



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

“Animación 2D para concienciar a las personas sobre las consecuencias del
abuso en el consumo de cigarrillo”

Trabajo de Titulación presentado en conformidad a los requisitos establecidos
para optar al título de Tecnólogo en Animación Digital Tridimensional.

Profesor Guía
Lic. Daniel Alberto Pazmiño Arias

Autor
Gustavo Alexis Alvarez Cascante

Año
2016

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con el (los) estudiante(s), orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”

DANIEL ALBERTO PAZMIÑO ARIAS

Lic. Diseño Gráfico e Industrial

C.C. 1711965374

DECLARACIÓN DEL PROFESOR CORRECTOR

“Declaro(amos) que este trabajo es original, de mi (nuestra) autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.”

ROBERTO ANDRÉS SOUZA HIDALGO

Licenciado en Bellas Artes – Animación

C.C. 1713975371

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

“Declaro(amos) que este trabajo es original, de mi (nuestra) autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.”

Gustavo Alexis Alvarez Cascante

171809201-6

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mis padres que por su constante motivación me impulsaron a continuar con mis sueños e inculcaron en mí los valores necesarios para seguir en esta carrera profesional, a mi profesor guía que me ayudo en el enfoque necesario para este producto, a mis compañeros más cercanos que colaboraron conmigo para cualquier duda y mis profesores en general a lo largo de la carrera.

DEDICATORIA

Dedico este gran logro a mi persona ya que ha sido producto de un gran esfuerzo a lo largo de varios años de traspasado y un trabajo constante para cumplir en todos los frentes a diario y más aún en las etapas finales donde gracias a una gran convicción me permití alcanzarlo.

RESUMEN

La razón de este proyecto viene de la necesidad de contribuir a la eliminación de un mal que ha estado con nosotros más de 70 años y que aun conociendo los resultados desastrosos que causa en nuestro cuerpo, se ha mantenido fuerte a pesar de la lucha incansable de organizaciones mundiales que han prohibido incluso todo tipo de publicidad y no se ha logrado mucho, el cigarrillo o tabaco mata y es una de las razones de muchas otras por las que se ha determinado crear un producto audiovisual que genere conciencia en el receptor y contribuir de alguna manera en esta era tecnológica donde la comunicación está al alcance de todos y en cuestión de segundos una idea puede ser replicada, a que podemos dejar de consumir y hacernos daño, no solo a nosotros sino también a nuestro entorno.

El producto es una animación en 2d con estilos gráficos adaptados para todo público con el objetivo de generar conciencia a través de personajes que representan nuestros órganos vitales que mueren a causa del cigarrillo.

ABSTRACT

The reason for this project comes from the need to contribute to the elimination of an evil that has been with us for more than 70 years and that even knowing the disastrous results that causes in our body, has remained strong despite the relentless struggle of Organizations that have banned even all kinds of advertising and have not achieved much, cigarettes or tobacco kills and is one of the reasons for many others that have been determined to create an audiovisual product that generates awareness in the recipient and contribute Some way in this technological era where communication is within the reach of all and in a matter of seconds an idea can be replicated, that we can stop consuming and hurting us, not only ourselves but also our environment.

The product is an animation in 2d with graphic styles adapted for all public with the objective of generating awareness through characters that represent our vital organs that die because of the cigarette.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
Capítulo I. Problema.....	3
1.1. Planteamiento del Problema.....	3
1.1.1. Formulación del Problema.....	3
1.1.2. Preguntas directrices.....	3
1.2. Objetivos.....	4
1.2.1. Objetivo General.....	4
1.2.2. Objetivos específicos.....	4
1.3 Justificación e Importancia.....	4
1.4 Alcance.....	5
Capítulo II. Marco Teórico.....	7
2.1. Antecedentes.....	7
2.2. Fundamentación Teórica.....	9
2.3. Definición de Términos Técnicos.....	16
2.4. Fundamentación Legal.....	16
Capítulo III. Metodología.....	18
3.1. Diseño de la Investigación.....	18
3.1.1. Población y Muestra.....	19
3.2. Caracterización de la propuesta.....	19
Capítulo IV. Propuesta.....	22
4.1. Recursos.....	22
4.1.1. Recursos Humanos.....	22
4.1.2. Recursos Técnicos.....	22
4.1.3. Recursos Económicos.....	22
Capítulo V. Desarrollo del producto Audiovisual.....	24
5.1. Estilo Gráfico.....	24
5.2. Presentación del Producto.....	24
5.3. Idea Original.....	24
5.3.1. Diseño de Personaje.....	25
5.3.2. Escenarios y Props.....	27
5.4. Guión.....	29

5.5 Storyboard.....	33
Capítulo VI. Conclusión y Recomendaciones.....	39
6.1. Conclusión.....	39
6.2. Recomendaciones.....	40
Referencias.....	41

INTRODUCCIÓN

La idea de este proyecto nace en la necesidad de una solución real a un mal que a diario se repite al mirar a nuestro alrededor y del cual todos somos parte, el cigarrillo que consumen familiares, amigos y conocidos nos afecta indirectamente como fumadores pasivos, por el hecho de ser seres sociales estamos inmersos en este medio que se ha vuelto un círculo vicioso sin salida que generación tras generación no ha ido decayendo sino todo lo contrario, han aparecido más fumadores de menor edad que prematuramente se adentran a este mundo con la finalidad de ser aceptados e integrados a un grupo, aquí podemos diferenciar quienes han tenido en su casa personas mayores que por su manera de consumir han ido pasando el hábito a los menores, y quienes no lo han hecho y han tomado algo de conciencia al afectarse solo a sí mismos y no en presencia de los demás, esto solo es una de las tantas formas que el cigarrillo es y ha sido parte de nuestra vida; las campañas por parte de las personas o entidades encargadas de ceñir esta problemática que representa un alto gasto de salud pública y afecta en si a la sociedad, no han sido del todo efectivas, ni a nivel nacional ni internacional, poco o nada se ha conseguido con las imágenes sobre las consecuencias en la salud de las personas que han acabado su vida con el tabaco, y las frases nada motivadoras que encuentras en la parte frontal debajo de las marcas, las personas se han logrado acostumbrar a la publicidad de los empaques, tanto así que ya nadie se da el tiempo de leerlas.

La solución va de la mano con la nueva era digital donde toda buena idea bien fundada puede tener millones de vistas y reproducciones al compartirse en los perfiles de cada persona, la difusión realmente no tiene límites, ya que donde haya una antena de internet que permita navegar estará una persona con deseos de conocimiento e información sea buena o mala depende del punto de vista de cada persona lo importante es que esta sea duplicada, un producto multimedia por lo general tiene gran acogida, los videos que se reproducen sin nuestro consentimiento al bajar por las redes sociales tienen el poder de

engancharnos así en un principio no nos interese terminaremos viendo todo, la idea de un video animado en 2D que concientice a las usuarios de la red sobre el daño real que tiene un cigarrillo en parte de nuestro cuerpo, nuestros órganos, dará un resultado más participativo en los usuarios que en primera instancia se verán enganchados por una divertida escena de dibujos con un desenlace fatal donde un giro en la idea transmite el mensaje por el cual ha sido creado este producto.

CAPÍTULO I

En este capítulo se plantea el problema como tal y la definición del mismo en una pregunta que formula un problema por cual se desarrolla este proyecto, además de las preguntas directrices que guiarán los factores principales a solucionar, también los objetivos, la justificación e importancia para lograr el alcance al cual se proyecta el producto audiovisual.

1.1 Planteamiento del Problema

La sociedad actual ha mantenido una clara aceptación masiva a las diferentes sustancias que a pesar de causar una grave afectación a mediano y largo plazo a la salud son consideradas legales, dentro de las más comunes están el alcohol y el tabaco, generalmente las personas lo hacen por diversas razones tanto sociales como culturales, el consumismo, la aceptación social o la falta de conocimiento como de interés han dado como resultado que todos seamos parte del problema.

La importancia de poner en conocimiento de todos sobre los efectos nocivos que genera el mal hábito de fumar en nuestra salud, tanto a consumidores directos como terceros que también se ven afectados, puede representar una disminución en el consumo a nivel local y mundial.

1.1.1 Formulación del Problema

¿Cómo un corto animado puede concientizar sobre el efecto del cigarrillo en nuestro órganos?

1.1.2 Preguntas directrices

¿Cómo un corto animado puede incentivar el no consumo del tabaco?

¿Qué beneficios obtiene la sociedad a través de la concientización de los daños que causa el cigarrillo para la salud?

¿Cuáles son los principales benefactores con la culturización de la sociedad?

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo general

Desarrollar un corto animado que se pueda difundir a través de diversos medios para concientizar a la sociedad sobre los efectos del cigarrillo en el cerebro.

