona del entorno.



cápítulo 4
proceso gráfico



Proceso gráfico

El proceso gráfico del proyecto se divide en tres momentos ó fases en las cuales se trabajan partes de la animación que se acoplarán a una sola como lo son: preproducción, producción y postproducción.

Preproducción

Como primera parte tenemos la preproducción la cual consiste en desarrollar un guión literario a partir del análisis e interpretación de la investigación y los datos arrojados en la entrevista, se recrea una historia la cual tiene el propósito de ayudar a la prevención de drogas en la juventud según los datos y la información recogida la cual indica a la población vulnerable ante esta llamada enfermedad como lo es la drogadicción.

En la recreación de la historia se establece un guión literario por medio del cual podamos manifestar un tema, en este caso, la drogadicción, pero ¿Cómo mostrarlo a los jóvenes y que a su vez parezca atractivo?, esta fue una de las dudas más grandes que teníamos, así que se decidió establecer en el guión personajes y situaciones cercanas a los jóvenes, pero esto no se quería hacer como una pieza de carácter documental, entonces recurrimos a que la historia no sea contada ni hablada por nadie, sino que sea influenciada por la música, así que el planteamiento del guión parte de contar una historia recreada de hechos reales y situaciones que le lleguen a los jóvenes y que llame su atención como diferentes tipos de videos musicales.

35



En la segunda parte se busca la experimentación gráfica lo cual nos remonta a descubrir como vamos a poner el guión en una producción audiovisual.

En este proceso se tendrán en cuenta puntos como: la investigación e interpretación de resultados, el diseño de la imagen del proyecto que es parte básica del desarrollo del mismo, la exploración gráfica para encontrar una narrativa y la técnica, se busca que lo anterior se acople a nuestros requerimientos y a las necesidades del público objetivo.

Al final se trabaja la posproducción en la cual se establece el ambiente total de la animación y por medio de la cual se cumple con lo establecido para que el mensaje se lleve por medio de una pieza de entretenimiento, comprensión, pero sobretodo de precaución y educación para los jóvenes.

Al finalizar el público será quien tenga la última palabra acerca del proyecto, así que será evaluado y la aceptación solo se sabrá cuando el público lo mire por primera vez.

36

guión

En esta parte se da a conocer un resumen acerca del guión literario del cortometraje animado

ENCABEZADO DE ESCENA = EN LA CALLE

Descripción = un día soleado vuelan los pájaros por el cielo aparece un niño que está sentado en un andén y espera a algo el mira hacia los lados de la calle, de repente aparece un auto con la matrícula de 1988 que se acerca hacia él y pita, Jonatán corre presuroso y sube al auto.

EXT. REAL/ESPERANDO - SOLEADO

un día soleado vuelan los pájaros por el cielo aparece un niño que está sentado en un andén y espera a algo el mira hacia los lados de la calle, de repente aparece un auto que se acerca hacia él y pita, Jonatán corre presuroso y sube al auto.

EXT. REAL/RECOJIDO POR LA NANA - SOLEADO

Jonatán tiene expresión triste, pero al nana le da un obsequio el cual tiene una tarjeta que dice: perdona hijo por no recogerte te lo compensare que te diviertas con lili tu nana , de la caja saca un hermoso helicóptero y empieza a jugar con el cuando mira hacia la ventana ve el recuerdo de una mujer.

INT. REAL/JUGANDO EN LA HABITACIÓN - NOCHE

Se ve la imagen de un nochero sobre el cual se observa una fotografía y el helicóptero que es tomado por la mano de un niño el cual juega acostado en la cama por un momento se levanta para ver algo en su ventana.

INT. ALUCINACIÓN/LLEGANDO AL CIELO - NOCHE DENTRO DE LA HABITACION

De repente la cama empieza a vibrar y a balancearse de un lado a otro y el intenta pararse para estar más y más alto y de repente cae y despierta

TRANSICIÓN = IMAGEN BLANCA

37

Aparece una frase i love 1993 esta va tomando forma de taza, el Jonatán toma de esta y de la puesta de atrás sale una figura un tanto grotesca que llama a la nana (Lili) de Jonatán, esta figura empieza a reclamarle a lili por alguna cosa ella tambiénalega un poco pero coloca un rostro sorprendido y luego triste y sube por las escaleras.

INT. REAL/ JUEGO- DIA NORMAL DENTRO DE HABITACION

Jhoantan esta jugando en la sala con su pistola de rayos y su casco, su nana se despide con un abrazo y se dirige ala puerta sale de la casa.

EXT. REAL/ DESPEDIDA- DIA NORMAL DIA SOLEDO

Lili sale de la casa y mira hacia la ventana donde esta Jonatán muy triste y la figura grotesca (papá) lo jala hacia atrás.

INT. REAL/ REGALO- DIA NORMAL DENTRO DE HABITACION

Su padre obsequia a Jonatán un regalo lo abre y saca un cohete de juguete.

TRANSICIÓN = IMAGEN BLANCA

INT. REAL/ NUEVO AÑO- DIA NORMAL AFUERA.

Jonathan entra a una fiesta por el nuevo milenio en la parte de la entrada dice feliz año 2000.

INT. REAL/ EN LA FIESTA- DENTRO DE LA HABITACION A OSCURAS.

Mira dentro del sitio y aparece un amigo (Luis) que levanta su brazo y se acerca hacia él lo saluda con un fuerte abrazo Jonatán se siente intimidado este amigo le ofrece una pastilla de éxtasis se la pasa a Jonatán despidiéndose de el por que lo llama otra persona y se lo lleva del sitio, Jonathan guarda la pastilla en el bolsillo.

38

TRANSICIÓN = IMAGEN BLANCA

INT. REAL/ UNA DESICIÓN- DENTRO DE LA HABITACIÓN SOBRE LA CAMA.

Jonathan se encuentra acostado sobre su cama y visualiza la pastilla que su amigo (Luis) le dio, se sienta la mira más detalladamente y de repente se la toma abriendo la boca e ingiriéndola.

INT. ALUCINACION/ OJOS GRANDES- DENTRO DE LA HABITACION A OSCURAS.

Mira el cohete que tiene en su habitación y se le empiezan a agrandar los ojos de tal manera que ocupan toda la pantalla.

TRANSICIÓN = IMAGEN NEGRA

INT. REAL/ MIRADA PERDIDA- DENTRO DE LA HABITACIÓN SOBRE LA CAMA.

Mira el cohete sentado desde la cama sin ver nada más.

EXT.ALUCINACIÓN/ HOMBRE ESPACIA- NAVE

Jonathán es un hombre espacial que se dirige hacia la puerta de una nave el va con su casco y su traje, la puerta se cierra con él adentro.

INT. ALUCINACIÓN/ VIAJANDO EN NAVE ESPACIAL- NAVE

Jonathan se sienta sobre el asiento y empieza a manejar su nave y su cuerpo empieza a tener transformaciones y vibra bruscamente.

TRANSICIÓN = IMAGEN BLANCA

EXT. REAL/ BUSCANDO- DIA SOLEADO.

Jonathan conduce una motocicleta y llega a una estación de gasolina y lasa una dirección en un papel donde también está el año que es 2005, el hombre de la estación le da las indicaciones.

39

EXT. REAL/ ENCONTRANDO EL LUGAR- AFUERA CALLE

Se ve una puerta con al dirección que buscaba jhonathan y se dispone a golpear, golpea y abren por una apareden unos ojos que lo miran.

INT. REAL/ CONOCIENDO- DENTRO DEL EXPENDIO

Jonatán alega un poco con la persona que le abrió por no permitirle entrar pero entra y lo sientan alado de un hombre calvo que le extiende su mano para saludarlo Jonatán le entrega un dinero y el hombre lo mira y va a sonriendo medida que Jonatán también lo hace.

INT. ALUCINACIÓN/ EXPLOCION - DENTRO DEL EXPENDIO.

El líquido empieza a entrar en su cuerpo hasta que este explota

TRANSICIÓN = IMAGEN NEGRA

INT. ALUCINACIÓN/ RECUERDO - IMAGINACIÓN.

Jonathan se encuentra fumando en una esquina y la figura grotesca (Papá) se acerca hacia él y lo jala y empuja hacia una habitación forcejean y alegan de repente la figura grotesca (papá) golpea a Jonathan y este decide irse de su casa toma una fotografía vieja y la guarda en su chaqueta.

EXT. ALUCINACIÓN/ HUIDA - CALLE.

Jonathan toma la motocicleta arranca de repente la figura de su padre se torna gigante y lo sigue derrumbando edificios e intenta alcanzarlo pero Jonathan acelera y lo deja atrás y llega a una estación de gasolina.

TRANSICIÓN = IMAGEN BLANCA

INT. REAL/ DESPERTAR - DENTRO DEL EXPENDIO.

Jonathan se levanta se toca la cara y limpia saliva de su boca intentando ubicarse.

40

TRANSICIÓN = IMAGEN NEGRA

EXT. REAL/ ABANDONO - SOLEADO BANCA DE PARQUE.

Se mira la fecha febrero, 12, 2011 se abre el plano y se visualiza a Jonathan tapado con un periódico un hombre barbado el cual e levanta de la banca recoge un viejo saco y se lo coloca encima y emprende su camino camina por las calles la gente lo mira como alguien que no vale nada el se siente desorientado y llega a un lugar donde le abre la puerta una mujer.

EXT. REAL/ OTRA DOSIS - EXPENDIO 2.

Una mujer sienta a Jonathan y quita su saco y lo cuelga, su brazo es amarrado y es inyectado por esta mujer la aguja se introduce.

INT. ALUCINACIÓN/VIAJE - DENTRO DEL EXPENDIO2.

