

TFG

PROYECTO SOCIEDUCATIVO DE INFORMACIÓN Y PREVENCIÓN DE DROGAS PARA ADOLESCENTES Y PADRES CON HIJOS ADOLESCENTES.

Presentado por Eva Serrano Segarra
Tutora: Dra. María Susana García Rams

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2014-2015



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

Gracias a todos aquellos que creyeron en este bonito proyecto desde el principio y que día tras día se está haciendo un poquito más real.

ÍNDICE

PALABRAS CLAVE	5
RESUMEN	5
INTRODUCCIÓN	6
EL CÓMIC	8
Descripción general	8
Misión, visión y valores del Proyecto	9
Objetivos y destinatarios	11
Justificación y marco contextual.....	11
Metodología	19
« <i>La inspiración existe, pero tiene que encontrarte trabajando.</i> » - Pablo Picasso. ..	19
<i>Conseguimos la corrección y aprobación de varios profesionales y empezamos a diseñar el Cómic a limpio</i>	20
ANTECEDENTES Y REFERENTES	22
<i>He's the Reason Drug Use Can Even Be Shown In Comics</i>	22
PROCESO DE TRABAJO	26
Planificación temporal y cronograma.....	26
DOCUMENTACIÓN GRÁFICA	27
Imágenes de apoyo.....	27
Bocetos	28
Diseño de personajes y sus roles	29
El guión	35
El Storyboard	36
Maquetación	37
ANIMACIÓN	41
Imágenes de apoyo.....	42
Bocetos	42
Diseño de personaje	43
El Storyboard	44
La carta de tiempos	45
Claves e intermedios	46
SESIONES EDUCATIVAS	47
CONCLUSIONES Y REFLEXIONES	48
FUENTES DOCUMENTALES	50
ANEXOS	52
Entrevista transcrita a Ángel Cagigas.....	52
Guión completo del Cómic	57

DROGALESCENCIA



"TOMAMOS DROGAS PARA EVADIRNOS DE LA REALIDAD, PERO CUANDO QUEREMOS DARNOS CUENTA, LAS DROGAS HAN CREADO UNA REALIDAD PEOR DE LA QUE NOS EVADIAMOS"

PALABRAS CLAVE

Adolescencia , Drogas , Prevención , Cómic , Animación , Proyecto social.

RESUMEN

Este proyecto educativo y social de prevención de drogas dirigido tanto a jóvenes de edades comprendidas entre los 13 y los 18 años como a padres con hijos adolescentes, es una propuesta que no quiere influir en los jóvenes desde la prohibición, sino generar un cambio social desde la información objetiva y dotar a los jóvenes de un empoderamiento, para que estos sean capaces de tomar sus propias decisiones consecuentes frente a las drogas.

Las herramientas que hemos utilizado para llegar de forma más cercana a los jóvenes es el cómic y la animación. El proyecto incluye también charlas dinámicas para institutos y otras asociaciones de padres y adolescentes. Todas y cada una de las partes de este proyecto están fundamentadas y justificadas con estudios estatales y estadísticas actualizadas, acompañadas de experiencias de personas drogodependientes, revisadas y aconsejadas por profesionales de la Psicología, el Trabajo social y el Arte.

El proyecto no termina aquí, actualmente estamos llevando a cabo los pre-tests en grupos de jóvenes y ver que impacto real produce en ellos, teniendo en cuenta sus opiniones y sugerencias de mejora.

INTRODUCCIÓN.

La adolescencia es una etapa más de la vida por la que todos sin excepción pasamos. Creemos que una etapa de la vida que de forma general no se puede calificar ni como mala ni como buena. ¿Por qué va ha ser mejor la niñez que la vejez? o ¿la adolescencia que la adultez? Cada etapa es en si particular, pero ni buena ni mala, ni fácil ni difícil; tan sólo particular.

Desde las particularidades de la adolescencia yo rescataría la ilusión y el comienzo del conocimiento de tu alrededor de una forma distinta. Es esa etapa en la que las cosas empiezan a encajar y conocemos el mundo tal y como es, dejamos atrás las fantasías e ideales que los cuentos de la niñez habían estipulado en nuestro imaginario, para pasar a conocer la cruda realidad.

Es el despertar de los sentidos, la curiosidad intensa, las ganas de hacerlo todo, el no tener nada claro y el estar dispuesto a todo al mismo tiempo. Es el momento donde descubrimos nuevas emociones que en su mayoría no sabemos manejar, nos hacen reír, llorar, ilusionarnos y decepcionarnos y todo ello a una velocidad frenética. Un carrusel de emociones que solo con el tiempo y la experiencia lograremos sosegar.

Una etapa sin duda importante que nos acercara a nuestra adultez sin poder evitarlo, y por ello es crucial la asimilación de conceptos y el entendimiento sobre las cosas que en la adolescencia realizamos, de ello dependeremos siendo adultos.

Y entre la curiosidad, las cosas nuevas, el vaivén de emociones y la importancia de entender procesos, es en esta etapa en la cual solemos tener la mayoría de los jóvenes, del tiempo de hoy, el primer contacto con las drogas. Droga entendida como cualquier sustancia que pueda alterar nuestros estados de conciencia y sea capaz de producir cambios en nuestro estado. Y como jóvenes que somos o que fuimos nos lanzamos a ellas sin saber nada al respecto. El encuentro entre jóvenes y drogas es tan inevitable como que pase el tiempo. Y si a estos mismos adolescentes nadie les dice nada, o incluso se les intenta ocultar o se esquivo el tema, nada o poco será lo que sabrán cuando este encuentro se produzca. Pero paradójicamente la sociedad acepta el consumo de varias drogas así como alcohol o tabaco, pero del mismo modo sin información.

Es extrapolable a cualquier faceta de la vida que hacer las cosas con información es mucho mejor, más seguro y nos ayuda a prevenir riesgos. Genera una conciencia sobre lo que se esta haciendo, otorga la capacidad de control.

Seguramente fue la incertidumbre vivida y sufrida a lo largo de nuestra adolescencia la que nos hizo reparar en la necesidad de informar a los jóvenes sobre lo que se les oculta y lo que se esquivo pero que a su vez tanta curiosidad les despertaba. Muchas son las veces que nos decimos a nosotros mismos: cuánto me hubiera gustado que me hubiesen explicado esto o me hubiera gustado saber esto otro. Y con todas las herramientas en la mano ¿por qué no? Y así fue como nació la idea desde la propia experiencia adolescente. Lógicamente nada es igual que antes, la sociedad es un continuo cambio y por ello el apoyo en estadísticas actualizadas que nos ayudan al mismo tiempo a entender la realidad y a encajar los recursos para su mejor aceptación.

Sin duda no hay para nosotros mayor motivación que realizar un trabajo útil para nuestros adolescentes, que palie las carencias que nosotros mismos vivimos cuando lo fuimos. Por ello, y por el futuro de esta sociedad, la nuestra, la que nosotros mismos construimos día a día, y sobretodo, por los jóvenes; para que actúen como quieran pero con conciencia y conocimiento sobre lo que están haciendo.

EL CÓMIC

Descripción general

La sociedad se encuentra en constante movimiento, cambian las tendencias y aparecen continuamente nuevas necesidades de consumo, de imagen y de relación para afianzarse en las relaciones humanas, que conllevan en ocasiones ciertas actitudes y acciones individuales y/o grupales, que pueden constituir para los jóvenes en período de maduración emocional, conductas comprometidas, amenazas que pueden perjudicar seriamente su integridad psíquica y/o física, y que la propia sociedad debe observar y analizar críticamente para desde ahí, generar procedimientos equilibradores de a esos nuevos cambios que nos mantengan informados, conscientes y alerta ante estas mismas y desconocidas amenazas.

El Proyecto Drogolescencia nace con la intención de favorecer un cambio, un cambio en relación específicamente, a una de esas necesidades creadas, latentes y preocupantes, aunque no inevitable como es el consumo de drogas entre adolescentes. Drogolescencia no pretende alertar ni generar preocupaciones innecesarias sino, a través de datos actualizados y corroborados, informar de otra manera, tanto a jóvenes como adultos, familias, padres y madres de las actuales tendencias de consumo de sustancias estupefacientes; las formas, características efectos y consecuencias, recursos disponibles para salir o detectar su uso, pero sobretodo, intenta dar a conocer el modo y los ambientes en los que los y las jóvenes comienzan a consumir como estrategia preventiva.

El proyecto en si consta de tres grandes apartados; en primera instancia consta de un cómic de ilustraciones sencillas y amenas, con un lenguaje coloquial y adecuado al contexto juvenil, en el cual se muestran las vivencias de un grupo de jóvenes de ambos sexos y sus primeras experiencias con las drogas. Ello incluye hacer visibles sus sensaciones, dar voz a sus opiniones y diferentes puntos de vista, para con ello facilitar que los adolescentes lo lean y con ello puedan posicionarse de otro modo ante las drogas.

Además el comic contiene fichas técnicas de las sustancias mas consumidas por los jóvenes españoles a día de hoy, estas fichas técnicas arrojan conocimiento sobre la composición de las sustancias así como de sus

efectos y los riesgos de consumirlas y de términos clave cuando tratamos el consumo de drogas como pueden ser: drogadicción, síndrome de abstinencia o tolerancia.

En segundo lugar el proyecto contempla charlas educativas de profesionales hacia los jóvenes. Charlas que utilizan el comic como material didáctico, introductorio, de acercamiento y de información. Una guía en sí que une en ese momento a jóvenes y profesionales con la pretensión de afianzar la información, ampliarla y generar una concienciación grupal sobre el consumo de drogas entre los adolescentes.

Por último el proyecto se compone de una animación artística que simbólicamente representa el consumo de drogas y sus consecuencias. A la animación se podrá acceder a través de la lectura mediante cualquier Smartphone o Tablet de un código QR que derivara en un blog sobre drogas donde se podrá ver la animación. Con estos recursos además de la introducción de las nuevas tecnologías en el proyecto se produce el contacto de los jóvenes con un blog informativo sobre drogas, en el cual se puede acceder a amplia información sobre drogas y al mismo tiempo se pueden aportar ideas, experiencias y opiniones.

Misión, visión y valores del Proyecto

La misión principal de este Proyecto es ante todo la información: el conocimiento y el empoderamiento de jóvenes, padres y madres, ayudándoles a entender de manera próxima, el contexto que envuelve a los adolescentes y los atrae hacia el consumo de drogas. Con la finalidad de que se sientan seguros y capaces de tomar decisiones propias, que les alejen ante los espejismos de placer, integración, sociabilización y o poder que les susurran al oído para atraerlos al consumo de estupefacientes.

En cuanto a la visión hemos de decir que mostramos el consumo de drogas entre adolescentes como algo inevitable que algún día llega a sus vidas de una manera u otra (existen muchos tipos de drogas y muy aceptadas socialmente como por ejemplo el alcohol). La droga es algo que no podemos eliminar de un plumazo en su entorno y mucho menos podemos actuar como que no existiese. También nos posicionamos de la opinión de que no se puede estar en cada instante pegados a nuestros adolescentes para aconsejarlos sobre las drogas ni para o impedir que las prueben. Por lo tanto utilizamos el

empoderamiento¹ por conciencia a través del conocimiento real, para capacitar tanto a los y las jóvenes como a las familias, padres y madres, para actuar de forma consecuente ante una realidad, las de drogas, y con ello, estimularlos a generar sus propias decisiones ante el consumo de estupefacientes siendo conocedores de consecuencias y efectos aportándoles nuevos recursos.

