

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL

Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Visual

Realización de corto animado para la concientización de los efectos de la nosofobia durante la pandemia del COVID-19

PROYECTO INTEGRADOR

Previo la obtención del Título de:

Licenciado en Producción en Medios de Comunicación

Presentado por:

Miller Javier Barberan Castro

Daniel Andres Chica Campozano

GUAYAQUIL - ECUADOR

Año: 2021

DEDICATORIA

El presente proyecto lo dedico a mi familia, los que más me han apoyado a lo largo de mis años de formación, tanto profesional como personal, ya que gracias a ellos he llegado tan lejos y ahora está a punto de finalizar un paso más en la vida.

DECLARACIÓN EXPRESA

"Los derechos de titularidad y explotación, nos corresponde conforme al reglamento de propiedad intelectual de la institución; Miller Javier Barbaran Castro y Daniel Andres Chica Campozano damos nuestro consentimiento para que la ESPOL realice la comunicación pública de la obra por cualquier medio con el fin de promover la consulta, difusión y uso público de la producción intelectual"



**Miller Javier
Barbaran Castro**



**Daniel Andres
Chica Campozano**

EVALUADORES



Msc. Ronald Villafuerte
PROFESOR DE LA MATERIA



Msc. Omar Rodríguez
PROFESOR TUTOR

RESUMEN

Nosofobia es un corto animado que se enfoca en como vive una persona con nosofobia un día común mientras se vive una pandemia mundial. Expuesto a la nueva normalidad tendrá que lidiar con el contacto de personas para poder cumplir con sus obligaciones como estudiante universitario. La animación busca incentivar la información sobre enfermedades mentales que podemos observar en individuos dentro nuestro entorno y poder generar empatía hacia las personas con esta condición, brindar un enfoque desde el personaje principal hacia el espectador.

Para la producción del proyecto integrador se realizó una investigación que conectaba casos de enfermedades mentales en crecimiento debido a la pandemia por el covid-19, creando una historia real delimitada en un sector común como la universidad y el trasfondo que vive "Luis" al ir un día a clases. El guion y la preproducción fue la etapa de conocimiento y experimentación con las emociones que queríamos expresar, además se trabajó en diferentes programas como adobe after, premiere, procreate, claves esenciales en el proceso de todo el trabajo realizado.

Una vez realizada la etapa de producción se empezó a definir estilos y sonorización con los efectos exactos para cada movimiento, se grabó voces para dar vida al personaje principal, brindándole personalidad y entonación a cada emoción que sentía por las alertas que le su cerebro generaba. El resultado fue satisfactorio y nos llevó como resultado un corto animado de 5 min aproximadamente, con un teaser 1.10 min.

Palabras claves: Nosofobia, Proyecto integrador, After effects, Premiere pro, Procreate.

ABSTRACT

Nosophobia is an animated short that focuses on how a person with nosophobia lives on a common day while experiencing a global pandemic. Exposed to the new normal, he will have to deal with the contact of people in order to fulfill his obligations as a university student.

The animation seeks to encourage information about mental illnesses that we can observe in individuals within our environment and to be able to generate empathy towards people with this condition, to provide an approach from the main character to the viewer.

For the production of the integrating project, an investigation was carried out that connected cases of growing mental illnesses due to the covid-19 pandemic, creating a real story delimited in a common sector such as the university and the background that "Luis" lives when going one day to class.

The script and the pre-production were the stage of knowledge and experimentation with the emotions that we wanted to express, in addition we worked on different programs such as adobe after, premiere, procreate, essential keys in the process of all the work carried out.

Once the production stage was done, styles and sounding began to be defined with the exact effects for each movement, voices were recorded to give life to the main character, giving personality and intonation to each emotion that he felt due to the alerts that his brain generated.

The result was satisfactory and resulted in an animated short of approximately 5 min, with a 1.10 min teaser.