El cuerpo de Jonathan empieza a regarse de la sustancia hasta que se llena y es lanzado bruscamente (hacia) hasta quese torna todo de color rojo.

TRANSICIÓN = IMAGEN ROJA

INT. ALUCINACIÓN/INFIERNO - DENTRO DEL EXPENDIO2.

Jhonathan se encuentra rodeado de llamas.

INT. REAL/FIEBRE - DENTRO DEL EXPENDIO2.

Jonathan se encuentra mal y la mujer se percata de esto y va a su lado y lo cuida colocándole paños de agua en su cabeza.

INT. ALUCINACIÓN/BEBE - DENTRO DEL EXPENDIO2.

Jonathan mira una mujer cargando un bebe alza su mano y esta se desintegra.

41

INT. REAL/DOLOR DE BRAZO - DENTRO DEL EXPENDIO2.

Jonathan se sacude y toma su brazo con gesto de dolor la mujer también lo sujeta.

INT. REAL/MOSTRANDO - DENTRO DEL EXPENDIO2.

Jonathan apunta hacia al frente señalando el saco que tenía puesto, la mujer se percata de esto y se dirige hacia este y toma del bolsillo un fotografía la mira y se impresiona, corre hasta una nochero y saca otro papel, las compara tiene la cara impactada y de repente se miran ambas imágenes las cuales son fotografías de ella y de él cuando él era tan solo un niño, aparece Jonatán quejándose, cierra sus ojos y muere entra un fuerte viento por la ventana y los pájaros vuelan afuera mientras se escucha un grito desgarrador.

Esta es una historia contada por la mamá de jhonathan en un centro de reahabilitación.

Fin.

42

Perfiles personajes

Los personajes son re-creados igual que la historia partiendo de historias de vida recolectadas a travez de las entrevistas, como características de animación cada personaje porta un color identificador de las emociones que representa.

niño

Nombre: Jonatán

Edad: 8 años

Personalidad: alegre, soñador y cariñoso

Hobbies: jugar con juguetes que vuelan utilizando su imaginación

Ropa: viste deportivo cuando juega futbol y semi-formal la mayoría de la veces

Color: El color amarillo es también un color que aporta la felicidad. Es un color brillante, alegre, que simboliza el lujo y el como estar de fiesta cada día. Se asocia con la parte intelectual de la mente y la expresión de nuestros pensamientos. Por otro lado, la parte negativa de este color, es que puede simbolizar el miedo o temor a ciertas cosas.

Temperamento: melancólico



43

joven

Nombre: Jhonatan

Edad: 20

Personalidad: Tímido, temeroso, e influenciabile

Hobbies: Ir a fiestas, jugar futbol, tímido, e indeciso

Ropa: a la moda

Color identificador: El color amarillo es también un color que aporta la felicidad. Es un color brillante, alegre, que simboliza el lujo y el como estar de fiesta cada día. Se asocia con la parte intelectual de la mente y la expresión de nuestros pensamientos. Por otro lado, la parte negativa de este color, es que puede simbolizar el miedo o temor a ciertas cosas.

Temperamento: melancólico



papá

Nombre: John

Hobbies: no tiene siempre está ocupado con sus negocios

Personalidad: frio calculador, apático, ama el dinero

Edad: 48

Ropa: elegante siempre viste de traje

Color: este personaje es elaborado con trazos irregulares no tiene un color en particular dado que representa la soledad, el abandono, el desamor la lejanía, sombras.

Temperamento Colérico



44

Perfiles personajes



nana

Nombre: Lili
Edad: 21
Personalidad: cariñosa amable, tierna, amorosa, comprensiva
Ropa: juvenil pero seria
Color: El rosa es un color emocionalmente relajado e influye en los sentimientos convirtiéndolos en amables, suaves y profundos. Nos hace sentir cariño, amor y protección. También nos aleja de la soledad y nos convierte en personas sensibles. Las palabras claves del color rosa son: inocencia, amor, entrega total, ayudar al prójimo.

Temperamento Sanguíneo

madre

Nombre: Irene
Edad: 45
Personalidad: amable, desconfiada, no le importa más que si misma
Hobbies: mirar por la ventana las calles que alguna vez recorrió
Ropa: maltratada y descuidada

Color: el rojo es un color con doble significado representa el amor y al mismo tiempo la sangre y el sufrimiento también representa el poder, color al que se asocia con la vitalidad y la ambición. El rojo aporta también confianza en sí mismo, coraje y una actitud optimista ante la vida. Pero también tiene su aspecto negativo y puede expresar rabia.

Temperamento Sanguíneo



45

jilbaro

Nombre alias. El toro
Edad: 39
Personalidad: descorazonado, desconfiado, apático poco confiable
Ropa: fina pero sucia

Color: Al color gris se le asocia con la independencia, la auto-suficiencia, el auto-control, porque es un color que actúa como escudo de las influencia externas. Sin embargo, el gris puede generar sentimientos negativos; densas y oscuras nubes grises, la niebla y el humo. El gris es el color de la evasión, independientemente que sea un gris claro o un gris oscuro. Esto se relaciona con separarse de todo, permanecer al margen de todo, y huir de compromisos impuestos.

Temperamento flemático



amigo

Nombre: luís
Edad: 22
Personalidad: fresco amable amistoso, despreocupado
Ropa: siempre usa gorra, a la moda
Color: Purpura nos conecta también con los impulsos musicales y artísticos, el misterio y la sensibilidad a la belleza y los grandes ideales, inspirándonos sensibilidad, espiritualidad y compasión. El violeta puede ejercer fuertes influencias, sin embargo, las personas que se sienten atraídas por él, deben tener cuidado por no dejarse llevar y vivir en un mundo de fantasía.

Temperamentos Combinados Colérico y el Recesivo sanguíneo



46

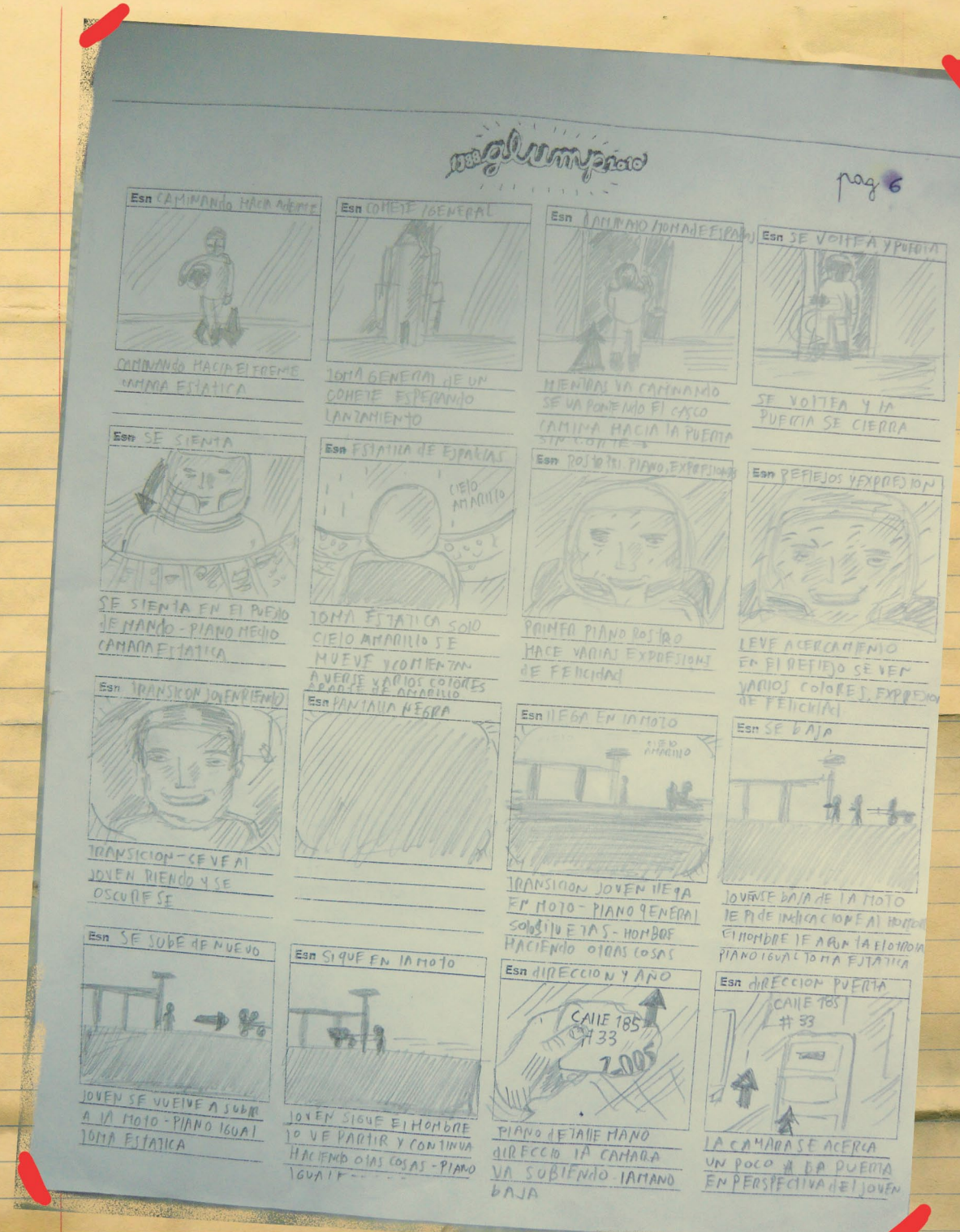
story board -

dentro de la preproducción y después de realizar el guión, es esencial dentro de todo proyecto audiovisual optar por la creación de un story board, dentro del cual se toma en cuenta todo el previo proceso, donde podemos separar tomas escenarios y personajes para así tener una perspectiva visual mas clara de lo que se quiere mostrar dentro del proyecto audiovisual, esto nos facilitara el proceso de grabación y por consiguiente el de edición haciendole así mas ordenado.

a continuación algunas paginas del story board realizado.