El valor primordial que maneja este proyecto es sin duda la concienciación desde la información sin manipulación, mostrar explícitamente la realidad, ya que muchas veces la información apropiada no nos llega, recibimos poca o se genera de forma errónea, debido a ello y ante la problemática del consumo de drogas entre adolescentes es por lo que planteamos una forma de información de fácil y rápido acceso, así como una concienciación sobre la situación mas actualizada y fiel a la realidad.

Otro valor sobre el cual gira el proyecto es el empoderamiento², el mismo pretende generar poder de decisión entre los afectados por la temática, así como dar seguridad en uno mismo para enfrentarse consecuentemente y de forma autónoma a las situaciones que nos depara la vida, sentirse con fuerza para manejar una situación, en este caso como es el consumo de drogas lo que consideramos esencial para prevenir o resolver los posibles problemas que esto nos pueda causar. Para nosotros el empoderamiento es la

¹ Proceso por el cual las personas fortalecen sus capacidades, confianza, visión y protagonismo como grupo social para impulsar cambios positivos de las situaciones que viven. La filosofía del empoderamiento tiene su origen en el enfoque de la educación popular desarrollada a partir del trabajo en los años 60 de Paulo Freire, estando ambas muy ligadas a los denominados enfoques participativos, presentes en el campo del desarrollo desde los años 70. Aunque el empoderamiento es aplicable a todos los grupos vulnerables o marginados, su nacimiento y su mayor desarrollo teórico se ha dado en relación a las mujeres. Según Clara Murguialday, Karlos Pérez de Armiño y Marlen Eizagirre, *Diccionario de Acción Humanitaria y Cooperación al Desarrollo*, 2005-2006 HEGOA (en línea <http://www.dicc.hegoa.ehu.es/listar/mostrar/86>)

² Proceso por el cual las personas fortalecen sus capacidades, confianza, visión y protagonismo como grupo social para impulsar cambios positivos de las situaciones que viven. La filosofía del empoderamiento tiene su origen en el enfoque de la educación popular desarrollada a partir del trabajo en los años 60 de Paulo Freire, estando ambas muy ligadas a los denominados enfoques participativos, presentes en el campo del desarrollo desde los años 70. Aunque el empoderamiento es aplicable a todos los grupos vulnerables o marginados, su nacimiento y su mayor desarrollo teórico se ha dado en relación a las mujeres. Según Clara Murguialday, Karlos Pérez de Armiño y Marlen Eizagirre, *Diccionario de Acción Humanitaria y Cooperación al Desarrollo*, 2005-2006 HEGOA (en línea <http://www.dicc.hegoa.ehu.es/listar/mostrar/86>)

herramienta indispensable con la que cuenta el proyecto para hacer frente a lo que nos hace dudar.

Finalmente la autonomía también es uno de los valores con los que cuenta Drogolescencia: nadie va a resolver los problemas por las personas afectadas, han de ser ellas mismas quienes cojan las riendas de su destino, han de proceder según sus intereses y motivaciones, nadie puede actuar por nadie, aunque si estar para acompañarles , asesorarles y ayudarles.

Objetivos y destinatarios

Los destinatarios del proyecto son todas aquellas personas que puedan verse relacionadas con el consumo de drogas, ya sean jóvenes, padres y madres, asociaciones, instituciones relacionadas con la educación etc. Pero principalmente el proyecto(cómic, animación y sesiones educativas) está diseñado para incidir sobre la población adolescente.

Los objetivos del proyecto están estrechamente vinculados a los valores:

1. Informar para concienciar a los destinatarios sobre el consumo de drogas, los efectos, consecuencias a largo plazo, recursos disponibles así como la composición de las drogas.
2. Empoderar a los destinatarios en relación para actuar consecuentemente ante el consumo de drogas con una base previa de conocimiento e información real y actualizada.

Justificación y marco contextual

El sentido pragmático del proyecto a la vez que su lógica y necesidad de ejecución nos viene dado por la documentación recopilada sobre investigaciones en torno al consumo de drogas y jóvenes. Tras el análisis de esta información actualizada, definimos en consecuencia los aspectos esenciales del proyecto que nos ayudarían al diseño del cómic: guión, personajes, lenguaje, entornos y estructura de las viñetas, así como también las edades a las que se empieza a consumir drogas, las drogas más consumidas por los jóvenes o la diferencia de consumo entre sexos.

Los realizadores del proyecto entendemos que es crucial ajustar el mismo a la realidad, en modo que el proyecto para que verdaderamente sea útil y encaje con las necesidades de los destinatarios a día de hoy, y sobre todo para que los jóvenes se puedan sentir reflejados con la atmosfera e historias que la propuesta gráfica les escenifica.

Lo que justifica la ejecución y forma del presente proyecto son:

(El por qué)

La necesidad sobre la información en materia de prevención de la drogodependencia que expone la publicación: La prevención en municipios menores de 7000 habitantes de la provincia de Valencia, en su epígrafe 8.2.2 Estrategias Informativas-Formativas en el ámbito de los jóvenes: “Es preciso poner a disposición de los adolescentes y jóvenes una información rigurosa sobre las drogas y sus efectos, que podrá ser transmitida utilizando diferentes soportes (guías informativas, programas de información. etc.).” (FAD, 2002,p.299).

(El cómo)

La información recopilada a través de la entrevista en profundidad realizada al psicólogo Angel Cagigas, muy vinculado con el arteterapia y que ha tenido la oportunidad y ha generado experiencia al trabajar con jóvenes en distintos proyectos para la diputación de Jaén.

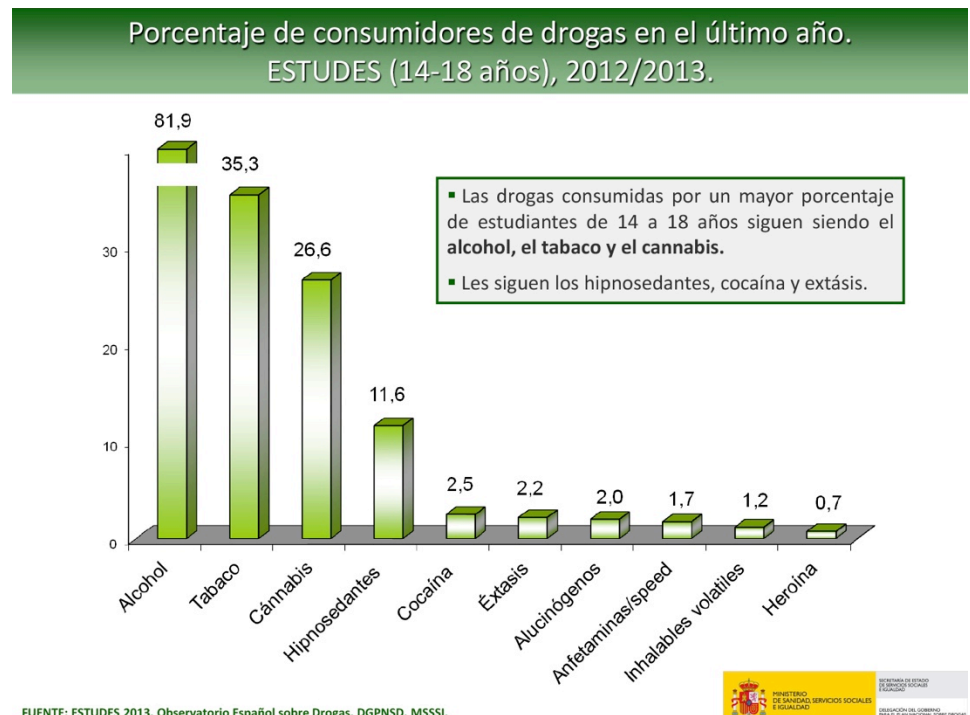
Angel Cagigas sobre el formato de cómic: “Sí por que cualquier otro método para llegar a los jóvenes va a ser bueno, ellos están muy cansados de recibir conferencias, cursos, mesas redondas, es algo con lo que ya no pueden mas por que han recibido muchas, se ha hecho un buen trabajo y hay que seguir haciéndolo pero son cosas que ya les fastidian o les aburren, otra conferencia, otra mesa redonda y en cambio otro tipo de tratamientos pueden funcionar muy bien. Nosotros hemos tenido experiencias con jóvenes que tienen que ver con el cine, con que ellos crearan cortos dentro de unas temáticas concretas que nos interesaba trabajar. A ellos las temáticas no les interesaba demasiado pero si el cine, y entonces ese caramelo de aprender a hacer cine hizo que se interesaran por esos temas y cuando los plasmaban en los cortos habían trabajado ya ese contenido y en este caso puede ser algo parecido. El comic es un lenguaje que si es suyo que no es de los adultos, es

algo exclusivamente que ellos lo viven como propio y si tu estas hablando su mismo lenguaje, es mucho mas fácil que eso funcione y que ellos integren esas experiencias.

Angel Cagigas sobre la perspectiva para enfocar el proyecto: “Claro, nosotros cuando trabajamos con jóvenes muchas veces imponemos nuestro punto de vista, e incluso los estudios lo que los adultos hacemos es plantear lo que nosotros creemos que los jóvenes piensan, pero pocas veces sale lo que realmente ellos piensan y con ese otro tipo de técnicas si que es mas fácil llegar a ellos y ver realmente que es lo que ellos opinan. Cuando tu haces un test normalmente los jóvenes contestan lo que ellos creen que deben contestar que es lo que hacemos todos por otra parte, en cambio cuando trabajas con ellos mas en profundidad y con una longitud temporal mayor eso funciona mucho mejor y eso hace que tu puedas entrar al trapo y que entres realmente a saber que es lo que están pensando y que a ellos les interese más, claro.”

(El qué)

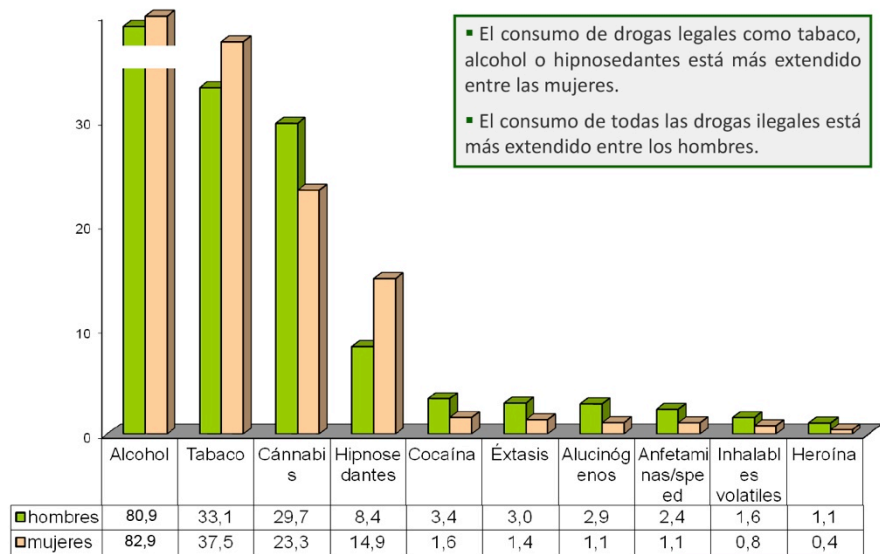
Y los datos que se recogen en la encuesta estatal ESTUDES sobre el uso de drogas en personas de enseñanzas secundarias (entre 14 y 18 años).