ÍNDICE GENERAL

EVALUADORES	4
RESUMEN.....	I
ABSTRAC.....	II
ÍNDICE GENERAL.....	III
CAPÍTULO 1.....	5
1. Introducción.....	5
1.1 Descripción del problema.....	5
1.2 Justificación del problema	5
1.3 Objetivos	6
1.3.1 Objetivo General	6
1.3.2 Objetivos Específicos	6
1.4 Marco teórico	6
CAPÍTULO 2.....	9
2. Metodología.....	9
CAPÍTULO 3.....	11
3. Resultados Y ANÁLISIS	11
CAPÍTULO 4.....	12
4. Conclusiones Y Recomendaciones.....	12
4.1 Conclusiones	12
4.2 Recomendaciones.....	12
BIBLIOGRAFÍA	13
APÉNDICES.....	14

APÉNDICES.....	15
APÉNDICES.....	16
APÉNDICES.....	17

CAPÍTULO 1

1. INTRODUCCIÓN

Nosofobia es un corto animado que retrata un día cotidiano después de la pandemia, que puede ser común para cualquier persona, pero para nuestro personaje principal será toda una tortura, Luis es un chico que tiene Nosofobia y debido a la nueva normalidad el regresar a clases se convertirá en un desafío contra sus miedos.

Esta pieza audiovisual tiene una duración de 5 min aproximadamente, juega mucho con el suspenso y la desesperación que puede llegar a sentir el espectador al empatizar con el protagonista.

1.1 Descripción del problema

El pasado 19 de marzo del 2020 dio inicio una cuarentena en todo el Ecuador, nadie sabría que esto duraría meses y mucho menos nos imaginamos las consecuencias de la llegada del c. Se despuntó el incremento de muchas enfermedades mentales que han tenido un aumento del 7% a nivel global esto lo confirma un estudio del Instituto Jalisciense de Salud Mental, las más comunes entre estos trastornos son: la hipocondría o trastornos de ansiedad por enfermedad, el trastorno obsesivo-compulsivo o toc y la nosofobia, acorraladas y presionadas al encierro y el estar en un nuevo futuro incierto.

Estas patologías han repercutido en las conductas y emociones debido a la realidad de expansión del virus, muchas personas que antes no tomaban en serio esta enfermedad, vieron morir a un conocido o una persona en la cadena de su comunidad, lo que llevo al miedo constante que se transformó en Nosofobia.

Cada persona busca límites necesarios de seguridad, en cuarentena acabaron excediéndose y condicionando situaciones en todos los niveles, llegando a la paranoia en ocasiones tan común donde no hay peligro.

1.2 Justificación del problema

En algún momento todos somos testigos de un colapso mental en una situación de estrés, empatizando con la persona debido a que hemos pasado por momentos de

desesperación, pero que pasa con lo que no logramos entender porque carecemos de información sobre estas patologías, aislamos completamente a un individuo que convive con sus miedos constantemente sin entender que nadie observa la irrealidad que vive en un día común y rutinario.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo General

Crear un corto animado acerca de como la nosofobia afecta a ciertas personas, para concientizar e informar a la comunidad el desarrollo de esta patología que incremento a causa de la pandemia.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Exponer la falta de conocimiento que se tiene sobre el incremento de patologías durante la pandemia.
- Concientizar la ausencia de empatía dirigida a personas con trastornos mentales.
- Mostrar como vive una persona situaciones de pánico constante gracias a la nosofobia

1.4 Marco teórico

El término FOBIA deriva de la palabra griega phobos, que significa temor, pánico y terror. Es persistente, irracional, invariablemente patológico frente a algún estímulo específico o situación. Las reacciones fóbicas alteran la capacidad de los afectados para funcionar en la vida.

Tener miedo y preocupación intensa a padecer alguna enfermedad se volvió una fobia constante, en incremento por la pandemia que provoco la propagación del virus covid-19, debido a esta la angustia generada bajo una nueva enfermedad indujo pánico anormal en ciertas personas. “El incremento va hasta un 7% de forma global, se da desde niños, adolescentes y adultos, pareciera que es un grupo relajado y transitado en lugares

de diversión, mientras van teniendo contacto con un familiar que padeció o que partió debido a la enfermedad, se impregna información con pensamientos menos estructurados y de pánico”, explico Rafael Torres psiquiatra del instituto de salud mental en México.

La pandemia mostró la experiencia de convivir con emociones de angustia, frustración, miedo, impactando en la calidad de vida, la rutina y de como ejercemos los nuevos cambios desde la alimentación, el sueño y como salir a exponerse a lugares donde podemos socializar con más personas. La presión que se vivió por la información que llegaba de manera constante tuvo consecuencias angustiantes, la cifra de muertos y contagiados subía de manera exponencial e impresionante, todos conocían a alguien que se contagió o murió a causa del COVID - 19, de manera tan repentina se daba a conocer nuevos síntomas y nuevas variantes.

La nosofobia provoca en el individuo un miedo exacerbado, irracional e incontrolable a padecer o desarrollar una enfermedad mortal, está categorizada dentro de los trastornos específicos de la ansiedad.