47



48

Es SE LEVANTA QUITA EL P... LA CAMARA SE ALEJA EL JOVEN QUITA EL PERIFONEO CON VIOLENCIA SE LEVANTA LA CADERA SE LEVANTA LAS VIENTAS	Es CAMINA HACIA ADELANTE SE MUEVE ENTRE LA GENTE TAMBIEN EN LA GENTE JOVEN COMO UN POCO TODO SE MUEVE ADELANTE	Es PERSPECTIVA DEL JOVEN PERSPECTIVA DEL JOVEN LA CAMARA SE MUEVE ADELANTE (CAMARA) LA GENTE SE ALEJA A LOS LADOS LO QUE VA VIENDO	Es DEJANDO ATRAS EL MOVIMIENTO DE ESTE ATRAS LA GENTE LO QUE (DEJANDO TODO)
Es PIANO EN PUERTA LA CAMARA LO SIGUE UN POCO HASTA QUE LLEGA A UN SITIO DONDE PONE LA MANO EN LA PUERTA	Es LA MAMA LA MAMA ABRE LA PUERTA Y EL JOVEN ENTRA TOMA ESTETICA	Es LA MAMA REVIS EL JOVEN SIGUE LA MAMA MIRA A LOS DOS LADOS REVISAR QUE NO HAYA NADIE Y CIERRA LA PUERTA	Es PUERTA CIERRA LA PUERTA Y HAY UN PEQUEÑO ACERCAMIENTO
Es JOVEN SENTADO APARECE EL JOVEN SENTADO CON LA CABEZA Y SACO EL BORDO CON LA CABEZA ATRAS Y LLENO	Es LA MAMA SE SIEMTA LA CAMARA HACE UN MOVIMIENTO A LA DERECHA Y LA MAMA SE SIEMTA Y LORANCA	Es AGUJA ENTRANDO PIANO DETALLE DE LA AGUJA ENTRANDO Y EL LIQUIDO ENTRANDO	Es TOMA BRAZO TOMA DE PERFIL DEL BORDO Y EL PIANO SE VA ABRIENDO EL LIQUIDO SE VA LLENANDO
Es ANIMACION PIANO MEDIO LA TOMA SE VA ABRIENDO Y LOS LIQUIDOS AGUEN SUBIENDO HASTA EL PIANO SE VENIA A SACO DELA OCA	Es LIQUIDO EL LIQUIDO LLEGA AL CEREZO LA TOMA SE AGRA UN POCO MAS Y HAY UNA EXPLOSION	Es EXPLOSION TONO PIANO EXPLOSION EL JOVEN SE IMPULSA HACIA ATRAS - SEROTA	Es PANTALLA DE COLOR LA PANTALLA Y LLEGA A LA PANTALLA SE PONE DE COLOR

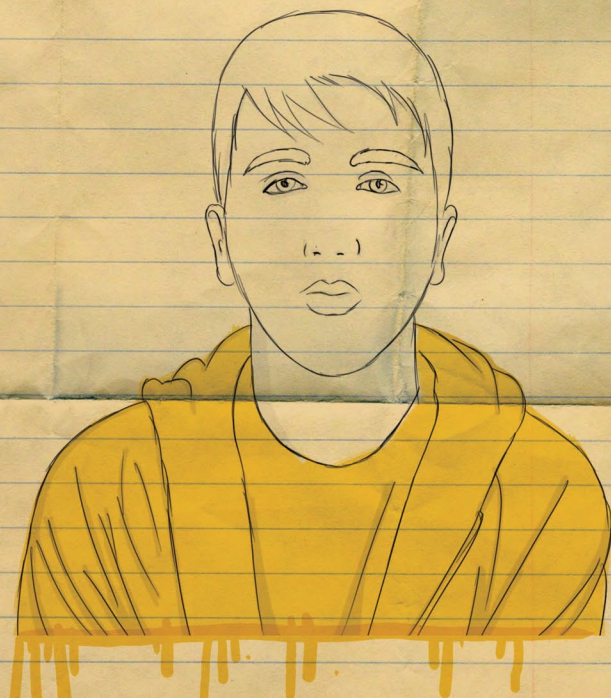
Es PERSPECTIVA DEL JOVEN LA CAMARA SE MUEVE EN VARIAS DIRECCIONES Y EL PERSPECTIVA DEL JOVEN	Es AMIGO EL AMIGO LO LLEVA ENTORE LA GENTE Y SE DIRIGE HACIA EL	Es SALIDA DEL AMIGO EL AMIGO LO LLEVA Y LO LLEVA HASTA LA GENTE	Es CAMINAN EL JOVEN Y EL AMIGO SE VEN UN POCO Y EL AMIGO SALIDA CON CONFIANZA A MUCHA GENTE - LA CAMARA LO SIGUE
Es MOTIV DE MANOS LO SUETA Y LE MOCHA LA MANO Y AL MOMENTO SE ENTRA UN POCO DE PASTILLAS	Es PASTILLA PIANO DETALLE SE VE UN POCO AL AMIGO ATRAS Y EL JOVEN BAJA LA MANO LA CAMARA EJATICA	Es EXPRESION DEL AMIGO SE VE AL POCO HACIENDO GESTOS CON SU CARA SONRIE (UN POCO LO QUE HA GUSTO DEL CIELO)	Es CONOCIDO LEGA UN CONOCIDO CON UNA EXPRESION TAN TANTO SOSPECHOJA Y EL AMIGO VOLTA LA CABEZA HACIA EL
Es SEÑAL DE QUE SE LLEVA EL AMIGO LE HACE SEÑAL DE QUE SE LLEVA LO QUE LE DIO PASE VA CON EL CONOCIDO	Es MIRA LA PASTILLA PIANO MEDIO EL JOVEN MIRA LA PASTILLA Y LA GUARDA EN EL BOLSILLO PERO LA TOMA SIGUE EN PIANO MEDIO	Es BOLSILLO PIANO DETALLE DEL BOLSILLO GUARDANDO LA PASTILLA	Es MIRA A LOS TOSPECHOS EL JOVEN MIRA HACIA LOS LADOS Y SE ALEJA LENTAMENTE EN PIANO MEDIO COMIENZA A SE ALEJA
Es SE VA SE VOLTEA LENTAMENTE Y SE VA MIRANDO A TODOS LADOS	Es CAIE PUERTA TOMA EXTERIOR - EJATICA SIN PERSONAJES	Es JOVEN SALIENDO EXTERIOR SIGUE ESTATICA EL JOVEN SALE Y CAMINA HACIA LA CAMARA - MIRA SOSPECHOSAMENTE	Es ACERCAMOS SIGUE ESTATICA Y SE ACERCA MAS



Producción

La etapa de producción del proyecto de animación Glump es la parte inicial a partir de la cual se organizan las ideas que nacen de la recolección de información, en este caso, la recreación de una historia basada en entrevistas que esta enfocada hacia nuestro grupo objetivo: los jóvenes.

A partir de la investigación realizada empezamos a desarrollar un logo o símbolo identificador que logre establecer las características principales y globales del proyecto con respecto a personajes, colores, espacios y musicalización, al mismo tiempo que a la técnica de animación. Lograr una representación clara de lo que se quiere manifestar planeando cuidadosa y detalladamente el mensaje que se quiere manifestar, buscando la forma más adecuada para la elaboración de personajes y establecer características las cuales ayuden al desarrollo del proyecto sin descartar el análisis y el estudio de cada como debe establecerse toda producción audiovisual.



Establecer los puntos clave del guión para darle la representación adecuada en situaciones que requieran de imágenes exactas para que la historia tenga el sentido deseado, tanto en gestos como en espacios a desarrollar en la historia.

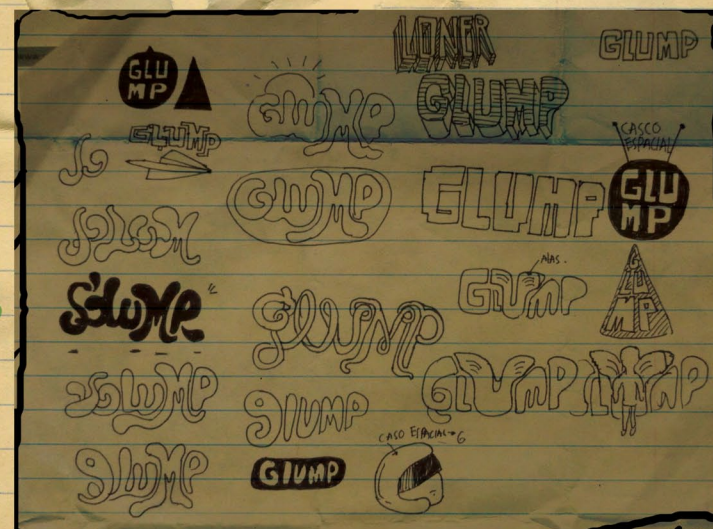
Entre las necesidades narrativas del proyecto se encuentran la creación de dos líneas de imagen ó dos propuestas de personajes y espacios para que la historia cobre fuerza y manifieste los estados mentales a los cuales pueden llevar las drogas; las representaciones alucinatorias son extraídas de historias y momentos mentales reales ó ficticios los cuales se han descrito también como parte de nuestro imaginario dado que estos momentos pueden pertenecer o no a este estado mental. Después del estudio de personajes y su historia, debemos buscar una técnica por medio de la cual logremos capturar los movimientos adecuados y por ende lograr algo visualmente atractivo para el público.