El citado estudio revela que las cinco drogas más consumidas entre los jóvenes españoles son: el alcohol, el tabaco, el cannabis, los hipnosedantes y por último la cocaína. Por este motivo el proyecto educativo se centra

principalmente en ellas y no en otras. Haciendo un mayor inciso en las drogas comentadas y dedicando más espacio y atención en recopilar información útil sobre lo que tiene mas probabilidades de que ocurra, acercándonos así a una realidad casi inevitable.

Porcentaje de consumidores de drogas en el último año, según SEXO.
ESTUDES (14-18 años), 2012/2013.



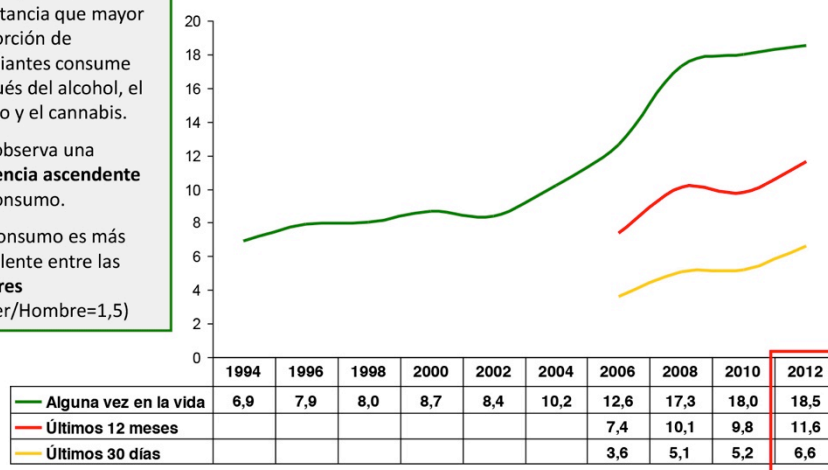
FUENTE: ESTUDES 2012/2013. Observatorio Español sobre Drogas. DGPNSD. MSSSI.



La siguiente gráfica muestra que la diferencia de consumidores según su sexo no es muy notable, debido a ello el grupo de jóvenes que podemos observar en el cómic esta conformado tanto por chicas como por chicos. La mayor distinción existente entre sexos es en el consumo de hipnosedantes y por ello en la historia gráfica quien los prueba y sufre sus consecuencias es una mujer.

Evolución del porcentaje de consumidores de HIPNOSEDANTES. ESTUDES (14-18 años), 1994- 2012/2013.

- Los hipnosedantes son la sustancia que mayor proporción de estudiantes consume después del alcohol, el tabaco y el cannabis.
- Se observa una **tendencia ascendente** del consumo.
- El consumo es más prevalente entre las **mujeres** (Mujer/Hombre=1,5)



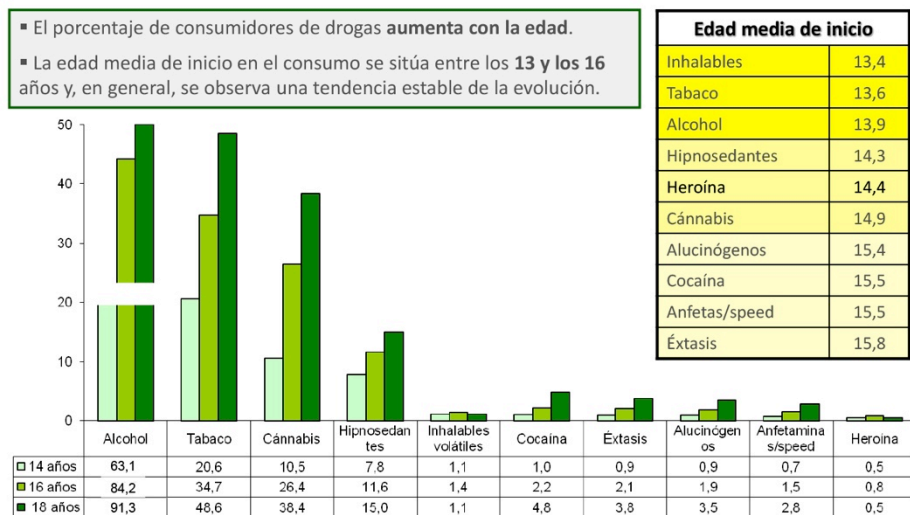
FUENTE: ESTUDES 1994-2012/2013. Observatorio Español sobre Drogas. DGPNSD. MSSSI.



A través del siguiente gráfico observamos la tendencia ascendente y alarmante del consumo entre jóvenes de 14 a 18 años de hipnosedantes, (disminuyen estados de excitabilidad e inducen al sueño), situando estos en cuarto lugar de drogas más consumidas después del alcohol, el tabaco y el cannabis. Otro dato relevante a destacar es que el consumo es mucho mayor en mujeres que en hombres.

Debido a su novedosa tendencia ascendente de consumo creemos que es indispensable sacar a la luz estos datos e informar sobre sus efectos y riesgos.

Porcentaje de consumidores de drogas en el último año, según EDAD y edad media de inicio de consumo. ESTUDES (14-18 años), 2012/2013.



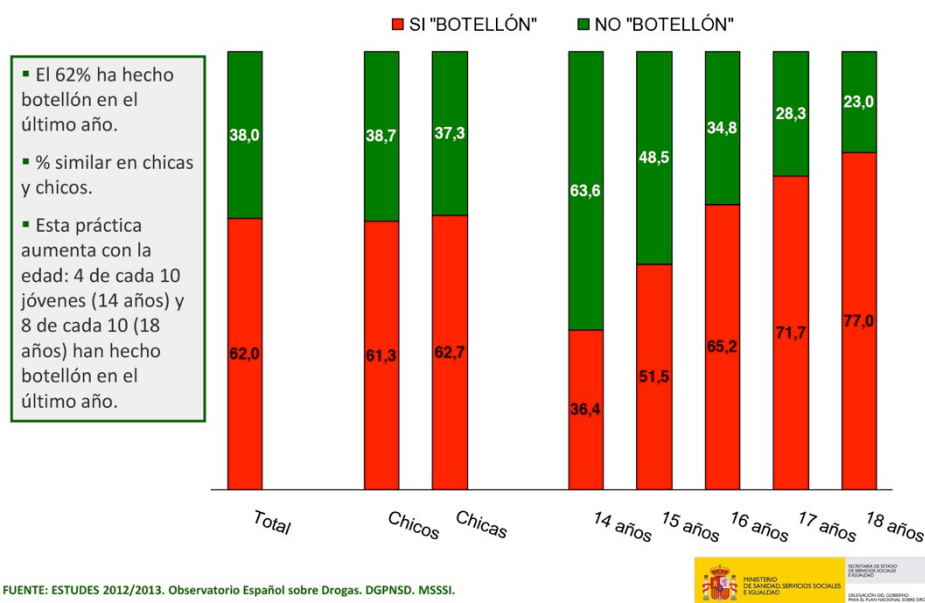
FUENTE: ESTUDES 2012/13. Observatorio Español sobre Drogas. DGPNSD. MSSSI.



A través de esta gráfica observamos la edad media de inicio en el consumo de drogas, que se sitúa entre los 13 y los 16 años. Si calculamos la edad media de inicio de consumo de las drogas más comunes entre los jóvenes españoles obtenemos una edad media de inicio de consumo de estas drogas de 14,4 años de edad.

Este es el motivo por el cual el proyecto tiene como destinatarios jóvenes entre 13 y 18 años y por ello mismo los personajes del cómic asemejan tener alrededor de estas edades, atendiendo a su lenguaje, su forma de vestir y su forma de comportarse.

Porcentaje de jóvenes que "HAN HECHO BOTELLÓN" en el último año, según edad y sexo. ESTUDES (14-18 años), 2012/2013.



Esta gráfica muestra el tanto por cien de jóvenes que han realizado botellón durante el último año concluyendo en paridad entre sexos, que la práctica aumenta con la edad y que son el 62% de los jóvenes quienes lo practican.

Ante estos datos el proyecto Dogralescencia quiere dedicar especial atención al fenómeno del botellón, primeramente por ser el alcohol la droga más consumida entre los jóvenes con gran diferencia entre las demás y por ser el consumo de alcohol y el botellón una práctica muy aceptada socialmente.

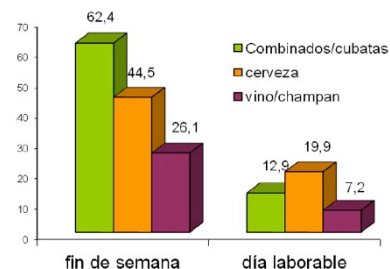
Por ello nuestros personajes viven una experiencia de principio a fin para preparar su primer botellón, la ocasión, el lugar, la compra de la bebida, los efectos y sus respectivas consecuencias.

Lugares donde se consume y donde se consigue alcohol y tipos de bebida. ESTUDES (14-18 años), 2012/2013.

- El lugar donde más % de menores consigue alcohol es el supermercado (61,8%), seguido de bares/pubs (57,7%).
- 6 de cada 10 menores consumen alcohol en bares/pubs y 5 de cada 10 en discotecas. El 57% consume en espacios abiertos.
- En fin de semana se beben más combinados y entre semana predomina la cerveza.

% de menores (14-17 años) que han conseguido y consumido alcohol (en el último mes) en diferentes lugares		
	CONSEGUIDO	CONSUMIDO
Bares o pubs	57,7	61,4
Discotecas	47,1	52,1
Domicilio (de otros/propio)	24,0 / 16,8	39,9 / 20,6
Supermercados	61,8	-
Espacios públicos abiertos (calles, parques, playas)	-	57,3

Tipo de bebida según día de la semana (consumo en el último mes)



FUENTE: ESTUDES 2012/2013. Observatorio Español sobre Drogas. DGPNSD. MSSSI.

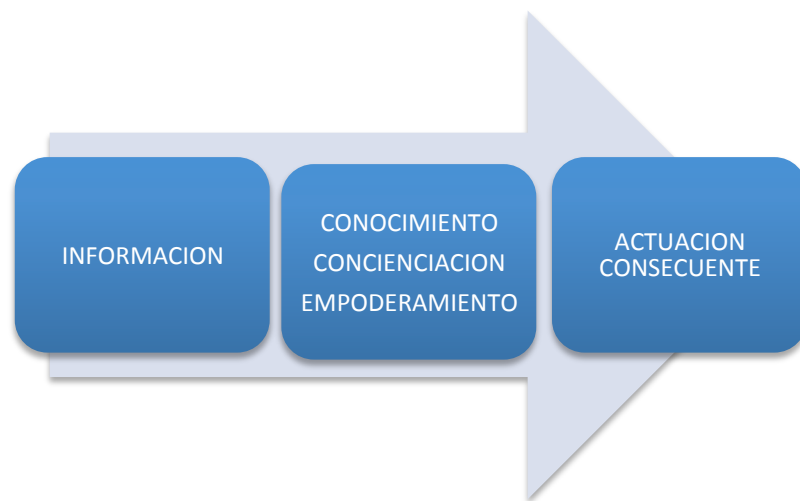


Detectando por medio de esta tabla los lugares más comunes para conseguir y consumir alcohol siendo los supermercados y en gran parte en espacios abiertos respectivamente, se muestra de esta misma forma en la historia gráfica Drogalescencia, al igual que el momento, coincidiendo con el fin de semana y el tipo de bebida siendo los combinados la predilecta por los jóvenes.