1.2.2 Objetivos específicos

Crear un guión bien estructurado que genere interés en el cual se haga énfasis en el daño que puede causar el consumo del cigarrillo a la salud.

Investigar las consecuencias que genera el consumo del cigarrillo en nuestros órganos para que el guión genere interés

Definir un estilo gráfico acorde al target al cuál va dirigido el corto animado

Desarrollar un storyboard que dentro de un minuto cumpla con el mensaje a transmitir al grupo objetivo

1.3 Justificación e Importancia

La importancia del conocimiento y efecto en nuestra salud de lo que consumimos a diario es vital para mantener una vida larga y sana, los medios de comunicación actuales son diversos pero generalmente no siempre están enfocados en el bien común, las personas tienen un contacto constante con las redes sociales y son medios distractores mayormente pero con la idea correcta pueden generar conciencia, por esta razón un corto animado genera altas proyecciones y alcance en la sociedad, la facilidad de llegar a cualquier

persona alrededor del país y las necesidades de dar clic satisfacen las intenciones del proyecto.

La falta de concientización en la sociedad sobre el abuso del tabaco ha llevado a distintos gobiernos a tomar varias medidas y campañas que después de años han generado disminución en el consumo sin embargo no ha sido suficiente, la adicción es más fuerte que la voluntad de cada persona en la cual todos tenemos parte de la culpa, la sociedad ha empujado al consumo masivo social y dependiente del cigarrillo, por lo tanto la importancia de contribuir en nuevas generaciones y generar un cambio sea largo o corto plazo es motivo suficiente para lanzar este proyecto que puede ser el inicio de una campaña en el medio virtual generando aceptación a través de la comedia satírica que es la línea por la cual el guión del corto animado ha sido encaminado.

La diversidad de edades, pensamientos y personas que a diario interactúan en la red han sido producto no solo de investigaciones y sino un lugar donde se pueden sondear productos antes de ser lanzados al mercado, las redes sociales generan un banco estadístico muy importante donde las grandes empresas han visto una gran oportunidad.

1.4 Alcance

La idea del proyecto es contribuir a los medios ya existentes y en conjunto con la nueva era de conciencia en pro de la salud de todos, mejorar el entorno social y cultural que perdure a través de las generaciones.

Un corto animado en 2d puede generar un mayor alcance ya que al ser un medio digital sin restricciones tiene un amplio target donde las personas que visiten su red social favorita puedan compartir y generar difusión en todo el país incluso a nivel internacional, la difusión se encamina de acuerdo a la acogida que presente los consumidores, el primer escenario son las redes sociales que están orientadas a la carga de videos como son youtube y vimeo, donde el simple hecho de manejar un correcto título del producto ya genere consumo, en segunda instancia tenemos a Facebook que si fuera un país al

ser comparado en número de habitantes, este sería el tercer país más poblado del planeta, aquí por medio de un “FanPage” como “Causa o comunidad” se tiene un mercado altamente potencial que puede significar el éxito de este corto animado.

CAPÍTULO II

En este capítulo se desarrollará la investigación necesaria y los fundamentos teóricos que han dado lugar al crecimiento del cigarrillo en la sociedad, como fue implantado en un principio y la época de su gran apogeo, conceptos y efectos en nuestro cuerpo y como se piensa dar solución a través de un producto audiovisual, también la fundamentación legal basada en el Plan Nacional del Buen Vivir.

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

Son varias las razones por la cuales podemos juzgar al cigarrillo como una de las drogas más adictivas a lo largo de nuestra historia, al principio nativos de América lo tomaban como una planta para embriagar su cuerpo y tener más fuerza para el momento del trabajo, sin embargo fue Cristóbal Colón quien dio el puntapié para extender este mal a través de Europa y de ahí al pasar de los años lograrse popularizar mundialmente al punto en el que al mirar las cifras según la OMS en su “Informe sobre la epidemia mundial de tabaquismo”, 2015, el tabaco mata a más de la mitad de sus consumidores, es decir que cada año el tabaco es causante de casi 6 millones de muertes, de los cuáles 5 millones son activos mientras 600.000 son no fumadores que se afectan del humo ajeno.

Otro dato importante es que el 80% de los consumidores del planeta son generalmente de clase media y media baja, esto nos lleva a la conclusión de que el tabaco afecta a la población con preocupaciones mayormente económicas, con desempleo o algún tipo de problema familiar además de generar una problemática social para cada estado por causar un gasto innecesario de atención sanitaria lo cual obviamente entorpece el desarrollo económico de cada país.

La falta de atención y preocupación de la sociedad en general es solo uno de los problemas ya que no permite mirar toda la amplitud de esta enfermedad, la

mayoría de países han empezado a tomar conciencia prohibiendo spots y diferentes campañas publicitarias para mermar el asunto, así mismo, la OMS, en el informe ya mencionado, señala que por medio de la campaña “MPOWER” (Vigilar, Proteger; Ofrecer, Advertir, Cumplir, Aumentar) se ha logrado descender estas cifras gracias a que la mitad de los países del mundo han aplicado al menos una de estas normas, siendo que la más efectiva de estas, es la última, aumentar los impuestos en el consumo, tomando como ejemplo en Ecuador, el actual gobierno ha aumentado el precio de cada cigarrillo en alrededor de un 250% más en los últimos 7 años, lo cual ha significado un decrecimiento de un 15% en el consumo, aunque por otro lado esto simplemente ha provocado que las grandes empresas se enriquezcan ya que la persona que ya han generado una adicción no ven como problema pagar más del doble para complacer su necesidad o adicción, además en el 2012 el Ministerio de Salud Pública a través de la “Ronda de advertencias sanitarias para envases de productos de tabaco” enfatizó en la forma de publicitar crudamente los efectos desastrosos que se presentan en el cuerpo humano con imágenes y símbolos con las toxinas que cada tabaco contiene, cada año se ha ido cambiando los pictogramas para que no resulte monótono en los consumidores y llame la atención, esto también no ha logrado el resultado adecuado, muchos no les importa el empaque si no lo que está dentro del mismo, que por costumbre cada persona continua con el consumo. Así mismo en esta campaña que se celebra anualmente a partir del 2012, se han realizado actividades sobre el riesgo que causa el tabaco en la salud y las posibles consecuencias, todas han ido de la mano con el mejoramiento de políticas públicas más eficaces y las exposiciones que se realizan por el día mundial sin tabaco que todos los años se impulsa de distinta manera, en el 2011 la Ministra de Salud, Mgs. Carina Vance, dio a conocer la campaña “Ecuador libre de humo” que consiste en promocionar los ambientes y espacios cerrados estén 100% libres de humo, empaques con un 70% de advertencias y lo ya mencionado anteriormente.

Se han tomado como ejemplo personas que ya han alcanzado la etapa final de sus vidas por el consumo excesivo de esta droga legal, para concientizar a las

nuevas generaciones y miren en él un espejo de su futuro en caso de que opten por uno de estos malos hábitos.

Podemos concluir que el Ministerio de Salud del Ecuador se ha preocupado y realizado constantes campañas para evitar que las nuevas generaciones se inclinen por el consumo de tabaco, se ha realizado invitaciones a la comunidad en general pero realmente la respuesta no ha sido masiva ya que la sociedad en si invita a las personas a necesitar del tabaco para socializar y sentirse bien de alguna manera satisfaciendo la adicción que genera la nicotina en el cuerpo.

2.2 Fundamentación Teórica

Desde tiempos precolombinos, el tabaco más que una droga como se la utiliza en la actualidad, se lo utilizaba en rituales de sanación y religiosos, tabacomancia (el arte de adivinación antiguo) y otro métodos donde se resaltaba el poder del tabaco para sanar diversos males de animales y humanos, se lo tomaba como la planta con todos los beneficios que la madre naturaleza ofrece, sin embargo el problema inicial radica en la conquista española donde al mirar al indígena que usaba esta planta envuelta en rollo y que posteriormente aspiraban de un lado, lo intentaron ellos también y una de las versiones señaladas en el libro “Manual de Diagnóstico y tratamiento del tabaquismo” del Dr. Hèlios Pardell, E. Saltó, Ll. Salleras, señala como Cristóbal Colón en uno de sus escritos detalla esto “*..Iban siempre los hombres con un tizón en las manos (cuba) y ciertas hierbas para tomar sus sahumeros, que son unas hierbas secas (cojiba) metidas en una cierta hoja seca también a manera de mosquete..., y encendido por una parte del por la otra chupan o sorben, y reciben con el resuello para adentro aquel humo, con el cual se adormecen las carnes y cuasi emborracha, y así diz que no sienten el cansancio. Estos mosquetes... llaman ellos tabacos.*”

Después de estos contactos a primera vista de una planta ciertamente embriagadora, la introducción en Europa tuvo sus negativas pero al pasar de los años y con las referencias que los indígenas pusieron en conocimiento de todos, lograron posicionarla con muchas alabanza por todo lado, al tratarse de

una planta con sobra de razones para consumirlo, progresivamente iba cambiando de presentación hasta lo que podemos observar en la actualidad, en 1655 se podía ya presumir de que solo los que fumaban escapaban de la muerte, por obvias razones esto floreció el comercio de tabaco lo cual significaba una muy buena fuente de ingresos para las empresas, desde ahí llegaría la era de oro para el consumo masivo en todos los países del mundo y no fue hasta 1830 donde se podía apreciar los primeros pruebas científicas donde se muestran lo realmente perjudicial que puede ser el cigarrillo para la salud humana y como debía mermarse su consumo, lamentablemente los esfuerzo en ese tiempo eran vanos ya que los medios de comunicación eran escasos al comparar con todo lo que podemos disponer hoy en día en cuestión de segundos.