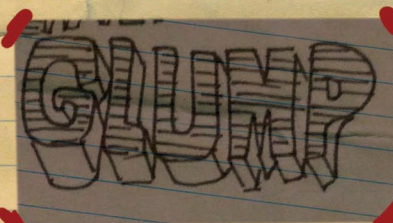
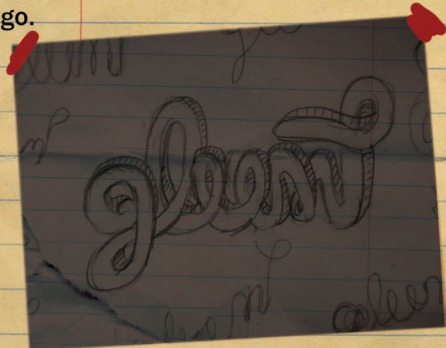
A continuación se presenta minuciosamente el desarrollo de este proyecto paso a paso, explicando cada una de las decisiones y propuestas desarrolladas para que el proyecto de animación "GLUMP" sea terminado a cabalidad.

logo o simbolo ✓

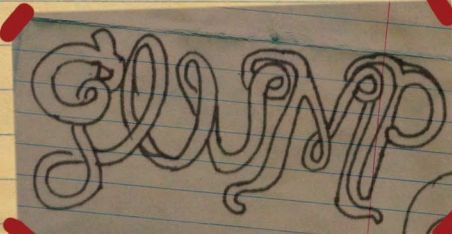
El logo o símbolo identificador del proyecto se asocia a un concepto que nos ayuda al desarrollo de la animación como lo es el de línea de vida, en este caso, a través de este concepto, podemos manifestar en nuestro logo una línea gruesa con trazos bruscos y no consecutivos o parejos dado que la vida del personaje principal no es una vida lineal, la cual tiene altos y bajos manifestados en una época trascendental de su vida en un intervalo de tiempo mostrado como fecha inicio y final de la historia presentado en el logo.



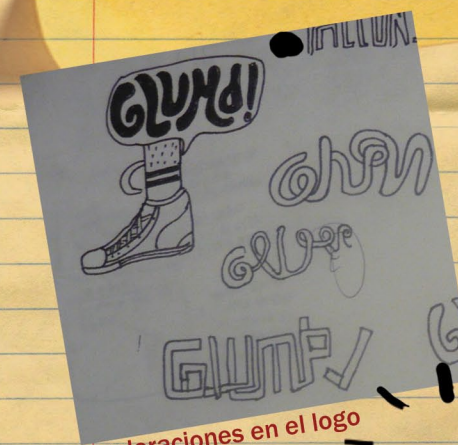
Primeros bocetos del logo glump buscando la unidad entre línea de vida y el cielo



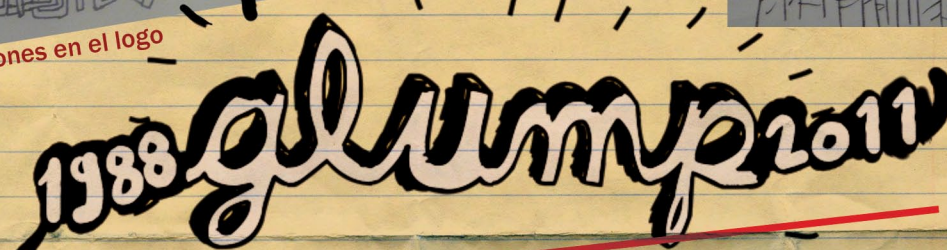
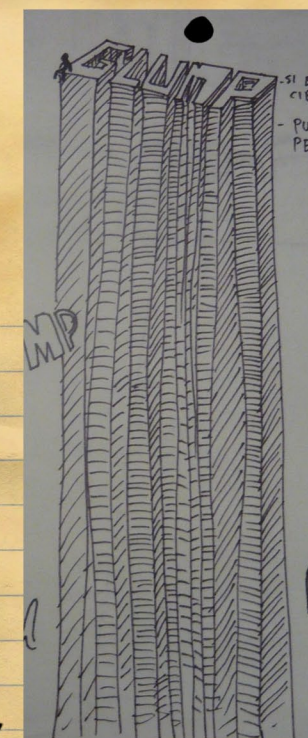
También se agrega elementos alternos como son las líneas del rededor que se basan en la línea de la animación desordenada pero que aporta una llamativa al logo en sus distintas aplicaciones, ya sea carteles o flyers, el logo conceptualiza la línea que el personaje principal ha atravesado durante todo su vida.



El nombre del proyecto "Glump" es asociado al sonido que se produce cuando las personas tragan saliva al hacer el gesto de impresión por algún acontecimiento como: tristeza, impacto, temor, etc.



exploraciones en el logo



Línea de tiempo

logo definitivo, aplica la línea de vida con una tipografía concreta y con el estilo que se quiere aplicar en el proyecto audiovisual

La tipografía del logo identificador del proyecto es manuscrita que sea seguida sin cortes de ningún tipo, el color amarillo, es la manifestación de un estado en el cual se busca una salida, una luz, un deseo al cual el personaje de la historia quiere llegar.

1988 **glump** 2011
en busca del cielo

tipografía ✓

La tipografía "pee pants" se la utilizó como fuente base para el desarrollo del logo por sus características particulares al ser una fuente **manuscrita** que tiene una continuidad en sus caracteres nos ayuda a representar el concepto que tomamos como punto de partida para la animación, la fuente "pee pants" no tiene medidas estándar y se alteró el kerning de esta para la creación de el **logo identificador del proyecto**, esta fuente ha sido alterada para proponer un logo que simbolice dicho concepto realizando cambios en trazo y forma adaptándola a nuestras necesidades, ubicando una numeración al inicio y al final del logo (1988-2011) para efectuar ese lapso de tiempo en el cual se desarrolla la historia.

fuentes principales "pee pants"

a . b . c . d . e . f . g . h . i . j . k . l . m . n . o

p . q . r . s . t . u . v . w . x . y . z

a b c d e f g h i j k l m n o

p q r s t u v w x y z

1 . 2 . 3 . 4 . 5 . 6 . 7 . 8 . 9 . 0 . , . ; . : .

fuentes secundarias "arsenal white"

a b c d e f g h i j k l m n o

p q r s t u v w x y z

1234567890 - . , ; : .

fuentes auxiliares para textos "franklin gothic medium"

A B C D E F G H I J K L M N Ñ

O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n ñ

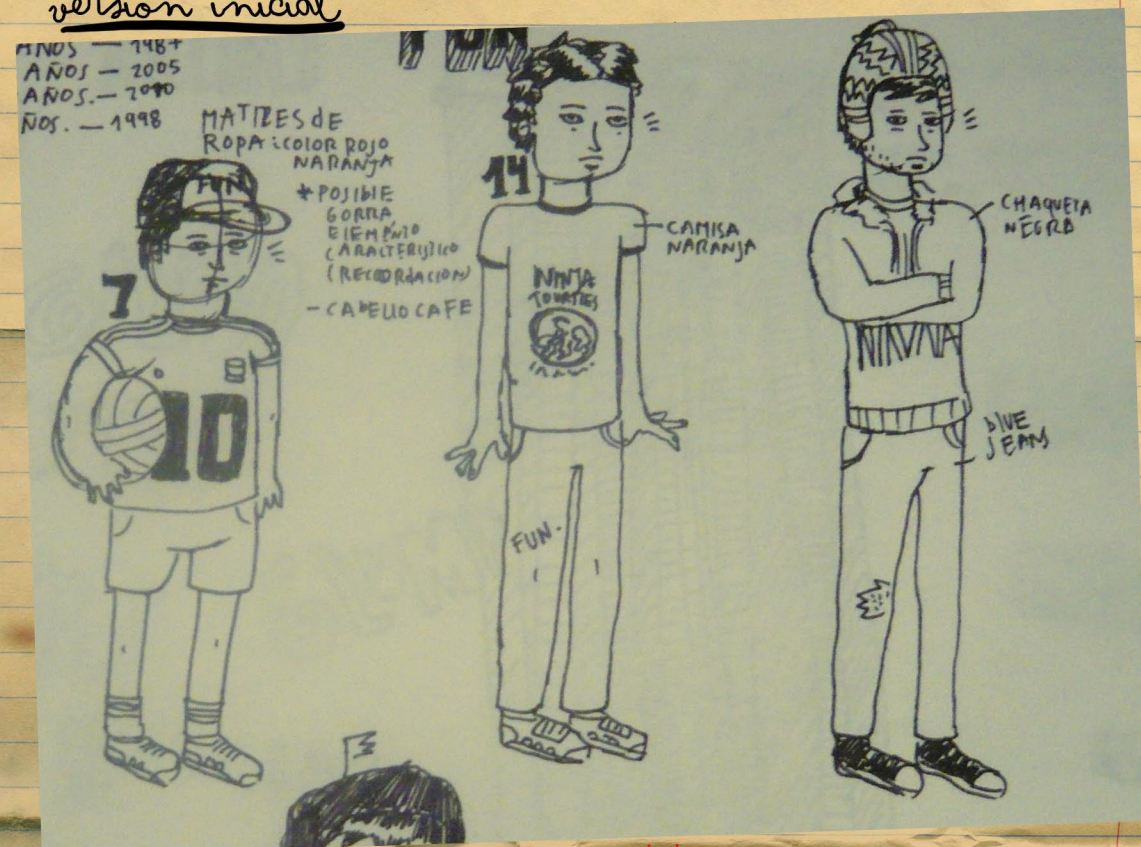
o p q r s t u v w x y z

1234567890 ' ? ! () ? ! , ; : .