Dirige su miedo a una enfermedad concreta y especifica, esto ocurre porque tiene vinculada ciertas enfermedades en su vida o por algo que está sucediendo a su alrededor. El miedo no solo se dirige a enfermarse, sino también a morir, por esto se vincula con cualquier situación que lo puede llevar a la muerte en una situación cotidiana. La obsesión por establecer límites y no convivir en escenarios de irrelevantes de peligros se apodera del individuo que vive con la constante alerta de que hay una posibilidad de contaminarse sin importar lo remota que sean.

Los síntomas mentales pueden desarrollarse al ver a un familiar o conocido en un estado de muerte o gravedad lo que hace que la mente empiece a exagerar toda situación de seguridad, de acuerdo con RULL (2020) esto puede desencadenar síntomas físicos conductuales y cognitivos.

Taquicardia, sudoración, dolores de cabeza y estómago o alteración del apetito y sueño, aparecen a lo largo del día de manera intensa, no siempre suele darse constantemente. Evitan realizar algo y/o huir de una situación que coloca pensamientos obsesivos y circulares relacionadas con enfrentar su miedo, sin embargo puede aumentar los síntomas conductuales.

La convivencia se hace cada vez más difícil y el aislamiento ya no es una opción sino una manera de vida que adoptan las personas con este trastorno, evitando el contacto por completo de personas que no comprenden la magnitud de sus miedos y de las alertas de parte de su cerebro que recibe como notificaciones de que su vida está en grave peligro.

CAPÍTULO 2

2. METODOLOGÍA

El proyecto se realizó completamente desde cero, fue una idea que tomo fuerza en la etapa de selección de temas y se ejerció por la problemática presentada. La recaudación de información fue la primera fase ante la aprobación de la propuesta, supimos investigar y buscar fuentes confiables que pudieran dar veracidad del problema presentado

La creación de Luis (personaje principal) fue una mezcla de experiencias vividas e historias contadas, una manera de proyectar los miedos que salieron a flote en estos meses, quisimos darle una apariencia natural y muy frecuente, que se mezclara con la gente y que sea identificado como una persona que puedes llegar a conocer.

El guion fue escrito desde el punto de vista del protagonista, narra exactamente lo que vive y como lo siente, con miedos y pensamientos recurrentes, el espectador puede sentir la angustia y la desesperación que se plasma con una mezcla de sonidos algo molestos de manera intencional.

Una vez obtenido el borrador de la historia se procede a rellenar los detalles y con la elaboración del storyboard se revisa que no haya falta de coherencia en la trama. Para tener una idea más clara y específica de los planos se tomó en cuenta la realización de fotografías, buscando objetos específicos que describieran el personaje dándole personalidad y características nosofobias.

Terminado el guion y el storyboard (figura 1) se adjuntó la información a procreate por capaz para establecer el estilo, escogido por el director e ilustrador.

La animación fue realizada con la técnica pose a pose, que consiste en ilustrar las poses más importantes y luego proceder a dibujar las intermedias, dándole naturalidad al movimiento en la app Procreate (figura 2).

La sonorización fue la etapa decisiva para darle un estilo de suspenso y proyectar al espectador la angustia que se muestra en la animación.

Escogimos un narrador que de vida a los pensamientos e ideas de "Luis" que se proyectara como una persona con miedos y que al escucharlo se sienta lo que vive. Para la realización del proyecto se usó herramientas como after effects en la que unimos fondos, para generar un movimiento mas fluido, agregar sónidos y tener un raccord de movimiento e imagen, agregamos efectos y supimos llevar a cabo la primera etapa de postproducción. En Premire pro se colocó soundtrack y foleys

CAPÍTULO 3

3. RESULTADOS Y ANÁLISIS

La investigación desarrollada para la elaboración de este cortometraje nos mostró que hay un auge por informar acerca de enfermedades mentales y su importancia. La pandemia además de miedos también deja a todos una nueva forma de vida que involucra un cambio significativo en como vemos diferentes situaciones (gráfico 1) .

La realización de este corto animado nos llevó un aproximado de 5 meses con gastos representativos que involucran gran parte de la producción.