Dentro de esta reseña histórica podemos señalar como el engaño y la falta de preocupación por parte de las autoridades y de personas con poder de ese entonces, no pensaron en crear conciencia en el consumo del tabaco solo hasta que tuvieron resultados palpables donde las consecuencias de un producto que en primera instancia se lo considera como planta medicinal, puede matar personas, el enriquecerse a costa de la salud de los demás, que enceguecidos por la cotidianidad y la búsqueda de calmar sus necesidades básicas, nunca miraron a profundidad los efectos a largo o mediano plazo del consumo para ellos y más aún para terceros y la comunidad en general.

La problemática se mantiene con el paso de los años, podemos posicionarnos en los años 20 donde la empresa Marlboro que en su historia original hace referencia a que en sus primeros pasos, sus cigarrillos fueron lanzados para mujeres donde el filtro ocultaba la marca de los pintalabios en ellos, pero que luego debido a un estudio sobre el cáncer de pulmón con cifras nada favorables, se le enfoco solo a los hombres gracias a sus spots con enfoque varonil, esto con el fin de que siendo una época machista los hombres son los que deciden y controlan a la sociedad, aquí podemos ver lo primeros indicios de una marca que se extendería a través de las generaciones para posicionarse en la mente del consumidor a más de la adicción que ya genera

en cada persona, los tabacos estarían presentes en cada hogar de alguna u otra forma, los hijos miran a sus padres fumar y por ende ellos son propensos a adquirir la misma clase de hábitos en un futuro no muy lejano.

Según un artículo publicado en diario “El Comercio” el jueves 5 de mayo de 2016, basado en un estudio de la OMS, “El 93% de los niños que empiezan a fumar antes de los 13 años” aquí se destaca como un niño que tiene relación directa con una persona mayor o familiar que fuma, tiene alta probabilidad de ser un fumador precoz ya que a esa edad se puede generar una gran sensibilidad a la nicotina y además y problemas en el sistema neurológico y el deterioro de diversos órganos sin mencionar la adicción, aquí podemos resaltar como los malos hábitos son tan fáciles de transmitir y lograr que otra persona sin querer generarle ningún tipo de mal, siga con la misma adicción siendo hasta un fumador pasivo.

La adicción es progresiva se puede empezar apenas con uno o tres tabacos semanales y pasar rápidamente en meses o par de años a fumar un cajetilla completa en el mismo tiempo, donde la niñez y la adolescencia es la más afectada. Según un artículo del diario “El Universo” de Guayaquil, publicado el 12 de julio, 2011, presentando en el informe anual sobre la epidemia mundial de tabaquismos de la OMS, destaca que solo en nuestro país el tabaco mata un promedio de once personas diariamente y cuatro mil anualmente, según datos del Ministerio de Salud Pública del Ecuador.

La conciencia real de la intoxicación a la que somos sometidos cuando el tabaco domina nuestras vidas, no la tenemos en cuenta por las mismas razones que nuestra conciencia está más enfocada en problemas cotidianos, que pueden ser de carácter diario o familiar, la adicción a la nicotina nos lleva a olvidarnos que cada tabaco contiene varias sustancias y químicos realmente tóxicos para nuestro cuerpo entre esos el alquitrán, amoniaco, etc. Todos ellos perjudiciales para nuestros órganos, en especial, corazón y pulmones, así mismo destaca el Dr. Mario Zurita, que cada cigarrillo posee un estimado de

1.500 sustancias nocivas para la salud *“El humo que respira el no fumador contiene irritantes y venenos sistemáticos como el cianuro, que resultan dañinos para el fumador pasivo”*. Por otra parte un estudio del Instituto Hohenstein (Alemania), pone en consideración que el humo que no ha sido inhalado puede quedar impregnado en diferentes partes del hogar como son: alfombras, cortinas, cojines, etc. E incluso en mujeres embarazadas afectar el feto de manera precoz con afecciones pulmonares.

Otra de las causantes de este problema cultural es el cine desde los años 60 las películas hollywoodenses siempre han enfatizado en el hombre que por fumar tabaco se siente más varonil o lleno de poder, y aún más tomando en cuenta que las películas más taquilleras de los últimos años contengan imágenes de cigarrillos y que estas han influenciado a la juventud en general a consumir, incluso subliminalmente mensaje que claro la población que ha consumido por años este material cinematográfico lo ha tomado al pie de la letra, por otra parte también están los spots que generalmente nos han mostrado las grandes compañías de tabaco que han sido con tinte varonil reforzando más aun por una parte el consumo y otro el machismo creando un tipo de conciencia en las personas en las que el hombre tiene el control y puede disponer de un tabaco cuando quiera por su fácil acceso, la OMS ha tomado en parte cartas en el asunto ya que en un artículo mostrado el 2 de febrero de 2016 en diario “El País” de España, se ha planteado que las películas con espacios donde se vea al actor fumando sean no recomendadas para menores la desaparición de marcas, anuncios anti humo y en los créditos destacar que nada ha sido financiado por la industria del cigarrillo, pueden ser medidas extremas ya que la pregunta sería si esto es una solución real o solo están mermando la creatividad de los guionistas al momento de crear películas, en si solo crearía censura y menor taquilla manteniendo así el debate entre la OMS y la industria del cine sin ningún consenso a la mira.

Ahora si vamos al punto en el que lo mediático es la principal causa en la cual nosotros somos simples víctimas de un sistema que te presiona para que

encajes y el acceso fácil para adquirir un tabaco te mantiene atado y sin esperanza de escapar, podemos citar un ejemplo claro de cómo México creó una campaña contra el tabaquismo en la adolescencia ya que es ahí donde se puede cambiar generacionalmente este mal hábito, Francisco González Albuerne, presidente del Patronato del Instituto Nacional de Cancerología, según un artículo del diario "Milenio" publicado el 9 de junio de 2014, anunciaron que una alianza entre el INCAN y el MD Anderson Cancer Center para crear la primera generación de mexicanos libres de humo, a través de campañas de conciencia, poniendo en conocimiento de los jóvenes la información clara sobre prevención, estadísticas, nuevas clínicas de rehabilitación, el impacto social que genera con cada cigarrillo que se enciende y como el gobierno de cada país se ve impactado en sus presupuestos de salud pública por la creciente de casos como estos y que por lo tanto la medicina más económica es la preventiva.

Este tipo de campañas se han realizado con éxito en Texas, Estados Unidos con reducciones de hasta un 14% en hospitalizaciones por ataques cardíacos junto con esto las prohibiciones como las de no fumar en espacios cerrados, han encaminado a la población a evitar el consumo.

Las campañas emprendidas alrededor del mundo son parecidas a las locales, aquí el Ministerio de Salud del Ecuador ha enfatizado con campañas en conjunto para encaminar a la juventud a tomar la mejor decisión al momento de encontrarse en circunstancias en las que se ven acorralados cuando les ofrecen familiares o conocidos consumir tabaco, pero esto no quiere decir que ya porque las campañas han ido de país en país tratando de cambiar una realidad con la que vivimos ya mucho años y que si se ha visto una mejoría ha sido minoritaria en relación a su totalidad, esta sea una solución real, las campañas ayudan a lo que quieren ser ayudados, mientras que el resto de la población adicta simplemente las ignora, la idea es llegar a sus mentes de una manera más contemporánea y que se quede impregnado, genere un origen y un verdadero cambio generacional.

La publicidad nos ha encaminado culturalmente a estos resultados que a pesar de la no publicidad que hay en la actualidad no se ha logrado una verdadera conciencia en nuestro país y el mundo que generación tras generación han ido pasando la mala costumbre de destruir su cuerpo y mente, en primera instancia realizando un suicidio a largo plazo (que causa menos impresión que el suicidio automático), y en segunda aceptando que lo que uno hace es adaptarse al grupo de amigos que lo acompaña o por el hecho de ser una droga legal puedo hacerlo donde quiera con la constante auto negación de que no es malo.