Metodología

Cualitativa, recogiendo datos, analizándolos con observación de los grupos de riesgo y a partir de aquí, definiendo nuestro objetivo fundamental y procedimiento de trabajo: tanto en el análisis de datos, como su aplicación en el desarrollo del cómic y la estructura de difusión de resultados de forma pedagógica en centros públicos y/o privados de educación:

Cualitativa: análisis de fuentes secundarias, entrevista en profundidad. Desde experiencia propia, adaptación, pre test.



Por lo que respecta a la metodología del dibujo después de un estudio de campo previo tocaba empezar con la materialización del proyecto y que poco a poco fuera cogiendo fuerza. Fue ahí donde nos planteamos qué materiales y técnicas serían las más eficaces para conseguir el impacto deseado en la sociedad.

Así pues, la propuesta del Cómic como vía para hacer llegar a los jóvenes la información sobre prevención de drogas fue la más votada. Queríamos llegar a ellos desde un material que les interesase y se sintieran motivados e incluso identificados.

El Cómic siguió su proceso básico: unos primeros bocetos de acciones improvisadas. Después un Storyboard (que veremos más adelante). Todo ello trabajado con lápiz y papel normal, incluso a veces, en hojas de libreta, nunca sabes donde te puede llegar la inspiración. « *La inspiración existe, pero tiene que encontrarte trabajando.* » - Pablo Picasso.

Conseguimos la corrección y aprobación de varios profesionales y empezamos a diseñar el Cómic a limpio. En un papel de 120gr/m' y varios lápices de diferentes intensidades.

Surgieron algunas dudas en el proceso, porque nuestra intención era rotular todo el Cómic desde el principio y después escanearlo. Pero decidimos hacer unas pruebas finales para ver el efecto...

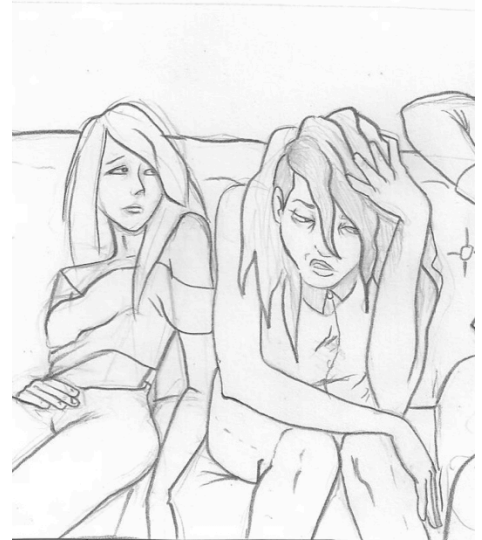


...catastrófico.

El rotulador negro arrebatava la gracia a todo aquel trazo artístico que el lápiz, en toda su esplendor , podría haber dibujado. La magia y el encanto quedaban cubiertas en una triste y torpe mancha negra.

No estamos menospreciando el rotulador negro, simplemente no se adecuaba a nuestro modo de trabajo. Mucho más libre y desenfadado, incluyendo también esa fuerza en el trazado que da tantísima personalidad al artista, haciendo de una simple viñeta un pieza única.

Como antes ya hemos dicho, queríamos que los jóvenes, cuando vieran el trazo del lápiz pudieran sentir esa proximidad entre emisor y receptor.



Tal y como seguía avanzando el proceso y podíamos ir divisando algunos resultados finales, la emoción nos incitaba a trabajar más y más rápido. Pasaban las horas sin darnos cuenta. Dibujamos, escaneábamos e incluso coloreábamos. Lo único que se te pasaba por la cabeza eran dibujos y más dibujos y lo último que se te pasaba era mirante al espejo. Nuestras vidas se limitaban a las vidas de estos cinco curiosos personajes.

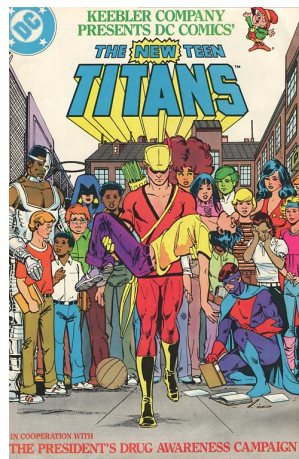
¿Y por qué colorearlo? Pues por la sencilla razón de saber a quienes va dirigido y como se les puede llamar su atención. No obstante, no queríamos colores llamativos porque parecería que estuviéramos incitando al consumo de drogas. Así pues le dimos una atmosfera más seria. Siendo lo más fieles y objetivos a la realidad.

La herramienta empleada fue Photoshop CS6 con su accesorio estrella: la tableta gráfica. Pasamos tanto tiempo juntos que ya éramos como uña y carne. Y una vez terminada la parte más artística le dimos paso a Publicer, otra gran ayuda para un acabado profesional y de calidad. Este se encargó de maquetar las viñetas de cada página y poner fin este largo proceso de silla y soledad. Quedaba la parte más bonita, dar a luz a nuestro gran esfuerzo. Nueve meses de duro trabajo y por fin llegó la hora de la impresión. Nuestro comic se hacia realidad.

ANTECEDENTES Y REFERENTES



He's the Reason Drug Use Can Even Be Shown In Comics



In the mid-1970's, The United States Department of Health, Education and Welfare asked Stan Lee to write a comic book depicting the dangers of drug abuse while he was editor-in-chief of Marvel Comics. He did a three part Spider-Man story that involved Harry Osborne having a bad LSD trip, but the Comic Code Authority objected to the comics because they had a strict no-drug policy - even if drugs were being shown in a negative light. Stan decided to run the issues without CCA approval and the issues sold just fine. After this, the CCA changed their policy - allowing drug-related topics to be included in comics.

A mediados de los años 70', el departamento de salud, educación y prevención de los estados unidos le preguntó a Stan Lee si quería escribir un comic sobre los riesgos del abuso de drogas.

Siguiendo el ejemplo de uno de los grandes. Stan Lee demostró que el comic también puede ser un medio de concienciación para la prevención de drogas en la sociedad.



Una nit de festa, Còmic: UNA NIT DE FESTA. Informació, prevenció i reducció de riscos Pla Municipal sobre Drogues d'Eivissa 2010.

Trata la temática de las drogas y cuenta la historia de un grupo de amigos que consumen alcohol y estupefacientes. Sirvió de referente para nuestro proyecto. Pero en cambio, nuestro comic está justificado con estadísticas y actualizado con los últimos informes realizados estatalmente en 2013. Además de incluir una puesta en escena con la que los jóvenes entre 13 y 18 años pueden sentirse más identificados. Es decir, aparece el uso de redes sociales y móviles, nuestros protagonistas todavía no utilizan el coche, las drogas representadas son las más consumidas y aparecen por orden de preferencia.

apartados de información sobre conceptos relacionados y estadísticas, fichas técnicas de cada droga, notas para que los jóvenes anoten sus propios pensamientos, lugares de contacto en caso de tener problemas con las drogas, entrevistas a personas reales y un código QR en el que aparece una animación. Un pack completo para que los adolescentes reciban una buena información y prevención actualizada.





Viñeta del cómic "Viajando", que ganó el primer premio de un concurso contra el consumo de drogas, en el año 2004.



Nos gusta la secuencia que esta viñeta nos ofrecía y decidimos tomar referencias para nuestro comic, aunque el resultado fue un poco más "vomitivo".

Aquí podemos ver otros antecedentes de comic y prevención de drogas que nos ayudaron a encajar otras puestas de escena para nuestro comic:

drogas, drogas, drogas



The screenshot shows the homepage of the "Drug Facts for Young People" website. At the top, there is a navigation bar with a "Download" button and a link to "Parent's Forum Drug Facts Discussion Career Talk". The main content area features a large "WELCOME" banner with an illustration of two cartoon dogs. One dog is holding a baseball bat and the other is holding a baseball. There are speech bubbles with text: "HEY, YOU'RE THE NEW KID AREN'T YOU?", "COME ON! GET YOUR GLOVE AND MEET US AT THE SCHOOL YARD. WE CAN ALWAYS USE ANOTHER PLAYER.", and "THERE'S A FREE PDF APP FOR THIS! CLICK HERE!". On the right side, there are sections for "Awards" (Families Online Award), "Testimonials" (Our site works with troubled youth ages 12 - 19 years), and a "Rated in the top 1% of visited websites" badge. The footer includes the "DRUG FACTS FOR YOUNG PEOPLE" logo and the text "Make positive choices regarding drugs & alcohol!".

PROCESO DE TRABAJO

Planificación temporal y cronograma.

La idea revoloteaba alrededor de nuestras mentes desde tiempo atrás. Solo buscábamos la oportunidad idónea para empezar. Para arrancarla de nuestras cabezas y plasmarla en el papel.

Finalmente ese día llegó. Ya no habían excusas que retrasasen el proyecto. Había llegado el momento de explotar esta idea tan potente.

Todo empezó a principios del agosto pasado. Quedaba tan solo un mes para pasar nueve meses en el extranjero (Erasmus+), debíamos hacer un “brainstorming” y planificar que tiempos y contratiempos podríamos tener. Qué materiales debíamos meter en la maleta y cuales se quedaban aquí para los últimos retoques.

Básicamente este fue nuestro cronograma:

	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre	Enero	Febrero	Marzo	Abril
Cómic	Guión , diseño de personajes	Storyboard, diseño de personajes		Revisión y cierre de roles.	Dibujo a limpio	Dibujo a limpio	photoshop	Photoshop e Indesign
Anima.			Guión, Diseño .	proceso	proceso	proceso	proceso	Finalizado
Teoría	Justificación, investigación Biblio.	Metodología y procesos Biblio.	Referentes y antecedentes.		Redac- tar		Redactar.	Montaje de doc.

La vuelta a casa fue tan trágica como deseada. El orden en nuestro espacio de trabajo que tanto nos había costado conseguir en aquel frío país se había derretido como un muñeco de nieve en primavera. Por suerte el esfuerzo del invierno dio su primer fruto, ahora solo quedaba montar las piezas del rompecabezas que venían desperdigadas entre varias maletas. De eso se encargaron los cálidos meses de mayo y junio. Donde la emoción de reencontrarte con los tuyos quedaba en segundo plano y tu única prioridad era conseguir llegar al final.

DOCUMENTACIÓN GRÁFICA

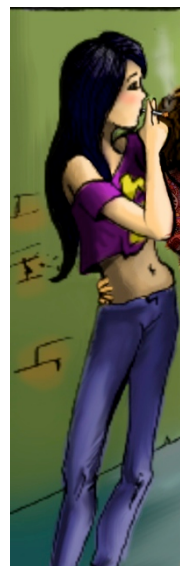
Antes de llegar a los diseños definitivos ha habido una sucesión de pasos a seguir para conseguir los resultados deseados. A continuación vamos a poder ver cual ha sido el proceso creativo de los personajes. Cuales fueron sus orígenes, sus avances y sus diseños finales.

Imágenes de apoyo

La inspiración de algunos personajes venía de personas reales. No eran replicas exactas pero si escogíamos las facetas más interesantes para aplicarlas a nuestros personajes y que estos tomaran una apariencia real.