los personajes

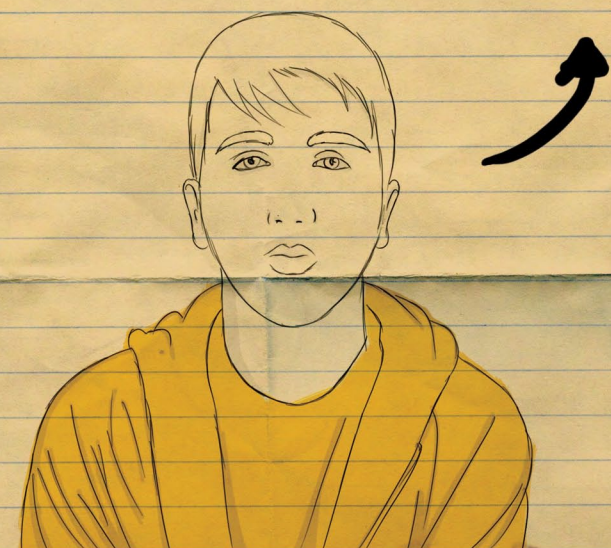
En el desarrollo de personajes la búsqueda fue muy ardua y efectiva, a partir de una bocetación constante se desarrollaron dos estilos o líneas de dibujo para plasmar momentos o situaciones diferentes pero con un mismo guión, la diferencia claramente marcada la llamamos momentos de alucinación y momentos reales o de cordura, dentro de las cuales la recreación de personajes es diferente, muy marcada en características como trazo, color, forma y textura.

versión inicial



se bocetó el personaje principal en sus diferentes edades
en un principio se quería realizar al personaje con naranja como color principal
pero posteriormente se lo cambiaria por amarillo

59



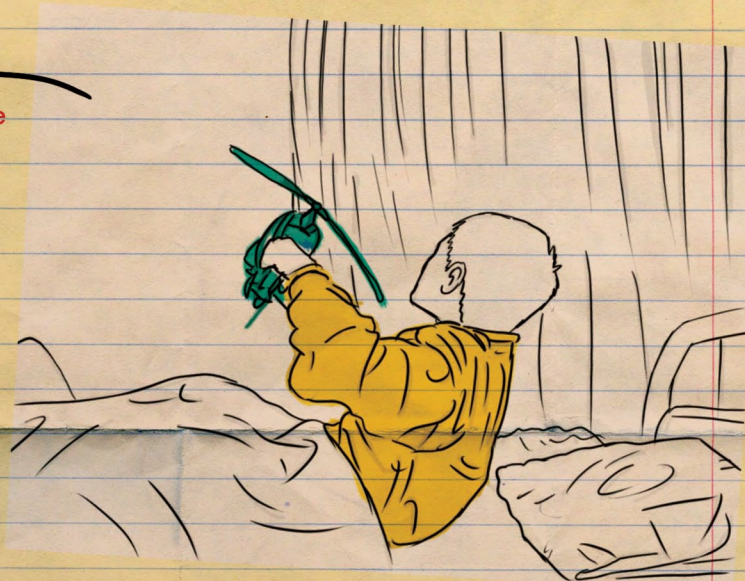
análisis del personaje, bocetacion en rasgos característicos en cambios de edad

60

momentos reales

Este tipo de animación o estilo que plasmamos en el corto "Glump" lo realizamos adecuando la **línea es delgada**, el color y la forma de las escenas de manera consecutiva donde el color blanco es predominante y las propuestas de color se establecen de una forma definitiva en los personajes, y el movimiento de estos es capturado de los vídeos sin mayores alteraciones para dar esa sensación de una **situación real o un momento que se puede vivir**.

color blanco predominante



lineas delgadas

61



no hay patrones establecidos de línea y color, línea gruesa

propuestas desordenadas de color



momentos de alucinación

Las alucinaciones en el corto se caracterizan por no tener patrones establecidos de línea color y forma, en esta parte la técnica de **rotoscopia se altera ampliamente** en la forma de capturar el movimiento de una manera exacta, donde se busca que por medio del trazo grueso impacte y genere formas un tanto irregulares pero con un sentido de diseño, el cual también se **caracteriza por sus propuestas de color**, intentando de esta forma comprender, analizar y representar un estado mental que es particular de cada ser humano.

62

versión final



versión final, personajes definitivos

detalle característico de personaje

63

técnica

La técnica consiste en la adecuación de un video por medio del cual logremos **capturar el movimiento** del personaje y acomodarlo a nuestras necesidades de color y forma, como lo son los **rasgos faciales y corporales** como en vestimentas, la técnica al elaborar los personajes se manifiesta de dos formas distintas, pero manejando el concepto principal como lo es la línea de la vida, por esto en la parte real los personajes se realizan en **trazos tanto rápidos como delgados** dando la idea de algo poco consistente y a la vez real con patrones definidos en color y forma, por otro lado, en los momentos alucinatorios de la historia se plasma un trazo grueso donde no se establece un patrón definido de color ni de forma.

transición de fotograma real para convertirse en animación el movimiento perdura, pero los colores se acoplan a la trama



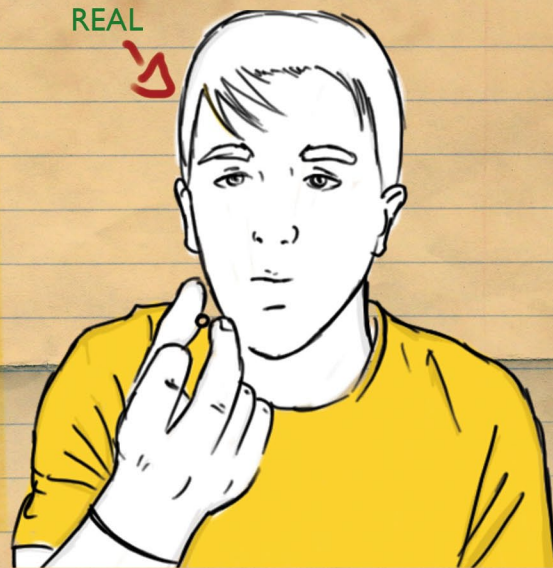
Componentes visuales

Se parte desde la elección de la tipografía y el color que lleva el proyecto, desde el inicio se tiene planteado **manejar colores planos** y de cómo las formas desordenadas vayan en contraste con este mismo, por lo tanto se ha planteado **mantener este estilo** y explotarlo nivel visual.

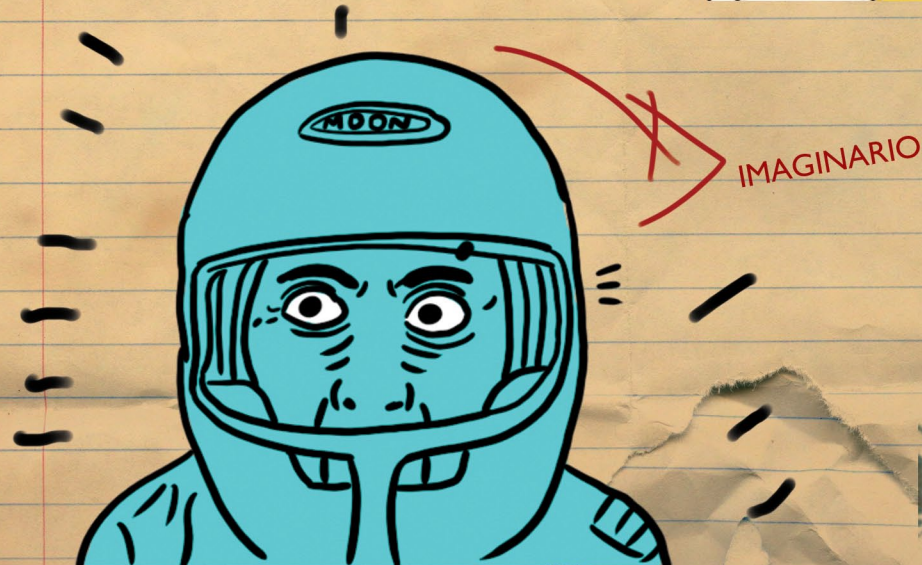
trazo

El trazo en el diseño de personajes es una de las principales características para reconocer momentos de la historia ya que esta divide en dos partes, principalmente esta la **parte real** la cual maneja un **trazo desordenado y delgado** que hace que los personajes tomen vida propia, por otra parte se encuentra el **trazo de las alucinaciones** que tiene como factor importante **caricaturizar el personaje** sin perder **el movimiento característico** que se maneja dentro de la animación, es así como las dos técnicas de trazo se unen para **poder lograr el resultado definitivo** dentro de la animación.

REAL

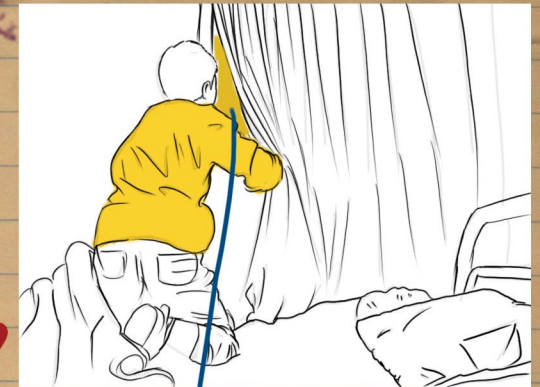


IMAGINARIO



color

El color principal del proyecto es el amarillo, ya que **simboliza la luz** que las personas que sufren de esta llamada enfermedad están buscando a lo largo de su vida, a partir de este se crea el concepto de "en busca del cielo", ya que el personaje principal de la historia trata de encontrar a su madre que se supondría estar en el cielo y maneja esta excusa como para **llegar al cielo simbólicamente** y encontrar esa luz amarilla que estuvo buscando toda su vida, por esto el cielo siempre se vera amarillo y **el personaje tiene elementos amarillos durante toda su existencia**, por que siempre estuvo en busca de esa luz, que solo pudo encontrar con su muerte misma.