La nueva era generacional nos ha brindado tecnología, que es la que realmente mueve multitudes gracias a las redes sociales, estas generan tendencias, consumismo, además de otro tipo de emociones y otro tipo de adicciones, según el “Observatorio Nacional de las telecomunicaciones de la SI”, desde la primera aparición de las redes sociales en 1995, en ese entonces solo existía la red social “classmates.com” creada por Randy Conrads para estar en contacto con sus excompañeros, ha producido un boom en la industria virtual donde las redes sociales existentes han crecido abrumadoramente tanto en funcionalidad como en aplicaciones, y aun así no hay una entidad que se dedique al estudio de este fenómeno global, así podemos citar que cada minuto en YouTube se suben aproximadamente 35 horas de videos y la cifra está en aumento constante, mientras que en Facebook la red social más popular que en 2004 apenas eran un millón de usuarios, hoy en la actualidad podemos hablar de más 1.490 millones usuarios, hablamos del 75% de internautas a nivel del globo está dentro de esta red social, como no sacar provecho con este tamaño de audiencia que obligadamente ingresa a diario sea por ocio o profesionalmente todos se mantienen en constante contacto con la información y distinto contenido multimedia, contenido que puede ser positivo como negativo.

Por su parte los usuarios se mantienen atentos a las primeras impresiones que pueden generar un gif animado o video de animación 2D, 3D, corto, producciones audiovisuales, memes, post promocionales, post informativos, etc.

Donde las réplicas son proporcionales a la calidad del contenido, y ahora que tenemos diversas opciones de reacción con la última actualización de Facebook en lo que tiene que ver a reacciones, cuando los usuarios miren un post en el cual quieran manifestar una emoción que precisamente no encaje en el limitado “Me gusta”, con el simple roll over del mouse, Facebook ofrece una forma más exacta de destacar tu reacción ante las demás, esto genera en nosotros los consumidores de las redes sociales una relación más profunda con la tecnología digital que cada día nos ofrece innovadoras actualizaciones y cada una es a fin con la otra, donde un formato de reproducción de video te permite la difusión sin límites a nivel del planeta mientras el contenido sea duplicable, entonces generando el contenido ideal con un tema de interés común donde el público se sienta identificado y comparta con todos sus conocidos, que otra arma comunicacional puede ofrecer este poder de difusión inmediata y gratuita.

La animación de dos dimensiones ha logrado perdurar en la televisión y en las redes sociales aunque dentro del cine las cifras no sean alentadoras ya que la última película animada por parte de Disney quienes fueron los primeros en crear un corto animado en animación tradicional 2d, lanzó sus últimas películas a nivel mundial en el 2009, “The Princess and the Frog” y en el 2016, “Winnie the Pooh” presentaron unas cifras muy desalentadoras, tanto así que Disney cancelo por el momento la producción de nuevos largometrajes en 2D dando prioridad a los que se producen en 3D, sin embargo esa realidad es distinta en el mundo virtual donde el contenido es megamente diverso y el valor genuino está en la idea más que en el formato de distribución, esto nos deja claro que un corto de animación en dos dimensiones tiene valor si la base del éxito está en la idea, entonces un buen guion nos coloca en el camino correcto donde la investigación realizada nos ayuda a enfocarnos y fijar claramente el panorama al cual está dirigido nuestro producto, en si concientizar a una parte de la población que el abuso del cigarrillo puede llevarnos a una vida sin futuro y perderlo todo y así lograr un cambio generacional.

2.3 Definición de términos técnicos

- Tabaco: Planta de la familia de las solanáceas, originaria de América, de raíz fibrosa, tallo de 50 a 120 cm de altura, vellosa y con médula blanca, hojas alternas, grandes, lanceoladas y glutinosas, flores en racimo, con el cáliz tubular y la corola de color rojo purpúreo o amarillo pálido, y fruto en cápsula cónica con muchas semillas menudas. Toda la planta tiene olor fuerte y es narcótica, cigarro.
- Suicidio: Acción o conducta que perjudica o puede perjudicar muy gravemente a quien la realiza.
- Hábito: Modo especial de proceder o conducirse adquirido por repetición de actos iguales o semejantes, u originado por tendencias instintivas.
- Cigarro o Cigarrillo: Rollo de hojas de tabaco, que se enciende por un extremo y se chupa o fuma por el opuesto.

**Según el significado denotativo de la RAE*

2.4 Fundamentación Legal

El efecto del consumo del tabaco de uno de los principales problemas de salud pública los cuál está contemplado en el Plan Nacional del Buen Vivir “Art. 32.- La salud es un derecho que garantiza el Estado, cuya realización se vincula al ejercicio de otros derechos, entre ellos el derecho al agua, la alimentación, la educación, la cultura física, el trabajo, la seguridad social, los ambientes sanos y otros que sustentan el buen vivir.

El Estado garantizará este derecho mediante políticas económicas, sociales, culturales, educativas y ambientales; y el acceso permanente, oportuno y sin exclusión a programas, acciones y servicios de promoción y atención integral en salud, salud sexual y salud reproductiva. La prestación de los servicios de salud se regirá por los principios de equidad, universalidad, solidaridad, interculturalidad, calidad, eficiencia, eficacia, precaución y bioética, con enfoque de género y generacional.”

Así mismo el actual Gobierno ha emprendido y tomado cartas en el asunto a través de una campaña constante antitabaco, como es la Ley Orgánica para la Regulación y Control de Tabaco (LORCT), con aprobación en el 2011 y su Reglamento en el 2012. Aquí se detalla las responsabilidades por parte del Estado, como son las restricciones en cuestiones de venta al público, los diseños en cuestiones como el empaquetado etiquetado y publicidad, resaltando las advertencias en la presentación, restricciones, promoción y patrocinio, participación ciudadana y medidas fiscales.

Además la Ley Orgánica para la Regulación y Control del Tabaco (Art. 21) y en su Reglamento contemplan espacios libres de humo: “Declárese 100% libres de humo de tabaco y prohíbase fumar o mantener encendidos productos de tabaco en todos los espacios cerrados de las instituciones públicas o privadas; lugares de atención y acceso al público; medios de transporte público en general, entre otros.”

La acción de este Gobierno ha ido más allá por la misma razón de que el cigarrillo es el producto de tabaco que más se consume en el país, se creó impuestos, en los años 2007, 2011 y 2014. Actualmente, por cada unidad de cigarrillo el consumidor paga \$ 0,131 de ICE, elevándose significativamente el precio de venta al público, lo cual es una medida de mucho impacto en la disminución de su compra y consumo, especialmente en niños, niñas, adolescentes y grupos sociales de menores recursos.

Por otro lado está la IV ronda de advertencias sanitarias para productos de tabaco, publicada el 15 de marzo de 2015, que entra en vigencia a partir de julio de 2015 y estará vigente hasta julio de 2016. Las advertencias sanitarias ocupan el 60% de las caras principales de las cajetillas y otros empaques y se renuevan anualmente. Anteriores rondas de advertencias sanitarias han sido reconocidas entre las mejores en el mundo (8º lugar en el 2012 y 13º lugar en el 2014 entre 198 Estados), de acuerdo al informe “Cigarette Package Health Warnings, International Status Report”, de la Sociedad Canadiense del Cáncer (ediciones 2012 y 2014).

CAPITULO III

En este capítulo veremos el diseño que se ha desarrollado para la investigación y obtención de información y datos que nos ayudarán en la creación del producto audiovisual y la propuesta gráfica.

METODOLOGIA

3.1 Diseño de la Investigación

A través de la investigación explicativa vemos que se definen las directrices principales por las cuales los afectados o personas adicto dependientes generan esta necesidad a pesar del grave daño que causa a su salud, el punto de partida es el origen y los puntos en los que podemos hacer énfasis para que el producto, es decir el corto animado en 2d genere esa conciencia en el receptor, implantando una nueva mentalidad en el consumidor, que estos independientemente de los gustos que tengan puedan sacar sus conclusiones y así generar un cambio generacional aprovechando que los medios digitales están a la vanguardia se puede llegar a todo tipo de persona y así con la idea bien enfocada haya más replicas y sea un producto de consumo masivo, no para que se interprete como una solución general para todo el mundo consumista de tabaco, si no para incentivar a sus participantes de que siempre se puede ser mejor y mantener un cuerpo y mente más sanos.