Tabla 1. Gasto del Corto

Equipo Técnico	Pago Mensual	Meses	Total
Director	\$1000	5	\$5000
Ilustrador	\$500	3	\$1500
Asistente de Arte	\$300	3	\$900
Editor	\$700	2	\$1400
Asistente del Editor	\$350	2	\$700
Sonidista	\$800	2	\$800
Animador	\$500	4	\$2000
Gastos Varios			\$1000

CAPÍTULO 4

4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

El largo proceso de la realización del proyecto fue una etapa de aprendizaje acerca del tema y de como plasmar lo que queríamos en un personaje, colocando todo nuestro conocimiento adquirido a lo largo de la carrera, un trabajo de muchas expectativas y esfuerzo.

Comunicar de manera audiovisual nos demuestra que podemos manejar emociones y plasmar lo que convive una persona de manera efectiva, un cortometraje que no carece de empatía e información.

4.1 Conclusiones

Nuestro proyecto audiovisual, tuvo una aceptación en el público objetivo, quienes mencionaron no conocer lo que provocaba esta fobia, admitieron sentir miedo ante la situación que viven las personas con este problema, muchos no conocían de su existencia. De esta manera concluimos que el proyecto cumple con su objetivo general.

4.2 Recomendaciones

Consideramos que el tiempo juega un importante papel en este tipo de animación, recomendamos realizar un esquema de trabajo ordenando para validar el avance del proyecto acorde al semestre. Jugar un poco con el aspecto del personaje y en como se puede reflejar en un ambiente natural, sin estancarnos en lo aburrido y común.

Tomar fotografías y videos de una acción te ayudara a plasmar mejor el movimiento de y se verá más fluido el personaje, marcara mejor las poses claves, importantes para este tipo de animación.

BIBLIOGRAFÍA

-Psiquiatria.com – ISSN: 1137-3148

© 2011 Vanesa Pastorelli R, Bañón González SM, Trigo Campoy A, Carballeda JM, González Vallejo JV.

-Rull, Á. (2020, 19 abril). Nosofobia: así funciona el miedo a enfermar. Somos Psicología y Formación. <https://www.somospsicologos.es/blog/nosofobia-miedo-a-enfermar-nosofobia/>

-Viesca TC. Paternalismo médico y consentimiento informado. En: Márquez-Romero R, Rocha- Cacho WV , editors. Consentimiento informado. Fundamentos y problemas de su aplicación práctica. 1st ed. México: UNAM; 2017: 1-22.

-Asociación Psiquiátrica Mexicana (APM). Autoevaluación y actualización en psiquiatría/Trastornos de Ansiedad, PSA-R8 (Psychiatric Self-Assessment & Review), Medical trenes, 96 páginas,2001.

-Patiño Rojas J. L. Psiquiatría Clínica. 2a edición. Salvat. México, 1990. 413 páginas.

-Kandel E. R., Schwartz J. H. & Jessell T. M. Principios de Neurociencias, 4a Edición. McGraw-Hill Interamericana, 2001, 1395 páginas.

-Viesca TC. Paternalismo médico y consentimiento informado. En: Márquez-Romero R, Rocha- Cacho WV, editors. Consentimiento informado. Fundamentos y problemas de su aplicación práctica. 1st ed. México: UNAM; 2017: 1-22.

-Aguiar Perera, M. V., Farray Cuevas, J. I., & Brito Santana, J. (2002). Cultura y educación en la sociedad de la información: -

-Combyte 2002. A Coruña: Netbiblo. Albert, A. Motion Comic Definition . Retrieved 15/04, 2013

APÉNDICES



Figura 1. Storyboard

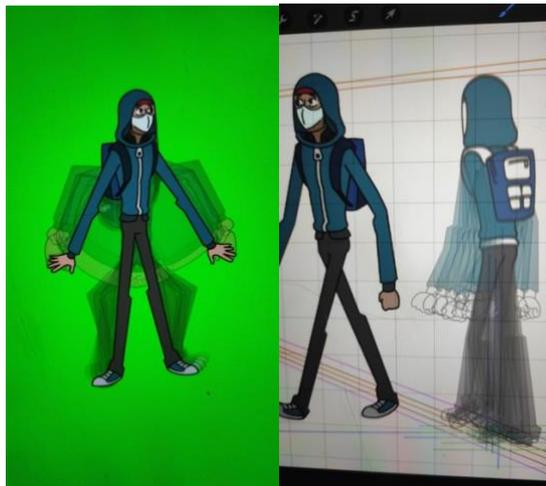


Figura 2. Animación pose a pose

APÉNDICES

¿Has revisado tu salud mental durante la pandemia?