Para el artista tomar unas referencias del mundo real es algo muy común además de mucho más eficaz.



El patrón a seguir siempre es el mismo porque te riges por una personas con características fijas.



En cambio, si creamos un personajes desde nuestra imaginación. Puede que establezcamos unos patrones fijos y consigamos un resultado similar, pero siempre nos costará más solidificar ese rol.

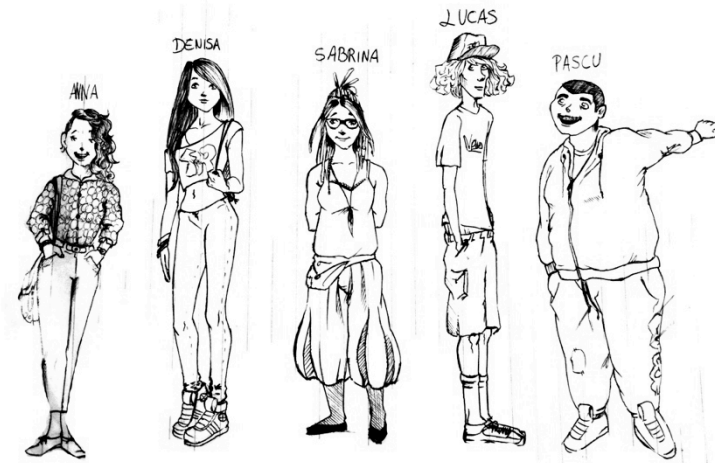
Por lo que a nosotros respecta preferimos tomar apuntes de la realidad aunque algunas veces no hemos encontrado la similitud adecuada al personaje que íbamos a representar y hemos decidido dejar volar nuestra imaginación en base a los propósitos que nos habíamos marcado.

Bocetos

Los primeros bocetos son apuntes rápidos del natural o acciones improvisadas que empezarían a desentramar la confusión de ideas que el proyecto acarrea.



Diseño de personajes y sus roles.



Los protagonistas del cómic 1

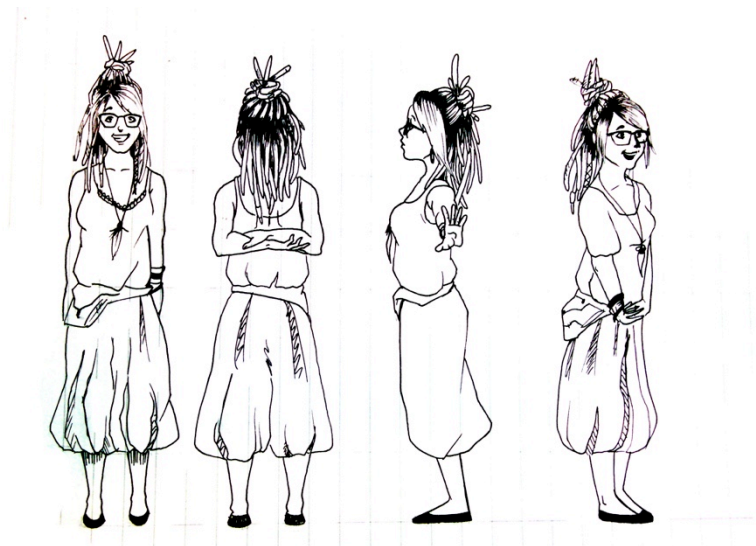
Una vez solidificado el argumento del Cómic y su guión podíamos empezar a cerrar la apariencia y personalidad que iba a adoptar cada uno de nuestros personajes. En las siguientes paginas explicaremos brevemente los roles de estos cinco amigos:

Sabrina



Es una adolescente de 14 años segura de si misma y natural, no le importa lo que opine la gente. Se considera un espíritu libre y le encanta disfrutar de los pequeños detalles que le da la vida. Aunque nunca olvida sus responsabilidades con los estudios y las obligaciones que debe cumplir en casa. Ha tenido una infancia complicada que le obligó a madurar antes de tiempo. Por eso, ella consciente de las consecuencias que pueden tener sus actos prefiere abstenerse de tomar drogas y disfrutar de una vida feliz.

Físicamente tiene una complexión normal aunque no esta totalmente delgada. Su estilo de vestir es hippie ,



Lucas

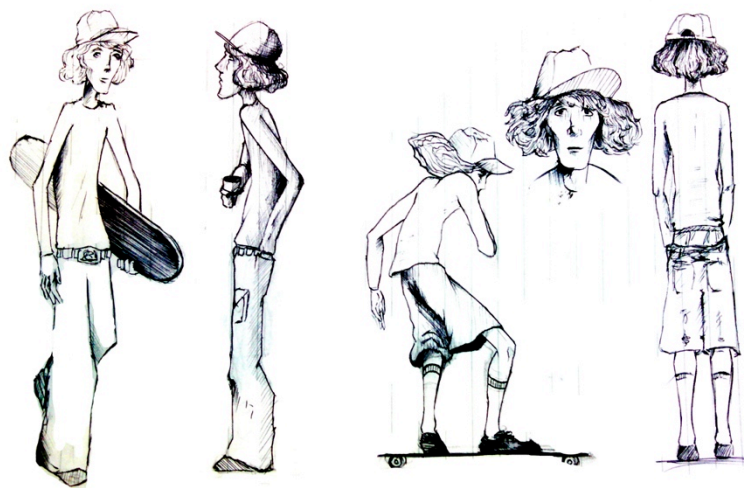


Este chico de 15 años es el repetidor de la clase. Tiene una personalidad extrovertida y siempre tiene que hacerse el gracioso para caer bien a la gente y sentirse integrado en el grupo.

En cambio en su casa son continuas discusiones con su madre divorciada. La ausencia de autoridad paterna hace que su actitud dentro de casa sea mucho más agresiva. Pero como todo adolescente habrá una chica que le vuelve loco y él intentará comportarse del modo de agrado de ella. Aunque no siempre lo consiga...



Físicamente es pelirrojo, muy alto y extremadamente delgado. Su postura no es erguida y por lo tanto su espalda se curva. Tiene un estilo deportivo y rapero. Siempre viste a la última con ropa de marca.



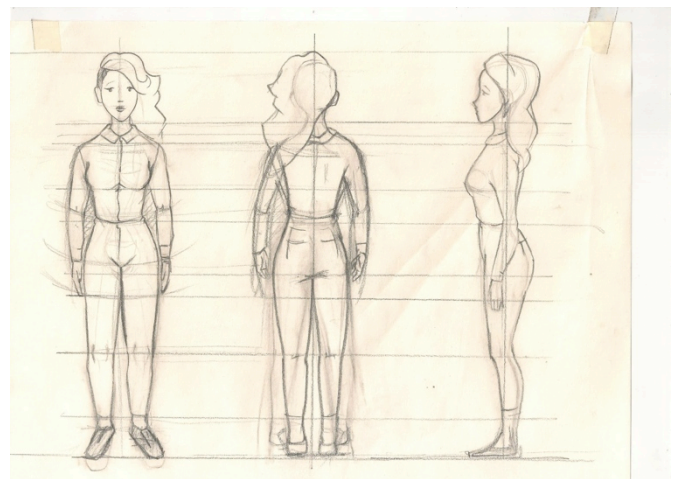
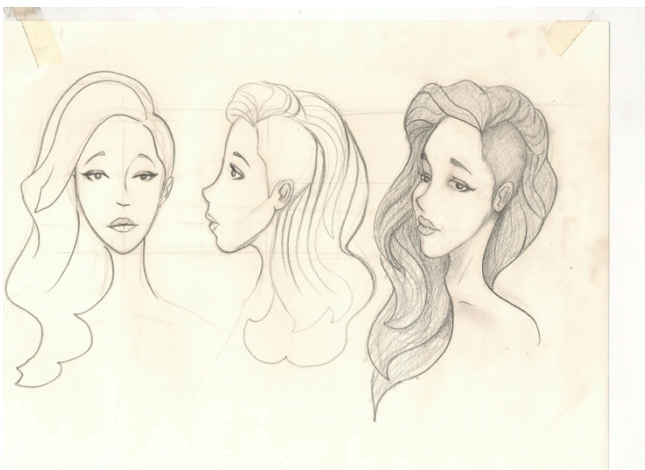
Anna



Nuestra siguiente protagonista proviene de una familia media adinerada. Su infancia fue feliz junto a su hermana mayor. Las dos disfrutaron de una buena educación.

Pero la adolescencia es una etapa complicada para Anna porque sigue el ejemplo de su hermana mayor que consume estupefacientes habitualmente. Y aunque ella quiere estudiar y llevar una vida decente, su pareja irrumpe cada dos por tres en su estabilidad emocional, dejando su autoestima por los suelos mediante el maltrato psicológico. Pese a ello, Anna recapacitará sobre su vida y veremos como superará sus miedos.

Su aspecto físico es bastante atractivo según los estereotipos sociales actuales. Tiene una cara dulce, la tez blanca y los ojos azules. Es bajita pero su cuerpo está repleto de curvas ya que se ha desarrollado antes de sus compañeras.

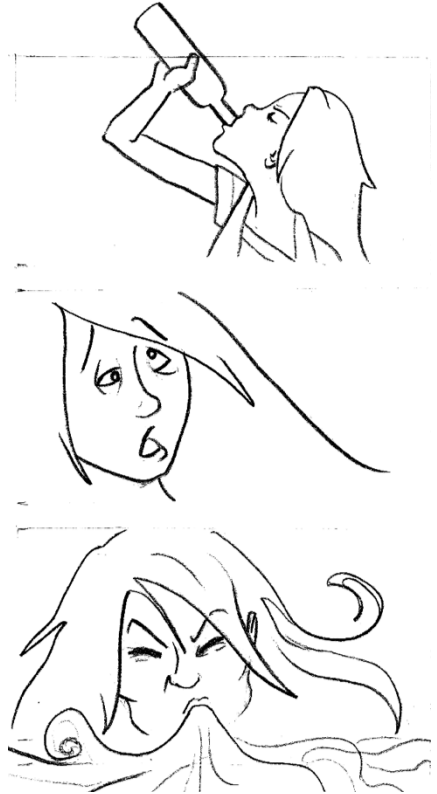


Deni



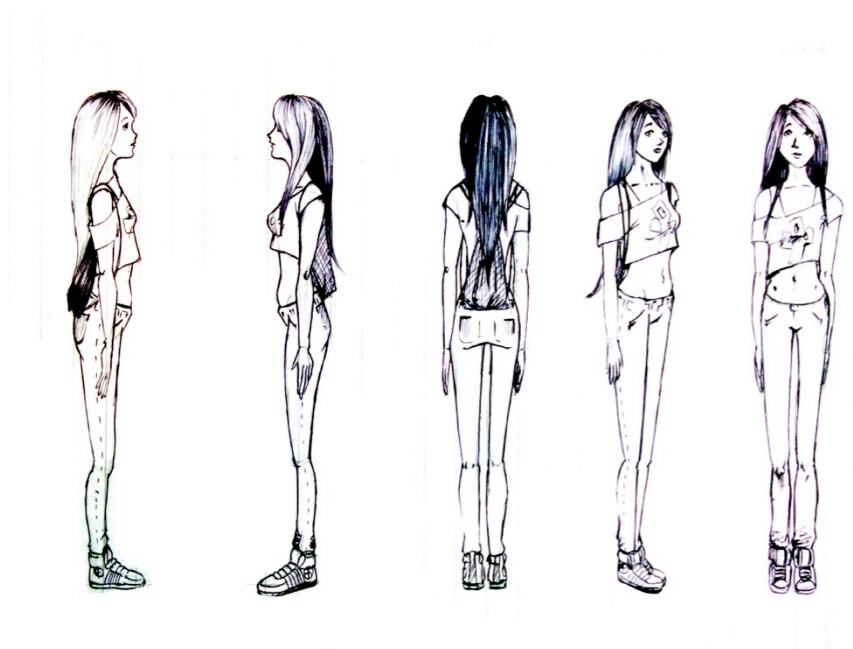
Hoy en día ya es común ver grupos de adolescentes poli raciales. En este caso es nuestra querida y alocada Deni la chica extranjera, aunque totalmente integrada ya que lleva viviendo en España desde que era muy pequeña.