Por parte de la investigación participativa se obtendrá datos estadísticos reales donde las organizaciones mundiales hacen la parte más importante, pero esto debe ir en conjunto con las realidades de distintas sociedades donde el tabaco a pesar de causar más suicidios a largo plazo en toda la población mundial, ha alcanzado una legalización y aceptación mayoritaria sin generar algún tipo de rechazo enfático que prohíba definitivamente la producción de este producto, ahora bien esto no quiere decir que esta sea una solución porque podemos citar el caso de la marihuana que en algunos países donde la legalización produjo mejores resultados que la prohibición, por esta razón nuestra meta es la conciencia, ahí a donde podemos realmente alcanzar resultado palpables y

evitar que el tabaco se mantenga en la mente del consumidor de las diversas sociedades que a final de cuentas lo único que nos hace diferente es el idioma, por lo demás todos los seres humanos pensamos y sentimos de la misma manera, así con la recopilación de esta información se puede tomar la mejor decisión y lograr el cambio esperado con respecto a este fenómeno mundial que afecta a más de la mitad de la población.

3.1.1 Población y muestra

Las estadísticas optimizan y generan información representativa de la población a investigarse en este caso la población consumidora de cigarrillo, gracias a esto la recopilación de información nos garantiza la entrega de un producto de calidad e inclusivo para los receptores.

En este caso la información se la va a generar basándonos en datos de la OMS y el Ministerio de Salud Pública a nivel local.

3.2 Caracterización de la Propuesta

- Intro – Título del producto
- Corto animado en 2 dimensiones
- Ending – Créditos

Tiempo de duración: 90 segundos aproximadamente

Formato en video: 1920 x 1080 quicktime (extensión .mov)

Autor:

Gustavo Alvarez

Sinopsis:

La vida dentro del cuerpo humano donde los órganos se divierten hasta que de pronto se suscitan problemas y empiezan a desaparecer uno por uno, el origen de este mal es desconocido hasta que un final inesperado da una respuesta.

Historia:

Una fiesta de órganos humanos se está llevando a cabo en una disco poco usual, la música suena en el ambiente y el estómago empieza sirviendo los tragos, el corazón late al bit de la música, los riñones bailan, los pulmones acompañan al cerebro con el sonido y el hígado está un poco perdido, todos se divierten en un ambiente de efectos repetitivos de luces y humo, se puede apreciar cada órgano como se une singularmente hasta que la fiesta alcanza su éxtasis y el humo atrapa todo el lugar creando una especie de nube de vapor que se disipa lentamente.

Al desaparecer el humo, la bandeja de los tragos está estática en el aire y el estómago ha desaparecido, la bandeja cae súbitamente al piso, los demás órganos casi no lo notan y terminan ignorándolo continuando con la fiesta, se ve de nuevo el mismo efecto de humo que se vuelve un tanto molesto y que al dispersarse se ve a uno de los pulmones desaparecer mientras que el otro corre despavorido y abandona el lugar, los demás órganos entran en pánico y se juntan mientras la música sigue y se debe continuar con la fiesta.

Nuevamente el efecto de humo que al desaparecer nos muestra al corazón solo, los riñones y el hígado han desaparecido y este se encuentra asustado, retrocede y el humo lo vuelve a cubrir mientras el cerebro no se percata de que está pasando, la disco se queda desolada, el cerebro mira alrededor y otro efecto más de humo tapa el lugar oscureciéndolo dando paso a una silueta de una persona fumando con un mensaje "Puedes pasar bien mientras tus órganos mueren?"

Personajes principales:

- Cerebro

- Corazón
- Pulmones
- Hígado
- Riñones
- Estómago

Personajes secundarios:

Los seres humanos

Escenarios y props:

- Entrañas simulando estar dentro del cuerpo humano junto con reflectores en forma de ojos y parlantes hechos de carne

CAPITULO IV

En este capítulo detallamos todos los aspectos necesarios para la creación del producto en base a lo aprendido a lo largo de la carrera.

ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

4.1 Recursos

4.1.1 Recursos Humanos

Para el proceso de animación de un corto animado en 2 dimensiones contaremos con un animador e ilustración de personajes que serán realizadas por Gustavo Alvarez.

4.1.2 Recursos Técnicos

PC de última generación

Laptop

Paquete Adobe Creative Cloud

Tableta digitalizadora

Impresora

Scanner

4.1.3 Recursos Económicos

Presupuesto

Concepto	Valor
Suministros de oficina	30
Licencia Adobe	150
Impresión	180
Gastos administrativos	90
Scanner	10
Luz eléctrica	80

Capítulo V

Desarrollo del producto Audiovisual

5.1 Estilo gráfico

Sinopsis:

La vida dentro del cuerpo humano donde los órganos se divierten hasta que de pronto se suscitan problemas y empiezan a desaparecer uno por uno, el origen de este mal es desconocido hasta que un final inesperado da una respuesta.

5.2 Presentación del Producto

La animación se la realizará en el programa Adobe Flash Professional CC y las ilustraciones a través del programa Adobe Illustrator CC la duración será de 1 minuto 30 segundos aproximado, el corto en si refleja el tipo de intoxicación al que es sometido nuestro cuerpo debido al consumo excesivo de cigarrillo y las consecuencias que esto conlleva en nuestros órganos por medio de una parodia satírica con personajes divertidos y con estética infantil pero no limitándose a un target en específico, en si es que sea para todo público, el corto en primera instancia refleja una fiesta de órganos que termina en tragedia, todo esto con el fin de llegar con un mensaje al receptor y que mantenga la emoción de principio a fin.

5.3 Idea original

Una fiesta de órganos humanos se está llevando a cabo en una disco poco usual, la música suena en el ambiente y el estómago empieza sirviendo los tragos, el corazón late al bit de la música, los riñones bailan, los pulmones acompañan al cerebro con el sonido y el hígado está un poco perdido, todos se divierten en un ambiente de efectos repetitivos de luces y humo, se puede apreciar cada órgano como se une singularmente hasta que la fiesta alcanza su éxtasis y el humo atrapa todo el lugar creando una especie de nube de vapor que se disipa lentamente.

Al desaparecer el humo, la bandeja de los tragos está estática en el aire y el estómago ha desaparecido, la bandeja cae súbitamente al piso, los demás órganos casi no lo notan y terminan ignorándolo continuando con la fiesta, se ve de nuevo el mismo efecto de humo que se vuelve un tanto molesto y que al dispersarse se ve a uno de los pulmones desaparecer mientras que el otro corre despavorido y abandona el lugar, los demás órganos entran en pánico y se juntan mientras la música sigue y se debe continuar con la fiesta.

Nuevamente el efecto de humo que al desaparecer nos muestra al corazón solo, los riñones y el hígado han desaparecido y este se encuentra asustado, retrocede y el humo lo vuelve a cubrir mientras el cerebro no se percata de que está pasando, la disco se queda desolada, el cerebro mira alrededor y otro efecto más de humo tapa el lugar oscureciéndolo dando paso a una silueta de una persona fumando con un mensaje “Puedes pasar bien mientras tus órganos mueren?”