Color principal



Colores de cada personaje

1988 glumpson

Es así como el color cobra un valor fundamental en la animación dado que cada personaje tiene su color característico el cual manifiesta su parte psicológica, por lo tanto, **los colores de los personajes se asignan a cada uno** haciendo un previo análisis del comportamiento del mismo en la psicología del color, y como este puede representar su forma de ser y pensar a través de los colores que lo identifican.

volumen

Esta expresado a través de una tonalidad menor en las sombras de los personajes para darle más fuerza, por ejemplo, en el movimiento de las telas en los ropajes.



Pliegues de ropa y rostros



67

Textura de pergamino



Textura de envejecido granulado



textura

En cuanto a la textura se busca manifestar un pasado, un hecho ó un suceso que tuvo su tiempo en determinado momento guiándonos por un lapso de vida como lo son: cartas, periódicos, diarios, álbumes, etc.



68

Ambientes

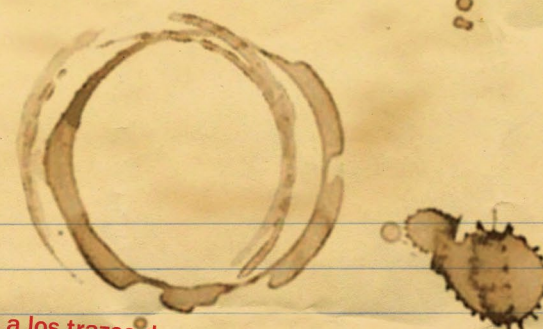
Los ambientes son recreados a través de fotografías las cuales son tomadas en momentos diferentes a los de grabación y **adecuamos los fondos** ayudados del "story board" y el guión para que la historia tenga fuerza y se logre llevar un mensaje claro de lo que sucede en determinado momento; en la parte de realidad se quiso representar la imagen en la que se encontraba el personaje de manera natural y **sin ningún cambio importante que afecte el contexto**, al contrario de la parte alucinatoria donde el personaje se encuentra en ambientes irreales a veces planos y otras veces afectados por cambios irreales en su entorno, aquí solo se realiza el **movimiento del personaje y los ambientes** pasan a convertirse en fondos con matices cambiantes.



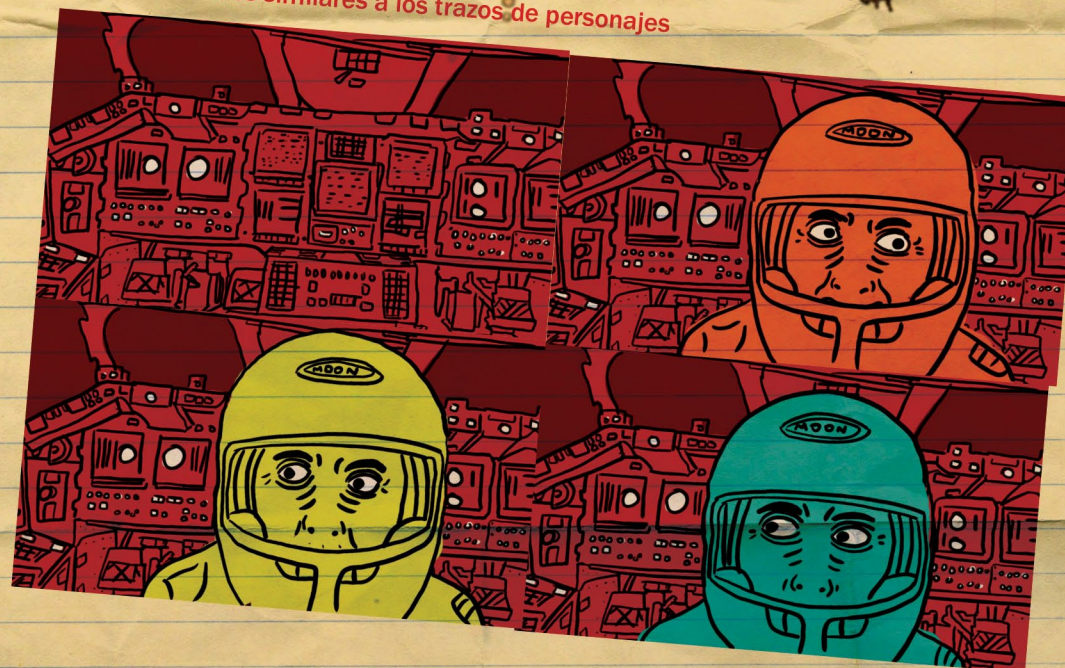
se comienza con la toma real y se crea un fondo irreal, seguido de eso se incluye el elemento con el cual el personaje interactúa, para finalmente incluir al personaje



69



trazos de fondos similares a los trazos de personajes



Búsqueda y experimentación

En un principio quisimos desarrollar ambientes que sobresalgan y tengan variedad de color y forma, pero nos percatamos que se perdía la línea que veníamos manejando en la animación, de esta manera, se optó por desarrollar fondos o ambientes los cuales se asocian a los trazos de animación para marcar aún más el estilo gráfico de la línea o trazo.

70

unión de personajes y ambientes

En la fusión de personajes y ambientes desarrollamos la profundidad y cercanía en los espacios recreados para la animación en los cuales los personajes no se encuentran colocados de una forma abrupta dado que también componen las escenas y que tanto personajes como ambientes por separado muy pocas veces se ven bien, así que logramos que estos dos se complementen gráficamente formando una ilustración completa, de esta manera la animación cobra más fuerza y vida en movimiento y narración.



ambiente oscuro y personaje resalta por su color característico

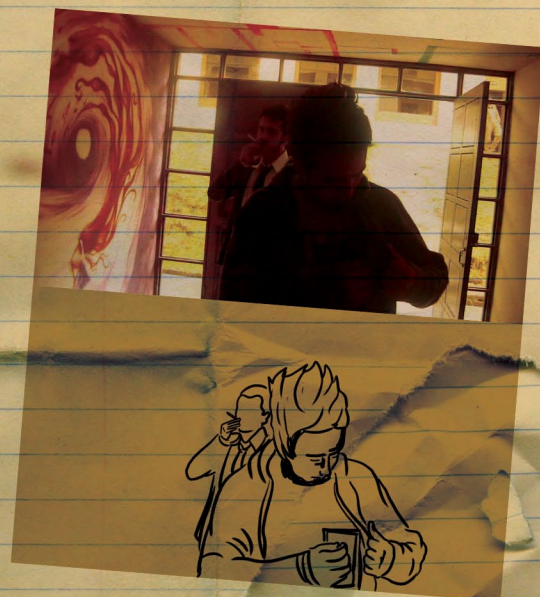


siluetas de personajes se unen con el fondo del cielo amarillo

Animación

La animación se establece a través del proceso de **rotoscopia o rotohop** por medio del cual se captura el movimiento cuadro a cuadro realizado exitosamente a pesar de que esta labor es muy extensa, pero satisfactoria, creando una animación cuadro a cuadro de 29 fotogramas por segundo para lograr un movimiento fluido sin saltos extensos de tiempo para que se desarrolle el movimiento requerido.

La animación consta animaciones rotoscópicas desarrolladas en planos variados en el proyecto manejando todo tipo de **planos fotográficos** como movimientos de cámara. Además, se utilizan diferentes tipos de rotoscopia en algunos casos donde se anima el fondo con personajes, ya sean dos personajes que no estaban grabados simultáneamente o **fondos estáticos** en áreas que dan la impresión de grandes o extensas.



73

Algo necesario fue encontrar **actores** que tengan las **características básicas** para elaborar los personajes como lo son: talla y peso, sin estos dos requerimientos sería difícil adecuar un personaje con las características deseadas.



movimiento realizado cuadro a cuadro de 20 fotogramas por segundo

74



75

recursos de animación

Los recursos utilizados fueron desarrollar tomas de diferentes puntos de vista los cuales muestren a detalle lo que estaba pasando con la historia y logrando una mayor credibilidad ayudando a que la animación tome más fuerza, también con algunos efectos audiovisuales logramos proponer espacios más creíbles y animados de la historia.

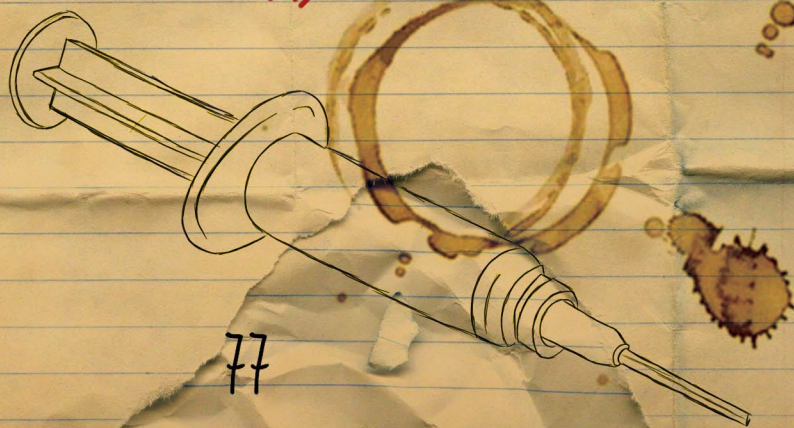


76

Post Producción

estructura audiovisual

El proyecto audiovisual Glump maneja una narración no lineal por lo que genera un **enigma** donde este se desarrolla en **momentos culminantes** de la historia y a través del audio, del cual hablaremos más adelante, presta situaciones que se desarrollan en **momentos particulares** a través de sus tomas las cuales llevan a perderse en la narrativa, pero continuamente retorna a la línea de la historia logrando un entendimiento claro de esta. La estructura narrativa es básicamente lineal, pero logra promover conjeturas y expectativas características principales que llevan a la trama y al **suspense** hasta **llegar** a la finalización de la historia donde todo se comprende y se logra llevar el **mensaje principal** del relato.