Psicológicamente es muy inestable, no tiene apenas autoestima y para protegerse se pone una máscara de prepotencia y rebeldía frente a todo el mundo. Comportándose de manera autoritaria y maleducada, dando una apariencia totalmente opuesta a como realmente es por dentro. Un trocito de pan.



La falta de cariño recibida en casa hace que busque la aceptación en el grupo y será capaz de beber y fumar tanto como la situación le permita.

Su imagen es estilizada y extremadamente delgada. Tiene una bonita melena y una cara preciosa pero su actitud arrogante le hace perder facultades.



Pascu



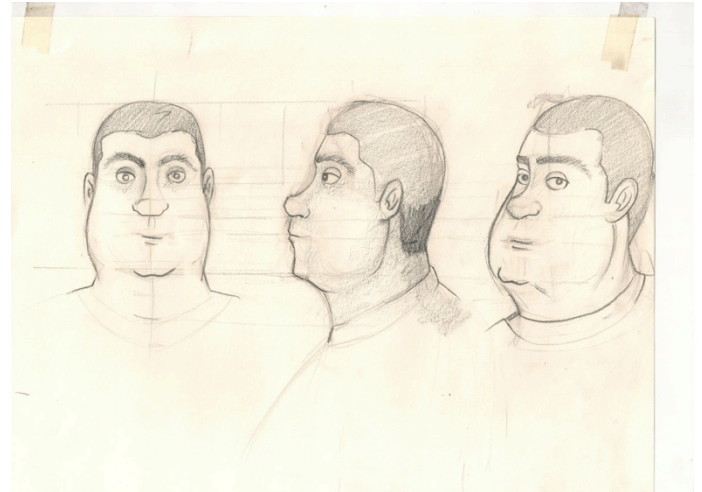
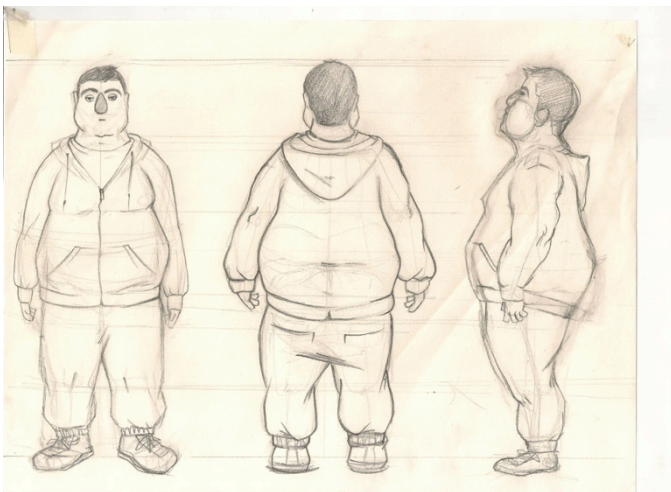
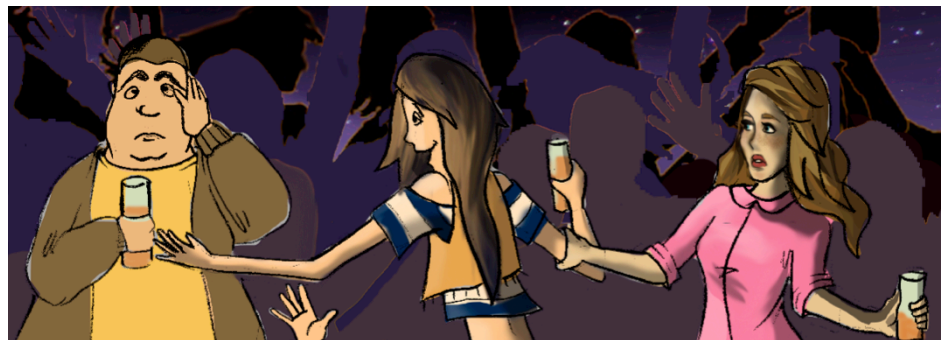
El último personaje que nos queda por comentar es Pascual, o como todo el mundo lo conoce 'el Pascu'.

Acomplejado por su físico se comporta de forma tímida y tiene una personalidad más introvertida. Aunque cuando esta con sus amigos le encanta reírse y sentirse dentro del grupo.

Quiere comportarse como todos los demás chicos de su edad, pero cuando estos empiezan a tomar drogas el entra en el juego pero pronto recapacita y toma la sensata decisión de decir NO ante la presión a la que sus amigos lo someten.

No es un estudiante excelente pero aprueba las asignaturas y cumple con sus obligaciones.

Es de complexión obesa y alto. Su estilo es deportivo y le gusta pasar desapercibido. Tiene la cabeza rapada y las cejas espesas.



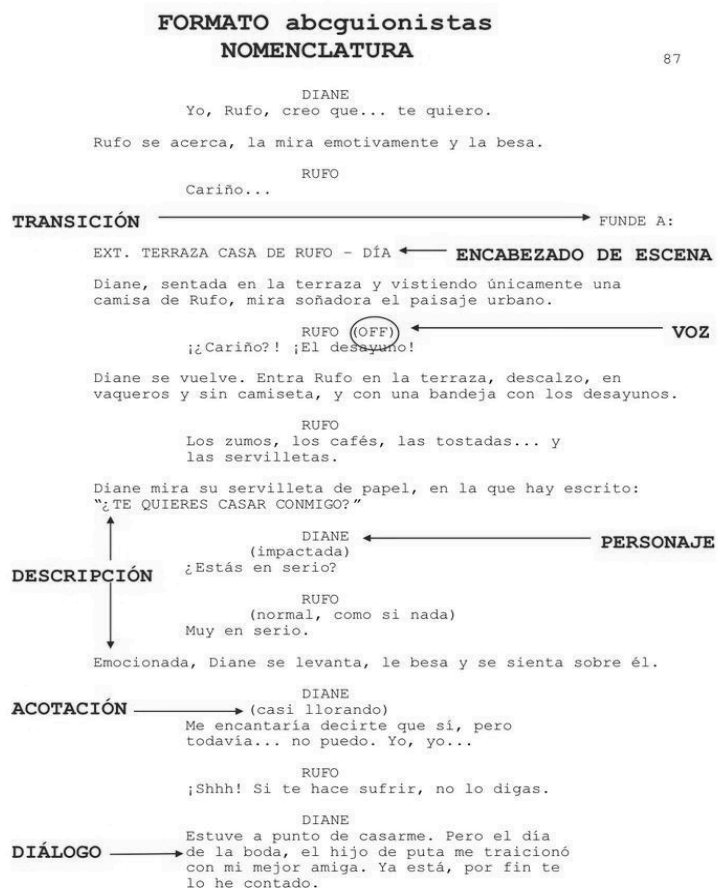
El guión.

Para la realización del guión nos ceñimos a la investigación previa y las estadísticas estatales sobre consumo de drogas en España. A partir de ahí creamos una historia en un ambiente cotidiano en el que se veían envueltas las vidas de 5 adolescentes y sus primeros contactos con las drogas.

La primera estructuración que realizamos se dividía en cinco capítulos. Cada capítulo trataba la temática de una droga distinta. Ordenadas según las preferencias de consumo en las estadísticas de la FAD.

A raíz de ahí empezamos a escribir anécdotas y situaciones que podrían vivir cualquier adolescente hoy en día, para que el nivel de identificación fuese mayor. El lenguaje y la jerga que elegimos fue totalmente informal, como hablan los jóvenes en sus vidas diarias.

En cuanto a la redacción formal del guión seguimos las pautas que marcaban los documentos relacionados con “¿Cómo elaborar un guión?”, que oportunamente nos facilitó nuestra tutora y posteriormente corrigió. Es decir, tuvimos en cuenta el guión literario, el tema, la idea, la tipografía, la nomenclatura...



El Storyboard.



Una vez asentados los diálogos de cada escena tocaba hacer un guión gráfico general para ir dando forma y cohesión a toda la historia. Lo que en otros términos llamamos el Storyboard.

Cuando terminamos la última viñeta del Story hicimos un repaso general y volvimos a enfocar ciertas escenas desde otros puntos de vista. Es importante cuando realizas este apartado tener en cuenta todos los aspectos técnicos y siempre es aconsejable añadir anotaciones para las viñetas reales. Todo esto mucho más importante que el resultado artístico que puedas alcanzar en un Storyboard, porque al fin y al cabo simplemente son unos esquemas para que el artista analice a la hora de seguir el proceso del dibujo final.

Posterior al dibujo y anotaciones de cada viñeta en concreto, se debe reestructurar todas las viñetas y adjudicarles un lugar y tamaño en cada página, según la intención del artista a la hora de transmitir el mensaje a los lectores. Ya sea para darle más importancia o menos dependiendo de cada viñeta o del dinamismo lectivo que podemos encontrar, creando una lectura del comic mucho más interesante y adictiva.



Maquetación.

El primer impacto visual es muy importante porque de él dependerá que despierte un interés en los destinatarios y así empezar a producir el cambio que este proyecto persigue.

Partiendo de esta base nos guiamos en la maquetación del Cómic desde estrategias psicológicas. Es decir, teniendo en cuenta el color, el estilo, la posición de las viñetas, así como la organización de la información y los puntos clave de atención.

Para llevar a cabo la maquetación del Cómic hicimos uso de Publicer, un programa de maquetación del Pack Office. Al principio utilizamos Indesign pero nos dimos cuenta que trabajar con Publicer era mucho más sencillo y adquiriríamos los mismo resultados.

El Cómic se compone por diferentes apartados que a continuación presentaremos:

(la portada)

Un punto clave para el primer contacto. Cuando el Cómic llega a las manos de los adolescentes lo primero que van a ver va a ser la portada. Esta tiene que ser lo suficientemente potente como para despertar interés en el lector y transmitir una breve y concisa información sobre la temática del comic. Además de generar intriga por lo que este quiere contarnos e informarnos.

(los capítulos)

Cada uno de los capítulos trata de una droga distinta según el orden de preferencia en el consumo de drogas de las estadísticas de ESTUDES. Por lo tanto, el primer capítulo trata sobre el Tabaco, el segundo sobre el alcohol, el tercero sobre los porros, el cuarto sobre los hipnosedantes y el último de la cocaína. En cada capítulo nuestros personajes protagonizan sus primeras experiencias con cada droga, siendo lo más fieles a la realidad posibles.