5.3.1 Diseño de Personajes

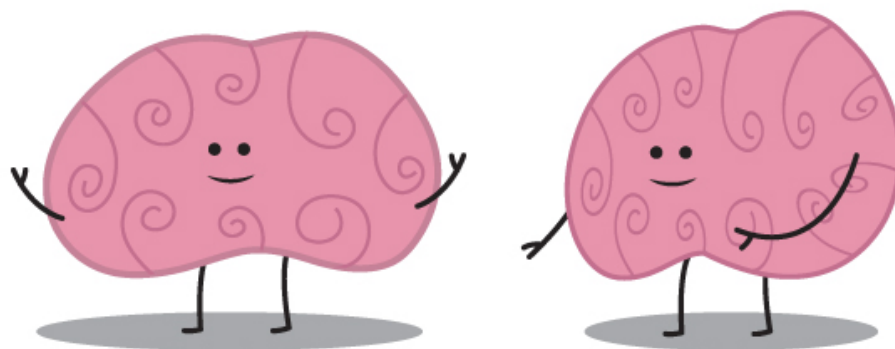


Figura 1. Personaje Cerebro

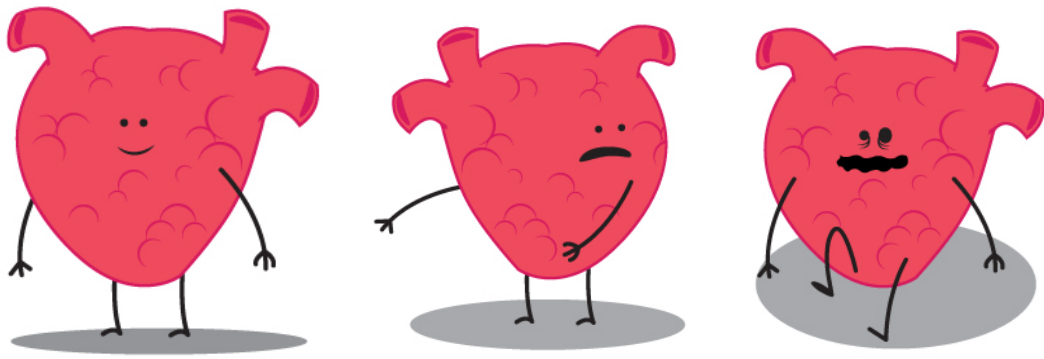


Figura 2. Personaje Corazón

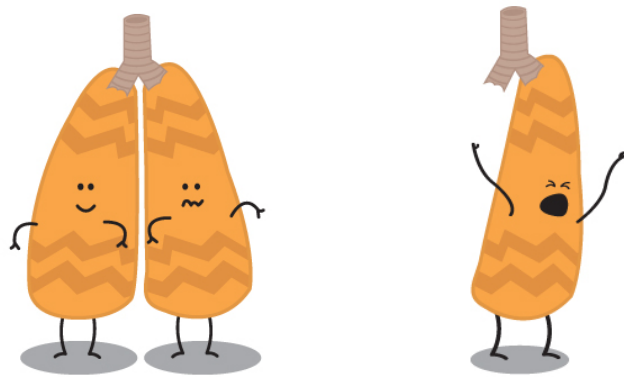


Figura 3. Personaje Pulmones

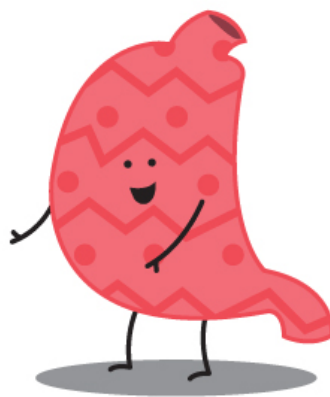


Figura 4. Personaje Estómago

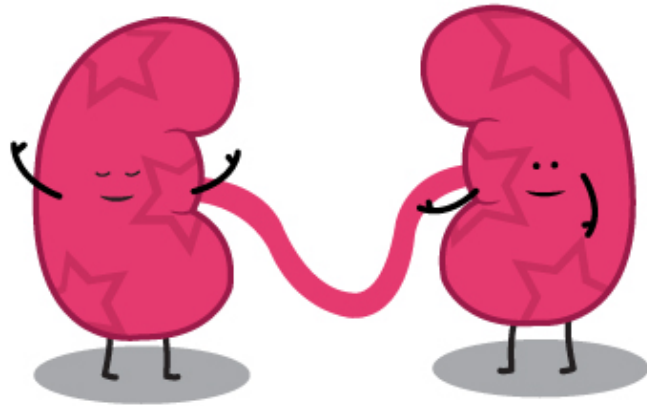


Figura 5. Personaje Riñones



Figura 6. Personaje Hígado

5.3.2 Escenarios y Props



Figura 7. Escenario principal



Figura 8. Luz ojo



Figura 9. Consola DJ



Figura 10. Auriculares



Figura 11. Bandeja licores

5.4 Guión

Escena 1

Una plano negro esta en toda la escena, se proyecta en escena una silueta de una hombre fumando y se despliega un mensaje en letras medianas “Puedes pasar bien mientras tus órganos mueren?”, esta imagen da paso a otra con la silueta de una mujer fumando con el mensaje, “Si viera el daño, dejarías de hacerlo”, se realiza un zoom in en la parte de la tráquea donde se concentra el humo para dar parte a la siguiente

Sonido

- Sonido de fondo bensound-betterdays.mp3 de www.bensound.com
- Efecto salida de humo

Escena 2

Se disipa el humo y una fiesta de órganos se está llevando a cabo en las entrañas de un humano todo el ambiente es de fiesta, todos los órganos se divierten y bailan al son de la música, el estómago sirve los tragos y el cerebro pone la música.

Se abren dos orificios que botan humo en la disco.

Toma: Plano General, Paneo

Sonido

- Balbuceos graciosos de los órganos
- Sonido de fondo Funnysong de www.bensound.com
- Efecto de salida de humo

Escena 3

Se disipa el humo y la bandeja de los tragos queda suspendida en el aire hasta caer al piso derramando las bebidas, el corazón y los pulmones se asustan y tratan de asimilarlo, el estómago está tendido en el piso muerto dando sus últimos movimientos mientras vuelve a salir la cortina de humo

Toma: Plano general

Sonido

- Efecto caída de bandeja
- Balbuceo de los órganos
- Efecto de salida de humo
- Sonido de fondo Funnysong de www.bensound.com

Escena 4

Se disipa el humo, el pulmón y el corazón siguen mirando donde se fue el estómago hasta que regresan a ver cuándo se percatan que uno de los pulmones había caído al piso muerto y el otro mira quedando despavorido al mirar la sangre y sale corriendo gritando del lugar llamando la atención de los riñones y el hígado mientras otro efecto de humo cubre la disco.

Toma: Plano general, plano en profundidad.

Sonido

- Grito gracioso de pulmón
- Balbuceo de los órganos
- Efecto de salida de humo
- Sonido de fondo Funnysong de www.bensound.com

Escena 5

Se disipa el humo y el corazón corre al centro un poco asustado mientras los riñones y el hígado corren a velocidad abrazar al corazón suponiendo que están seguros, otro efecto de humo cubre el lugar.

Toma: Plano general.

Sonido

- Grito de corazón
- Efecto de sonido de correr rápido
- Efecto de salida de humo
- Sonido de fondo Funnysong de www.bensound.com

Escena 6

Se disipa el humo y el corazón sigue en el escenario mientras los demás se muestran muertos en el piso de la disco, ahora se quedó solo y mira alrededor hasta que el efecto de humo vuelve a salir y el corazón se cae al piso retrocediendo de terror.

Toma: Plano General.

Sonido

- Grito de corazón
- Efecto de salida de humo
- Sonido de fondo Funnysong de www.bensound.com

Escena 7

Se disipa el humo y el escenario se quedó vacío, el cerebro al parecer cada efecto de humo le fue afectando al punto de matarlo, se le caen las gafas y el también comienza a caer en pedazos hasta dar vueltas y también caer al piso .

Toma: Plano General, Plano Profundidad.

Sonido

- Efecto de salida de humo

- Efecto de caída
- Sonido de fondo Funnysong de www.bensound.com

Escena 8

Se escucha el sonido de una persona fumando y tosiendo, unas estadísticas sobre el abuso del cigarrillo se despliegan en pantalla:

-Estadística 1:

4000 productos químicos

250 nocivos

50 cancerígenos

-Estadística 2:

“El tabaquismo afecta todos tus órganos y mata a casi 6 millones de personas al año”

Toma: Plano General

Sonido

- Efecto sonido persona fumando
- Efecto sonido persona tosiendo

5.5 Storyboard

PÁGINA:1

ESC:1



La escena es oscura y de fondo se escucha una persona fumando un cigarrillo y tosiendo, se proyecta en escena una silueta de un hombre fumando y se despliega un mensaje en letras medianas "La pasas bien mientras tus órganos mueren"

Toma: Plano General

Tiempo: 6 segs.

Sonido: • Sonido de fondo bensound-betterdays.mp3 de www.bensound.com

ESC:2



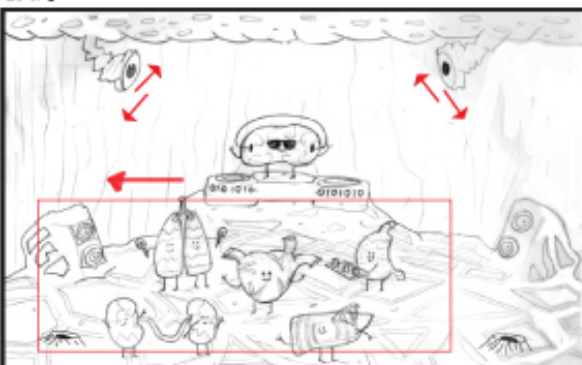
La anterior imagen da paso a la silueta de una mujer fumando, con la frase "Si vieras el daño, dejarías de hacerlo" el humo se expande en la pantalla para dar paso a la animación.

Toma: Plano General

Tiempo: 6 segs.

Sonido: • Sonido de fondo bensound-betterdays.mp3 de www.bensound.com

ESC:3



La fiesta de órganos se está llevando a cabo en las entrañas de un humano todo el ambiente es de fiesta, todos los órganos se divierten y bailan al son de la música, el estómago sirve los tragos y el cerebro pone la música.

Se abren dos orificios que botan humo en la disco.