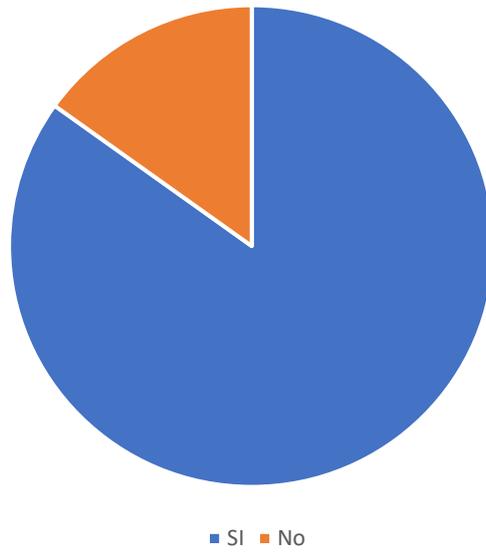


Gráfico 1. Encuesta 1

¿Has evitado el contacto con los demás por miedo?

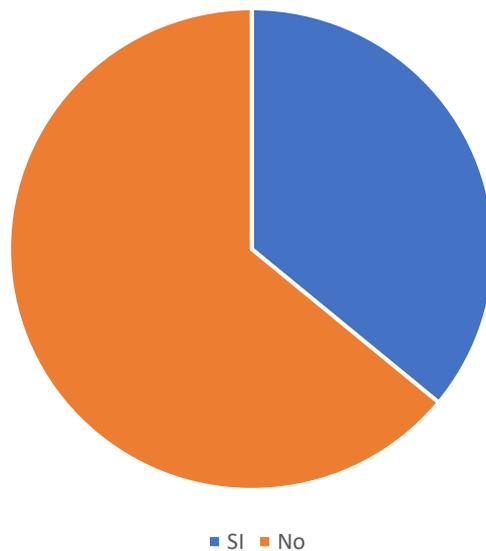


Gráfico 2. Encuesta 2

APÉNDICES

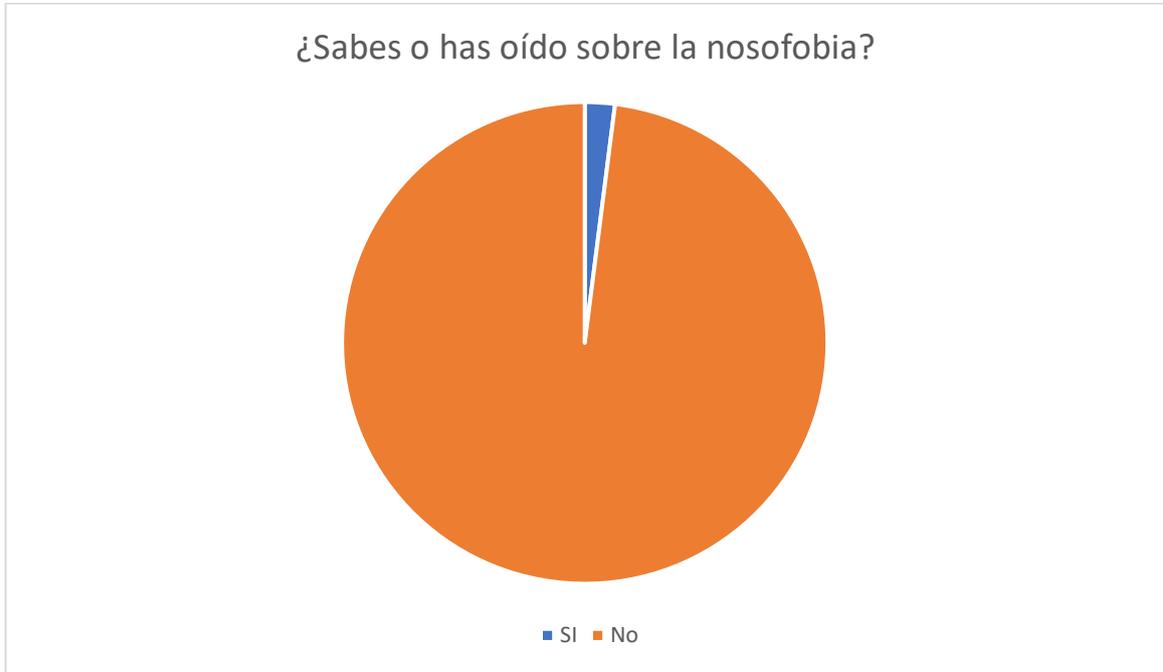


Gráfico 3. Encuesta 3

APÉNDICES