El diseño de pagina varía según el argumento transcurriendo la historia, pero en cada pagina hay elementos invariables que se rigen por una normas preestablecidas. Por ejemplo los márgenes perimetrales de la hoja (1cm) , los márgenes entre las viñetas(3mm), la tipografía (candara).



(fichas técnicas)

Estos apartados aparecerán al final de cada capítulo respectivamente y se encargaran de dar información objetiva sobre cada droga (tipo, efectos, riesgos...).

Visualmente todas tendrán el mismo diseño y color. Aparecerá el nombre de la droga, un texto descriptivo y en la parte inferior de la página una ilustración de la droga.



El alcohol

Más conocido como: Cubata, trago, chupito.

Composición: Al hablar de alcohol nos estamos refiriendo al alcohol etílico (etanol), de fórmula química $\text{CH}_3\text{CH}_2\text{OH}$, que es el principal componente de las bebidas alcohólicas y el responsable de los efectos psicoactivos.

Efectos: El alcohol es un depresor del Sistema Nervioso Central que actúa bloqueando el funcionamiento del sistema cerebral responsable de controlar las inhibiciones.

Transcurridos pocos minutos tras la ingesta del alcohol, éste pasa al torrente sanguíneo donde puede llegar a mantenerse durante varias horas y desde el cual ejerce su acción sobre los diversos órganos.

El etanol afecta a todo el organismo, uno de los órganos más perjudicado es el hígado; éste cumple con la misión de transformar el alcohol en sustancias que no resulten peligrosas, pero tiene una capacidad limitada: puede metabolizar entre 20 y 30 gramos de alcohol por hora y mientras tanto la bebida circula por la sangre dañando al resto de órganos.

En contra de lo pueda creerse, el alcohol no es un estimulante del Sistema Nervioso Central sino un depresor del mismo, pues a la sensación inicial de euforia y desinhibición, le sigue un estado de somnolencia con visión borrosa y incoordinación muscular, "el bajón". En ocasiones puede llegar a producir coma e incluso la muerte.

Riesgos específicos de los adolescentes: Estudios recientes sugieren que los jóvenes responden a la ingesta de alcohol de manera muy diferente que los adultos. Aunque la investigación se encuentra en sus etapas de desarrollo, parece ser que el alcohol perjudica más el aprendizaje en adolescentes que en los adultos.



(Experiencias reales)

Posterior a la historia del cómic encontraremos un apartado con entrevistas a personas que fueron o son drogodependientes y que nos cuentan como fue su experiencia con las drogas y que consejo podrían dar a generaciones venideras. El contacto con estas personas se realiza a través de Médicos del Mundo Valencia.

(Definiciones)

Esta página estará dedicada exclusivamente a la descripción de términos importantes en el ámbito de las drogas. Dichas definiciones serán extraídas de libros y estudios relacionados con la materia.

(Notas)

El siguiente apartado va dedicado a la conciencia y pensamientos de los jóvenes. Hojas “en blanco” con un diseño elaborado donde los jóvenes pueden escribir sus anotaciones y reflexiones.

(Contactos de ayuda)

Si desgraciadamente hay algunas personas que necesitan ayuda porque tienen problemas con las drogas, ya sea un caso personal o familiar, ponemos teléfonos y lugares de atención y que estas personas tengan un lugar donde acudir si quieren solucionar su problema con la drogadicción.

(El reverso)

En la contraportada del cómic podremos encontrar un pequeño resumen del proyecto así como los nombres de los creadores y finalmente en la parte central inferior el Código QR, con el que mediante un Smartphone los adolescentes pueden interactuar y ver una animación sobre la experiencia con las drogas y sus consecuencias.

LA ANIMACIÓN.

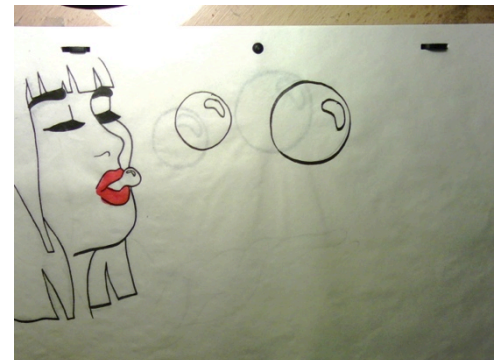
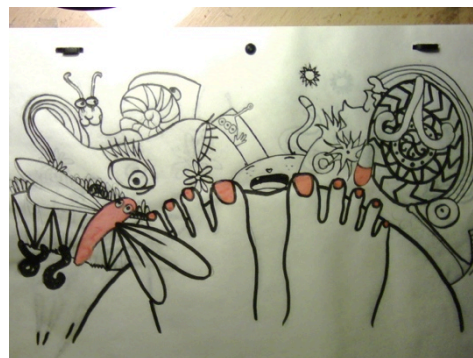
La idea de la animación surgió para complementar el cómic y cerrar el proyecto con un toque más dinámico e intrigante. Por ello, la animación la encontramos situada en un código QR en el reverso del Cómic. Para que los jóvenes o incluso los padres interactúen con ella y despierte más interés el proyecto.

El guión y la música.

En el guión no hay diálogos, simplemente las acciones se van sucediendo.

La sinopsis de este cortometraje cuenta la experiencia de una joven con las drogas. Cómo empieza a descubrir las mismas y se va acercando cada vez más al acantilado metafórico que es el ambiente de las drogas. Cuando creemos estar por encima de ellas y tener la situación bajo control nos damos cuenta que cada vez estamos más atrapados hasta caer por el precipicio y vernos totalmente envueltos por un mundo del cual no podemos escapar.

La música está compuesta exclusivamente para este corto de la mano del bitmaker checo *Kuba-K (Kódex)*, un gran artista reconocido en el Rap centro-europeo. El track de audio se titula "*MyDream*".





¿ESTO QUE SIENTO ES AMOR, O ES LA RESACA DE HOY?

Sara Herranz

Imágenes de apoyo.

La inspiración para el estilo gráfico de la animación salió de varias fuentes. Por una parte la protagonista fue diseñada tomando las referencias de una ilustradora española que nos gustó mucho por su estilo y temática. Y otras referencias fueron tomadas de imágenes psicodélicas y apuntes del natural sobre nosotros mismos. Además de tomar referencias sobre el movimiento de varias animaciones.



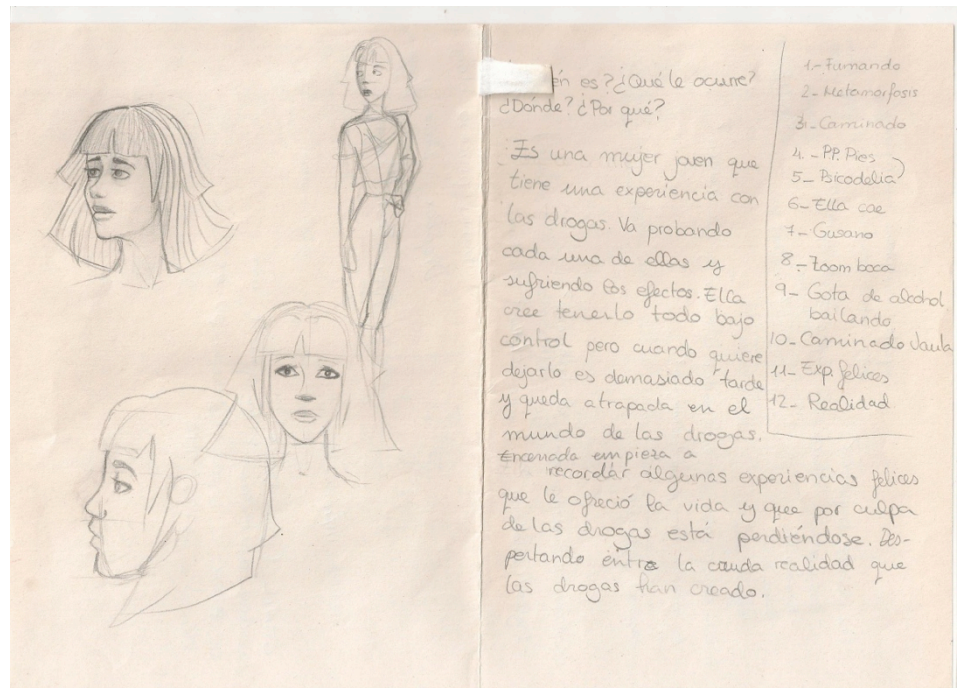
Psicodelia

Bocetos.

Los primeros bocetos que surgieron no tienen nada que ver con los diseños finales. Eran esbozos de chicas con diferentes rasgos, haciendo acciones que nunca entraron en el guión definitivo. Pero poco a poco se fue asentando lo que sería el ritmo y estilo de la animación.



Adolescencia en un minuto



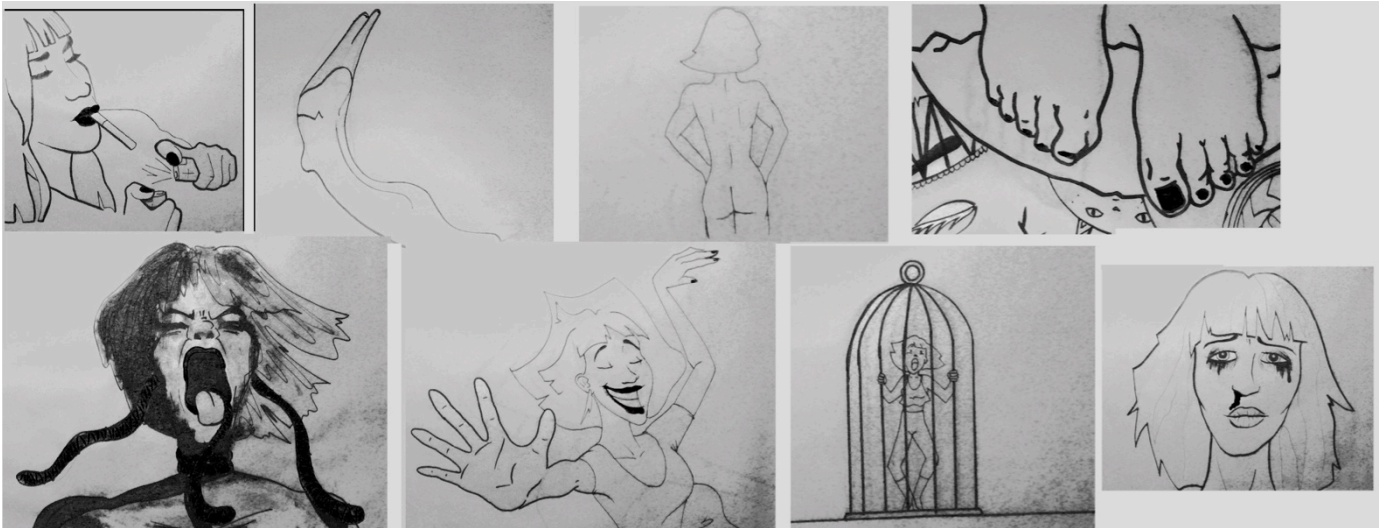
Diseño de personaje.

Nuestra protagonista es una ingenua joven que cree saberlo todo sobre las drogas y va probándolas hasta quedar atrapada en sus redes. Lamentablemente no hay final feliz para esta joven al igual que no lo hay para tantas otras personas reales que echan su vida por la borda. Ella solo es un personaje que advierte de lo que puede llegar a pasar.