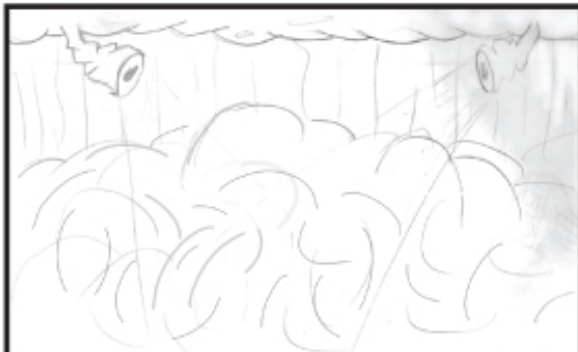
Toma: Plano General

Tiempo: 20 segs.

Sonido: • Balbuceos graciosos de los órganos
• Sonido de fondo Funnysong de www.bensound.com
• Efecto salida de humo

PÁGINA:2

ESC:4



Sale el humo y cubre el lugar dejando todo el escenario blanco

Toma: Plano General

Tiempo: 2 segs.

- Sonido:**
- Efecto de salida de humo
 - Sonido de fondo Funnysong de www.bensound.com

ESC:5



Se disipa el humo y la bandeja de los tragos queda suspendida en el aire hasta caer al piso derramando las bebidas, el corazón y los pulmones se asustan y tratan de asimilarlo.

Toma: Plano General

Tiempo: 10 segs.

- Sonido:**
- Efecto caída de bandeja
 - Balbuceo de los órganos
 - Efecto de salida de humo
 - Sonido de fondo Funnysong de www.bensound.com

ESC:6



Sale el humo y cubre el lugar dejando todo el escenario blanco

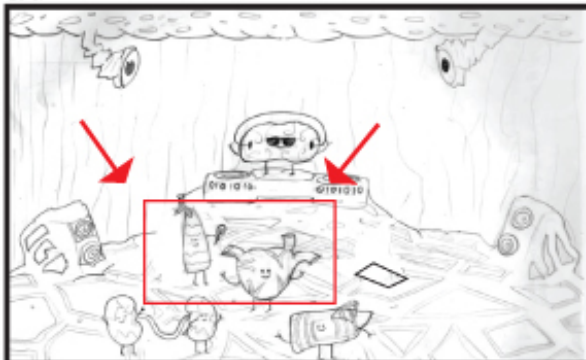
Toma: Plano General

Tiempo: 2 segs.

- Sonido:**
- Efecto de salida de humo
 - Sonido de fondo Funnysong de www.bensound.com

PÁGINA:3

ESC: 7



El pulmón y el corazón siguen mirando donde se fue el estómago.

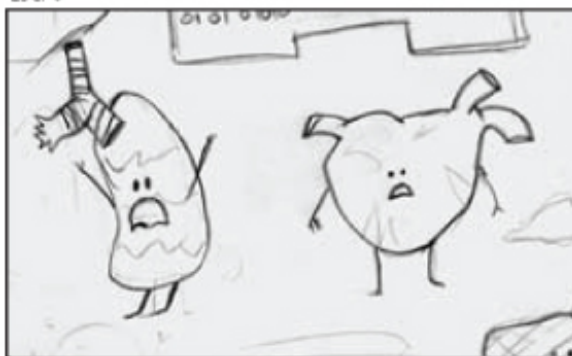
Toma: Plano General

Tiempo: 4 segs.

Sonido:

- Balbuceos graciosos de los órganos
- Sonido de fondo Funnysong de www.bensound.com
- Efecto salida de humo

ESC: 8



Regresan a ver cuándo se percatan que uno de los pulmones había desaparecido.

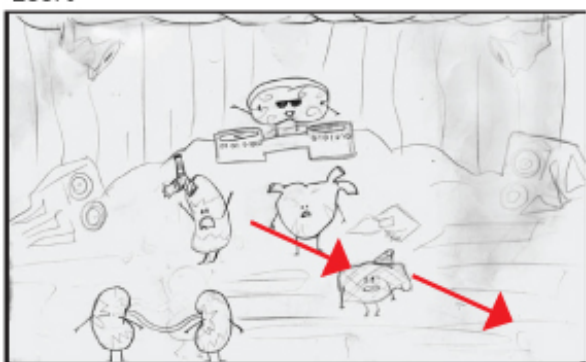
Toma: Plano General

Tiempo: 4 segs.

Sonido:

- Balbuceos graciosos de los órganos
- Sonido de fondo Funnysong de www.bensound.com
- Grito gracioso de pulmón

ESC: 9



El otro pulmón mira y queda despavorido al mirar la sangre y sale corriendo gritando del lugar llamando la atención de los riñones y el hígado.

Toma: Plano General

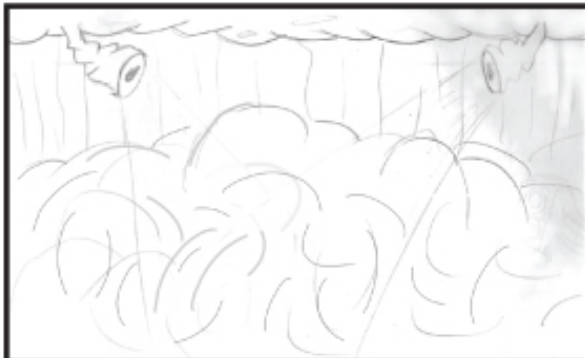
Tiempo: 6 segs.

Sonido:

- Balbuceos graciosos de los órganos
- Sonido de fondo Funnysong de www.bensound.com

PÁGINA:4

ESC: 10



Sale el humo y cubre el lugar dejando todo el escenario blanco

Toma: Plano General

Tiempo: 2 segs.

- Sonido:**
- Efecto de salida de humo
 - Sonido de fondo Funnysong de www.bensound.com

ESC: 11



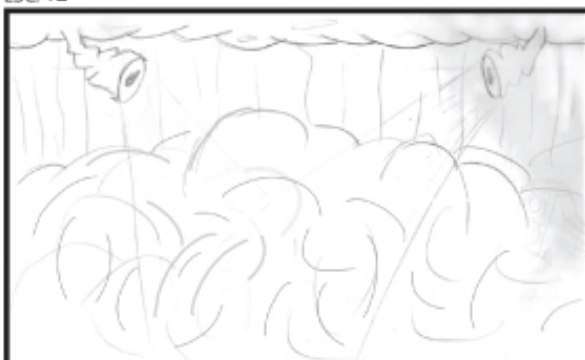
Se disipa el humo y el corazón corre al centro un poco asustado mientras los riñones y el hígado corren a velocidad abrazar al corazón suponiendo que están seguros.

Toma: Plano General

Tiempo: 10 segs.

- Sonido:**
- Grito de corazón
 - Efecto de sonido de correr rápido
 - Efecto de salida de humo
 - Sonido de fondo Funnysong de www.bensound.com

ESC: 12



Sale el humo y cubre el lugar dejando todo el escenario blanco

Toma: Plano General

Tiempo: 2 segs.

- Sonido:**
- Efecto de salida de humo
 - Sonido de fondo Funnysong de www.bensound.com

PÁGINA:5

ESC: 13



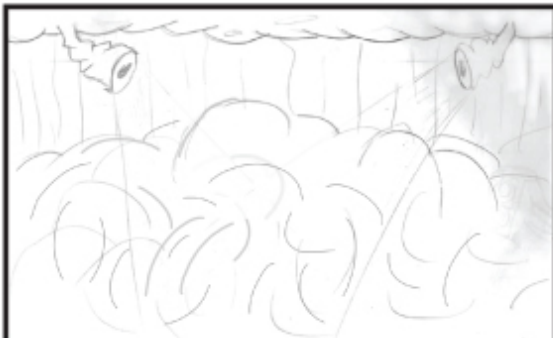
Se disipa el humo y el corazón sigue en el escenario mientras los demás desaparecieron, ahora se quedó solo y mira alrededor hasta que el efecto de humo vuelve a salir y el corazón se cae al piso retrocediendo de terror.

Toma: Plano General

Tiempo: 6 segs.

- Sonido:**
- Grito de corazón
 - Efecto de salida de humo
 - Sonido de fondo Funnysong de www.bensound.com

ESC: 14



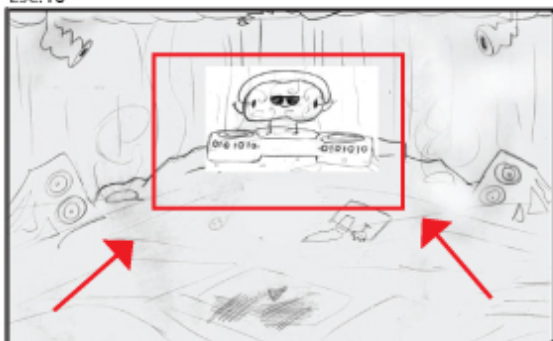
Sale el humo y cubre el lugar dejando todo el escenario blanco

Toma: Plano General

Tiempo: 2 segs.