77



propuesta de edición

La edición se desarrolla escena por escena, llegando a **puntos claves** donde la historia toma fuerza, vemos tomas cortas las cuales con ayuda del **audio** destacan **situaciones** y cualidades psicológicas muy rápidas que dan clímax a la historia, por otro lado, las tomas largas y los momentos largos en los cuales se establece **momentos de calma** y cordura en la narración.

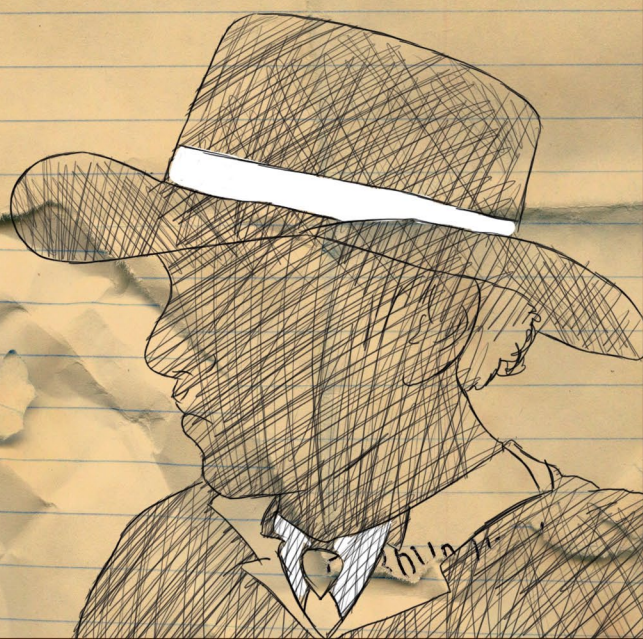
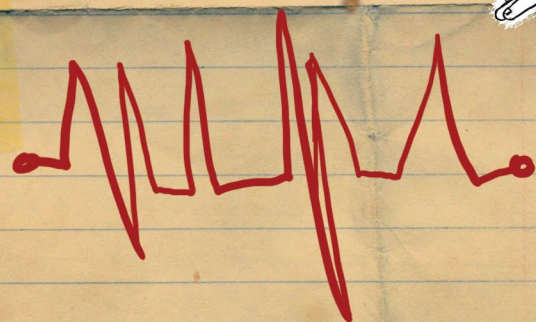


78

propuesta sonora

sonido de ambiente

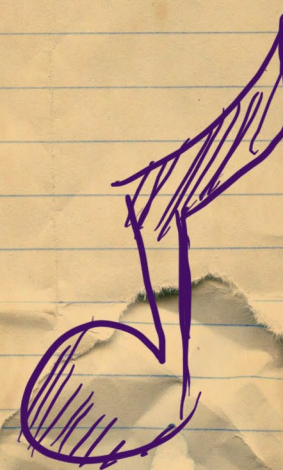
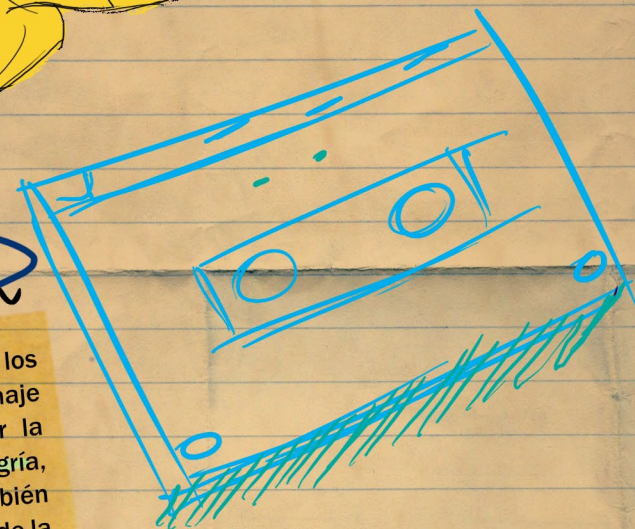
están determinados por la situación de cada personajes donde hay interacción con objetos ó espacios los cuales poseen sonidos característicos que ayudan a narrar y comprender la historia a través de estos sonidos ubicamos a personajes en lugares y momentos específicos estos sonidos se lograron captar con ayuda de micrófonos y grabaciones de videos en diferentes sitios para luego adecuarlos a la animación.



79

musicalización

Esta es la parte que nos ayuda a comprender los estados mentales y sensaciones del personaje llevándonos a sensaciones producidas por la música, además de estados de euforia, alegría, tristeza y el acompañamiento de la letra también es muy sugestivo para entender el mensaje de la animación, la letra de la música es en inglés dado que es un idioma que se está difundiendo a nivel mundial, por ende muchas personas van a entender el mensaje ya sea por ritmo ó por letra de la canción, es válido aclarar que no se trabajo con música original que se optó por música de diferentes tipos de bandas que manifiestan a través de sus canciones y temas sensaciones que también nos ayudan a representar situaciones en la animación.



80

conclusiones
una cura para
una llamada enfermedad



Conclusiones

A través de las entrevistas se logró encontrar patrones asociados que llevan al consumo de drogas los cuales se plasmaron gráficamente en esta pieza animada a través de colores y formas. Se encontró un concepto denominado "la línea de vida de una persona" por medio del cual se desarrolla toda la historia de una manera clara, paralelamente se busca facilitar la re-construcción de una historia de vida.

El mensaje de prevención se logra comprender sin tener necesidad de implementar voces en la animación logrando que el espectador asocie aspectos tales como música e imágenes logrando que la historia se entienda y el mensaje sea aceptado por el público.

83

la asignación de colores particulares en la creación de los personajes referencian la psicología del color, produciendo sensaciones y emociones a través de estos al público objetivo.

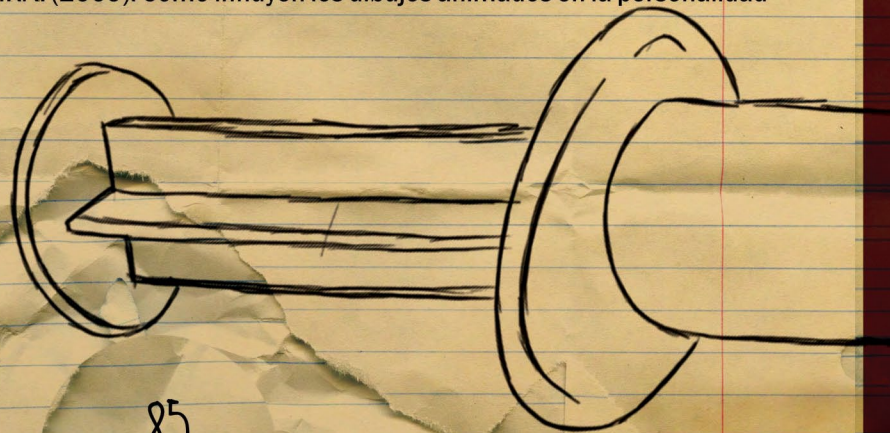


El medio animado es una buena forma de dar a conocer el mensaje de prevención y tiene diversas facilidades para expresar la drogadicción mostrando puntos clave en la vida de un drogadicto en los cuales la crianza es parte fundamental del desarrollo emocional del individuo.

84

Bibliografía

1. Perea Iván (2000). Una época para prevenir el consumo de drogas, RED-Comunicación en Doble Vía. No. 37, Pág. 15-16.
2. National Institute of Health (2008, Enero). Cómo Se Aplican los Principios de la Prevención a los Programas para la Prevención del Abuso de Drogas. Revista en Internet Cómo Prevenir el Uso de Drogas en los Niños y los Adolescentes. Recuperado el 28 de Septiembre de 2009, de <http://www.nida.nih.gov/Prevention/Spanish/prevcom.html>
3. Cosas para Compartir. Edición Nro. 047, publicación digital mensual de temas de reflexión e interés general perteneciente al grupo afinidad de Tecsim S.A.
4. Rossi, P. (1997). Drogas y los adolescentes lo que los padres debes saber sobre las adicciones. Madrid. Editorial Tebar.
5. HUMANIZAR-NOS (lunes febrero 23, 2009). Disponible en: <http://humanizar-nos.blogspot.com/2009/02/unamirada-comprensiva-sobre-la.html>
6. Periódico MIRA. (2009). Como influyen los dibujos animados en la personalidad de los niños.