- Sonido:**
- Efecto de salida de humo
 - Sonido de fondo Funnysong de www.bensound.com

ESC: 15



Se disipa el humo y el escenario se quedó vacío, el cerebro al percatarse que hay silencio aparte de la pista que sonaba.

Toma: Plano General

Tiempo: 6 segs.

- Sonido:**
- Efecto de salida de humo
 - Sonido de fondo Funnysong de www.bensound.com

PÁGINA:6

ESC:16



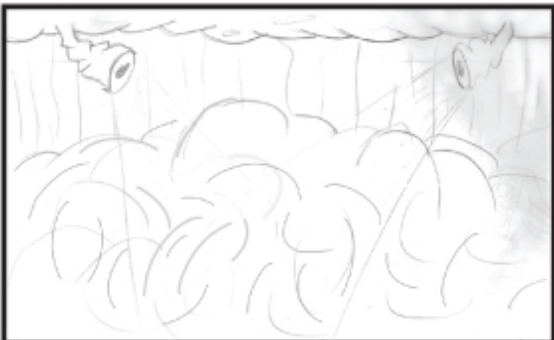
Se caen las gafas y se tambalea para luego caer al piso en pedazos, y entonces un efecto de humo final cubre el lugar.

Toma: Plano General

Tiempo: 6 segs.

- Sonido:**
- Grito de corazón
 - Efecto de salida de humo
 - Sonido de fondo Funnysong de www.bensound.com

ESC:17



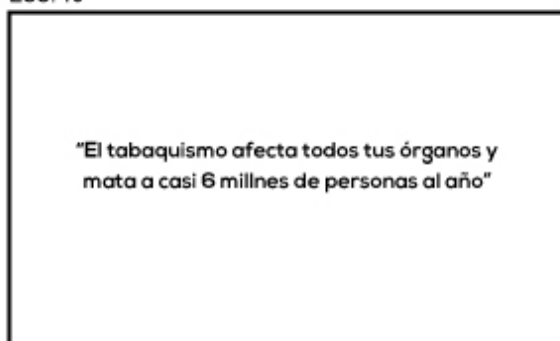
Sale el humo y cubre el lugar dejando todo el escenario blanco

Toma: Plano General

Tiempo: 2 segs.

- Sonido:**
- Efecto de salida de humo
 - Sonido de fondo Funnysong de www.bensound.com
 - Efecto de persona fumando y tociendo

ESC:18



Estadísticas sobre el abuso del cigarrillos se despliegan en pantalla:

-Estadística 1:

4000 productos químicos

250 nocivos

50 cancerígenos

-Estadística 2:

"El tabaquismo afecta todos tus órganos y mata a casi 6 millones de personas al año"

Toma: Plano General

Tiempo: 2 segs.

- Sonido:**
- Efecto de salida de humo
 - Sonido de fondo Funnysong de www.bensound.com

CAPITULO VI

CONCLUSIÓN Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones:

- Una persona que ha llevado el hábito de fumar durante varios años le es difícil dejar de hacerlo, distintos son los factores que determinan su adicción por esta razón todas las campañas deben trabajar en conjunto para lograr un cambio generacional que tengan conciencia, porque creando conciencia se puede lograr un cambio para futuras generaciones que no se dejen influenciar por los medios sociales o situaciones depresivas.
- Los principales factores que han generado la adicción son temas económicos, gente de clase social media que tiene tendencias de ansiedad y que no logran controlar sus emociones.
- Los últimos años ha decrecido insignificadamente la cantidad de fumadores activos, podemos determinar que las campañas no han sido del todo efectivas a pesar de cuan agresivas sean, la gente generalmente ha terminado por ignorarlas permitiendo a sus hijos y a ellos mismo seguir consumiendo.
- A pesar de que se haya determinado que el cigarrillo tiene cientos de sustancias tóxicas para nuestro organismo, no se ha logrado llegar a la psique del humano para que abra los ojos y se dé cuenta del daño diario que enfrenta cada vez que enciende un cigarrillo.
- El mundo digital en esta era determina lo que está de moda, quizá por este medio se pueda alcanzar una mayor acogida en el fumador activo.
- La diversidad de medios digitales que se han hecho populares en las redes sociales es infinita desde una imagen hasta un producto

audiovisual, por esta razón se ha escogido el medio de la animación en 2d para llegar a un mayor número de público.

6.2 Recomendaciones:

- Hay que lograr un cambio en la forma de encaminar las campañas ya sean de organizaciones mundiales como de pequeños activistas, la gente no desea ver imágenes grotescas en una caja o videos que muestran realidades crudas, la idea es llegar a través de medios más contemporáneos donde nos identifiquemos y asimilemos que es una decisión que se puede tomar y dejar de hacernos daño a nosotros mismo y a la naturaleza en sí, un respeto que se refleje en el entorno de cada persona.
- La animación debe ser concisa sin dar paso a diferentes interpretaciones, el objetivo es crear conciencia y para eso se necesita un mensaje claro y que guste.
- Hay que aprovechar al máximo la diversidad de público que se encuentra ahora en los medios digitales y es muy recomendable la difusión de una idea o mensaje mediante un producto audiovisual.
- El éxito del producto está regulado a las condiciones del ser humano, un hábito debe ser cambiado por otro, el mensaje puede llegar al receptor sin embargo hay más factores que afectan al tomar la decisión de dejar el tabaco, por lo tanto la animación debe contribuir al problema global que encierra un consumidor activo.

Referencias

Ministerio de Salud Pública del Ecuador, *Ecuador celebra Día Mundial Sin Tabaco promoviendo acciones contra el consumo*, Recuperado el 09 de Noviembre de 2016, de <http://www.salud.gob.ec/ecuador-celebra-dia-mundial-sin-tabaco-promoviendo-acciones-contra-su-consumo/>

Ministerio de Salud Pública del Ecuador, *Méritos y reconocimientos por la incansable lucha contra el consumo del tabaco en Ecuador*, Recuperado el 30 de Mayo de 2016, de <http://www.salud.gob.ec/meritos-y-reconocimientos-por-la-incansable-lucha-contra-el-consumo-del-tabaco-en-ecuador/>

Ministerio de Salud Pública del Ecuador, *Manual de Aplicación de la Cuarta Ronda de advertencias Sanitarias en Envases de Productos de Tabaco*, Recuperado el 22 de Marzo de 2015, de https://issuu.com/mspecuador/docs/manual_advertencias_tabaco_2015

Documentos Senplade. (s.f.). *Plan Nacional del buen vivir 2013-2017*. Recuperado el 08 de Noviembre de 2015, de <http://documentos.senplades.gob.ec/Plan%20Nacional%20Buen%20Vivir%202013-2017.pdf>

OMS, Organización Mundial de la Salud. *Informe OMS sobre LA EPIDEMIA MUNDIAL DE TABAQUISMO, 2015*. Recuperado el 02 de Febrero de 2015 de http://apps.who.int/iris/bitstream/10665/181425/1/WHO_NMH_PND_15.5_spa.pdf?ua=1&ua=1

TARINGA, *El cigarrillo y sus consecuencias*. Recuperado el 22 de Abril de 2009 de <http://www.taringa.net/post/info/2469745/El-cigarrillo-y-sus-consecuencias-leer.html>

National Institute on Drug Abuse, *Adicción al tabaco*. Recuperado en marzo de 2010 de <https://www.drugabuse.gov/es/publicaciones/serie-de-reportes/adiccion-al-tabaco/cuales-son-los-riesgos-de-fumar-durante-el-embarazo>

El Comercio, OMS: *el 93% de los niños que empiecen a fumar antes de los 13 se volverá adicto*. Recuperado el 30 de mayo de 2015 de <http://www.elcomercio.com/tendencias/diamundialsintabaco-oms-tabaquismo-adolescentes-ecuador.html>

El País, *La OMS baja los humos a Hollywood*, Recuperado el 2 de Febrero de 2016 de http://cultura.elpais.com/cultura/2016/02/01/actualidad/1454330089_597184.html

Milenio, *Lanzan campaña contra tabaquismo en adolescentes*. Recuperado el 09 de Junio de 2014 de http://www.milenio.com/politica/tabaco-campana_contra_tabaco_en_jovenes-Incan-MD_Anderson-Francisco_Gonzalez_Albuerne_0_314368676.html

BBC Mundo, *"Me encanta", "me enfada", "me asombra": Facebook cambia el botón de "No me gusta" por varios emojis*. Recuperado el 24 de febrero de 2016 de http://www.bbc.com/mundo/noticias/2015/10/151009_facebook_emojis_reacciones_jm

Ministerio de Industria, Energía y Turismo. *Indicadores de la sociedad e información de género*. Recuperado el 10 de mayo de 2015 de http://www.ontsi.red.es/ontsi/sites/default/files/dossier_indicadores_de_la_sociedad_de_la_informacion_por_genero_mayo_2015.pdf