85

7. Malena Lede. PSICOLOGIA EN LA GUIA 2000. (2007, Agosto 31). Disponible en: <http://psicologia.laguia2000.com/general/la-soledad>

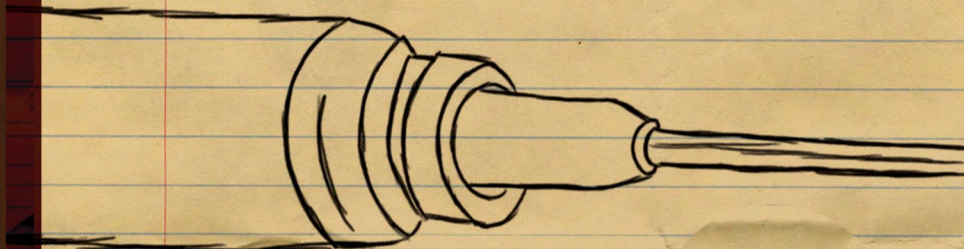
8. EL MIEDO NO SIEMPRE ASUSTA. Chalela Mantilla. Pablo Alberto (2004). Disponible en: http://www.susmedicos.com/art_miedo.htm

9. INSTITUTO NACIONAL DE MEDICINA LEGAL. (2008) ¿Puede la auto estima prevenir el consumo de drogas?. Conferencia No 45.

10. Dedrogas. Depresión infantil (2006. febrero 26) , Disponible en: <http://www.dedrogas.com/category/ayudafamiliar/>

11. Perea Iván (2000). Una época para prevenir el consumo de drogas, RED-Comunicación en Doble Vía. No. 37, Pág. 15-16.

12. Luis Armando Oblitas Guadalupe (2002). Adicciones y salud, revista psicología científica. No 3, Pág. 1-2



86

información técnica

hardware

Cámara canon

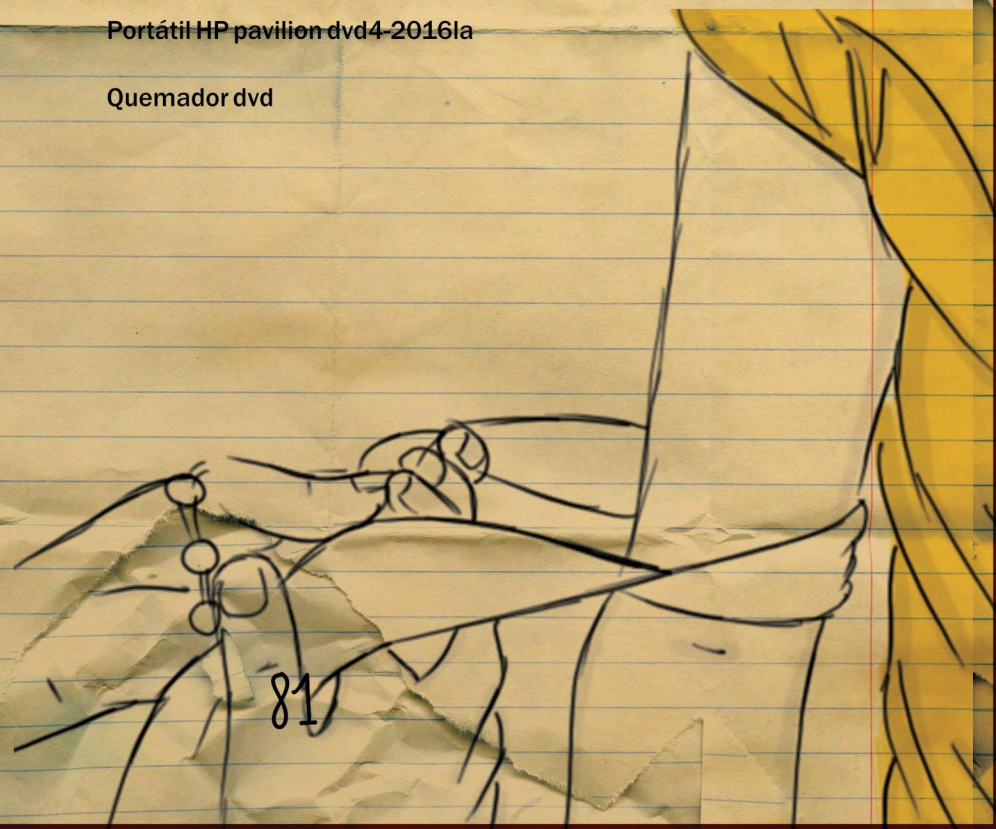
Panasonic DMC-LS80 Lumix

2 Tablas digitalizadoras mouse pen i608

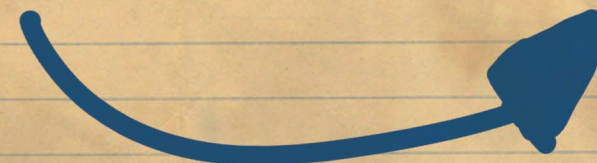
Portátil mac book

Portátil HP pavilion dvd4-2016la

Quemador dvd



Amexod



sinopsis



Esta historia es una recreación de historia de vida la cual comienza con un niño el cual es cuidado todo el tiempo por su nana, su padre se ocupa de sus asuntos y negocios no tiene tiempo para compartir con su hijo y mucho menos hablar de algo, pero su padre siempre le da cosas y le dice que se divierta a través de notas dado que jamás tiene tiempo para su hijo, Jonathan siempre tiene la fantasía de volar en sus juegos, un tiempo después su padre despide a la nana por considerar que su hijo ya es grande para que lo cuiden y aclara a su hijo que no le hace falta quien lo cuide ni siquiera su madre que está en un mejor lugar, siempre dándole a entender que su madre se encuentra en el cielo, por este motivo las fantasías de los juegos con la temática de llegar al cielo, ya más adulto se dirige a fiestas, en la bienvenida del nuevo milenio un amigo le ofrece una pastilla de éxtasis este decide consumirla y ahí comienza su adicción y sus alucinaciones. En medio de las drogas conoce personajes que le brindan alucinatorios cada vez más fuertes en medio de sus alucinaciones recuerda los momentos que lo llevaron a rechazar a su padre, después Jonatán aparece en un estado de abandono y camina por las calles hasta llegar a un expendio de drogas donde atiende una mujer la cual lo inyecta pero este se enferma y ella decide cuidarlo, y cuando está a punto de morir señala un viejo abrigo que traía consigo del cual la mujer saca una fotografía que le la impresiona y corre a una mesa de la cual saca otra foto idéntica por lo cual se impacta demasiado al darse cuenta que la persona que inyectó es su hijo, al mirarlo este ya se encuentra muerto y ella grita desesperadamente, al final nos damos cuenta que esto es una narración de una madre en un centro de rehabilitación.

software

Adobe Photoshop CS4 y CS5

Adobe soundbooth CS5

Adobe illustrator CS5

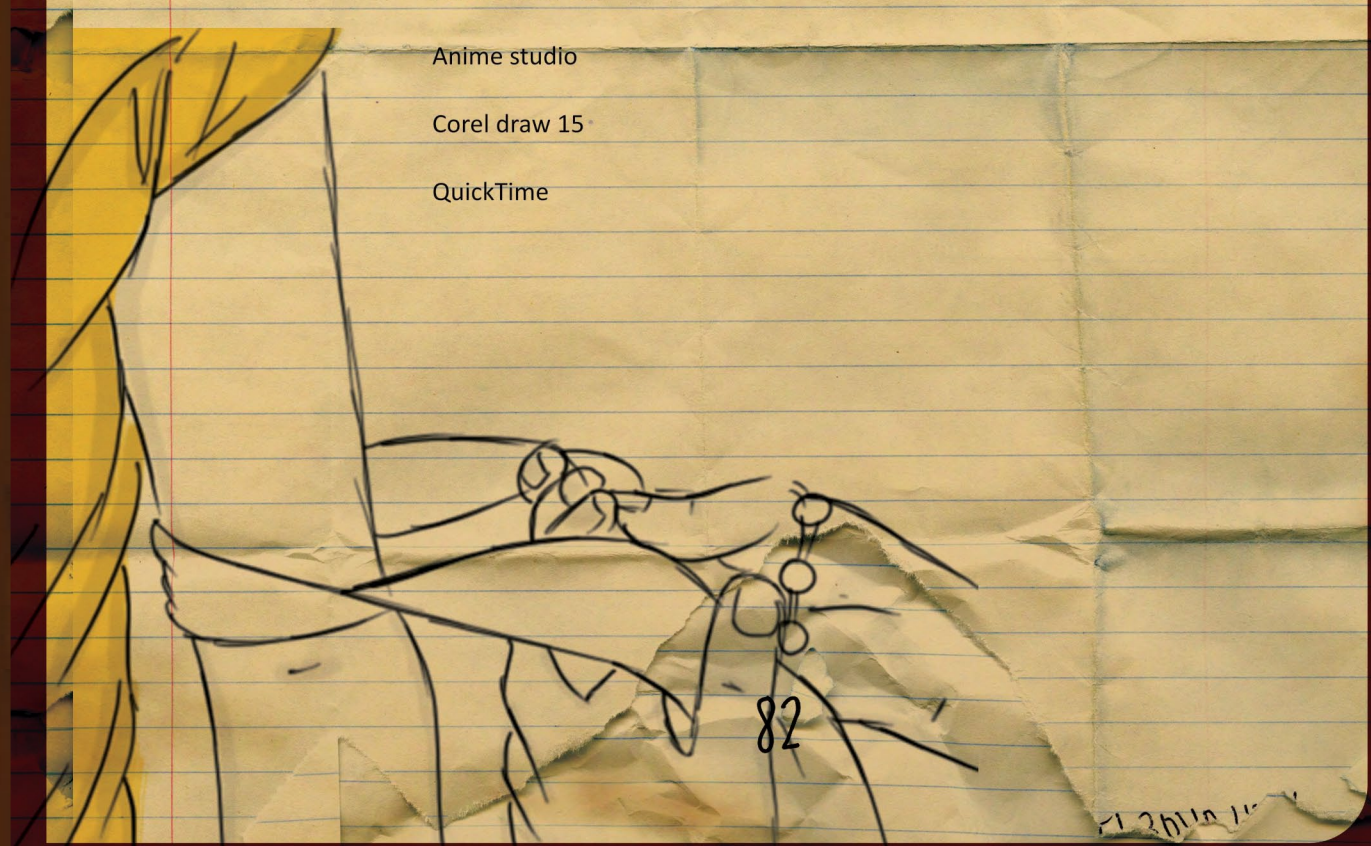
Adobe premier CS5

Adobe flash CS5

Anime studio

Corel draw 15

QuickTime





Se dió termino a la impresión de este libro
memorias "1988 GLUMP 2011"

En el mes de Febrero de 2011

Papel blanco para su impresión y la fuente
de los textos es: Franklin Gothic Medium