Físicamente es joven y delgada, todavía en proceso de desarrollo corporal. Sus pechos son pequeños y sus caderas poco pronunciadas. Tiene el pelo corto y unos potentes labios rojos a conjunto con sus uñas, para así acentuar los contrastes y resaltar las acciones de diferentes escenas.



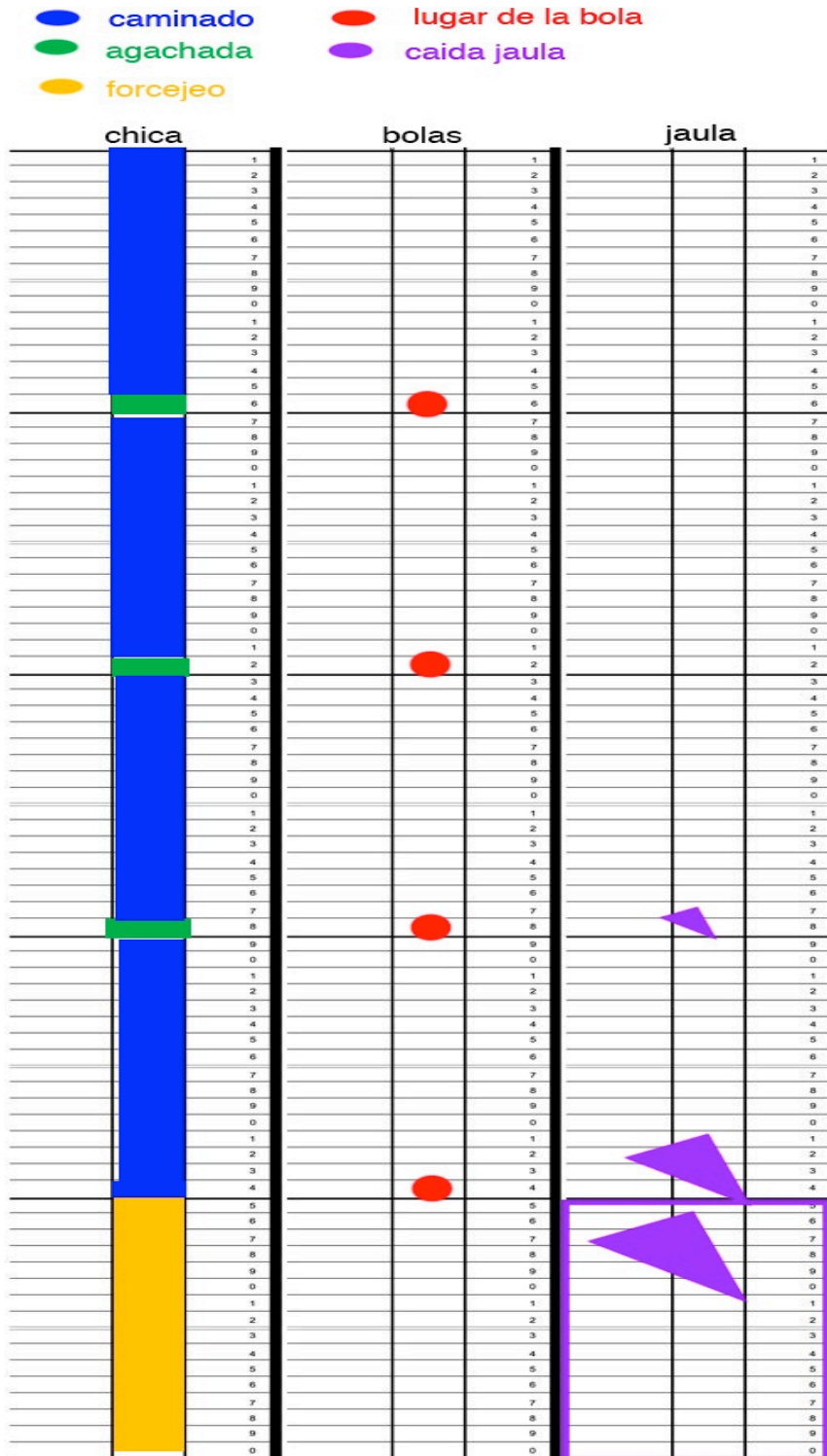
El Storyboard.



El Storyboard en este caso solo ha sido las pautas necesarias para identificar a cada escena, puesto que ya habíamos establecido cuales iban a ser las acciones dentro de cada escena.

(1)La primera escena se enciende un cigarrillo y en vez de salirle humo de boca le salen burbujas. (2)Del brillo de una burbuja nace una metamorfosis que se transforma en la joven desnuda. (3)La joven da media vuelta y camina hasta llegar al precipicio. (4)Hay un primer plano de sus pies dejando ver la psicodelia que hay bajo del acantilado. (5)La joven cae desgraciadamente dando tumbos hasta quedar inmóvil en el suelo. (6)Un gusano se acerca y entra dentro de ella asfixiándola. (7)Hay zoom hacia su campanilla que transforma en una gota de alcohol de la botella que esta bebiendo, baila y cae al suelo alcoholizada. (8)Aparece siguiendo el rastro de unas bolitas deliciosas que se va comiendo hasta que una jaula le cae encima y queda atrapada. Grita y Grita, pero no sirve de nada. (9)Hay otro zoom hacia su cara que se desvanece entre momentos felices de su vida que han quedado quebrados por las drogas. Finalmente aparece la realidad que estas han dejado, una joven destrozada psíquica y emocionalmente.

La carta de tiempos



Cada escena tiene su estudio de tiempos previo. Aunque nuestro nivel de principiante en animación nos llevaba a intercalar algunos claves y los tiempos nos variaban un poco.

Pero consideramos importantes el estudio de tiempos antes de ponernos a dibujar frame por frame.

A nuestra parte izquierda podemos observar una de las cartas de tiempos que realizamos para la escena en la que la joven va comiendo dulces hasta quedar atrapada en la jaula. Cada color marca una movimiento u acción diferente y nos indica en que momento exacto ocurre la acción.

Claves e intermedios

La animación como materia artística guarda una estructura básica invariable. Puedes crear movimientos vertiginosos y acciones increíbles pero todos tendrán en común la misma ley.

Los animadores nos regimos por una serie de pasos ordenados y obligatorios. Después del guión, el storyboard, la carta de tiempos y el indispensable conocimiento de tu personaje (que físico tiene, cual es su personalidad, su actitud), viene el paso más mecánico de todos:

COLOCACIÓN DE LOS CLAVES



TESTAR

COLOCACIÓN DE LOS INTERMEDIOS



TESTAR



SESIONES EDUCATIVAS

Estas sesiones educativas son dirigidas a grupos de menores entre 13 y 18 años de edad, ya sea en colegios, institutos, asociaciones, etc. Dichas sesiones serán siempre impartidas por profesionales técnicos y tendrán una duración de hora y media aproximadamente. En ellas de forma distendida, amena y acompañadas por el cómic en soporte papel y proyecciones, que causen en ellos un gran impacto, deben de tratarse los siguientes aspectos:

(Fase de implicación)

Corroborar la información que ofrece el cómic.

Tratar la identificación de los jóvenes con los personajes del cómic.

Tratar la coincidencia de los hechos en el cómic con la vida real.

Relatar por parte de los jóvenes situaciones similares ocurridas.

(Fase de información)

Aclarar términos clave como son: drogadicción, droga, tolerancia, dependencia y síndrome de abstinencia.

Destruir mitos. (Aclarar ideas preconcebidas que surjan de los mismos jóvenes).

Dar información estadística sobre el consumo de drogas en adolescentes en España así como las características concretas de las drogas más consumidas.

Alertar de riesgos y consecuencias.

Exponer la problemática real que puede llegar a ocasionar el consumo.

(Fase de empoderamiento)

Enfatizar en el empoderamiento, la autonomía y la toma de decisiones.

Focalizar las soluciones en ellos mismos.

Informar sobre qué deben hacer si quieren resolver un caso de drogadicción. (Amigos, profesores, padres).

Exponer la cantidad de recursos contra la drogadicción que tienen a su alcance. (Médico, UCA, recursos online etc.)

CONCLUSIONES Y REFLEXIONES

Las drogas están y seguirán estando en nuestra sociedad pese al lamentable y arrasado panorama que dejan en las vidas de aquellos que caen en sus redes. También debemos ser conscientes que tarde o temprano todo el mundo topa con ellas, es ahí donde intentamos dar la información y el empoderamiento suficiente en este proyecto para que nuestros jóvenes actúen de manera consecuente y responsable ante las mismas.

Es importante actuar antes de que ellos crean saberlo todo sobre este mundo, antes de que las drogas les engañen con su inofensiva apariencia y los adolescentes caigan en ellas irrevocablemente.

Nuestra reciente experiencia adolescente nos hace reflexionar desde un punto de vista objetivo y analizar como fue y como debiera haber sido si hubiésemos tenido esas herramientas necesarias a nuestro alcance, tales como información y concienciación, que hoy recopilamos en nuestro proyecto y que un día necesitábamos y no tuvimos, pero que puede ayudar a las siguientes generaciones que actualmente están pasando por el lugar que un día nosotros ya pasamos.

En conclusión, si nuestro proyecto genera un cambio social respecto a la prevención del consumo de drogas sabremos que hemos alcanzado nuestros objetivos. Que si concienciamos a nuestros adolescentes y estos son capaces de ser consecuentes ante el problema nosotros nos daremos por satisfechos. Si nuestro proyecto consigue ayudar a una sola persona, a un solo joven, sabremos que todo nuestro esfuerzo habrá merecido la pena.

El modo de llevar a cabo esta idea también es muy importante para nosotros, crear un proyecto llamativo para los jóvenes además de ser tarea complicada es la puerta de la aceptación del trabajo que más tarde se convertirá en la influencia y el cambio que perseguimos. Si no fuera un proyecto atrayente perdería el interés y con ello el efecto.

Por eso mismo además del cómic como recurso dirigido a los jóvenes, ameno, con lenguaje coloquial y desde una perspectiva dinámica y juvenil se han incorporado al proyecto las nuevas tecnologías a través del código QR fácilmente escaneable con cualquier Smartphone o tablet lo cual nos redireccionará a un blog en el que podremos ver una animación que de forma muy artística y abstracta muestra como es una vida con su paso por las drogas.

La animación deja ver una confusión, es una visión entre real y fantástica y salta continuamente entre la realidad y la fantasía.

Y por último para tratar de manera más formal y didáctica el tema de las drogas se han diseñado las sesiones informativas llevadas a cabo por profesionales en la materia y dirigidas a los jóvenes con el propósito de cerciorar la información que les llega, evaluarla, destruir los falsos mitos sobre las drogas y tratar con ellos de manera más directa.

BIBLIOGRAFIA

Cassaday, A. (2015) Star Wars. (1ª; p.08034) Barcelona: Editorial Planeta.

Delegación del gobierno para el plan nacional sobre drogas. (2007). Drogas (1ª; p. 86) Madrid: Ministerio de Sanidad y Consumo. Secretaría General de Sanidad. Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas.

Escohotado, A. (2008). Historia general de las drogas (8ª; p.1562) Madrid: Espasa.

Kuhn, C., Swartzwelder, S., Wilson, W. (2011). Colocados (1ª; p.446) Barcelona: Debate.

Lee, S. (1971) The new teen titans . New York: Marvel.

Observatorio español sobre drogas. (2013) Encuesta estatal sobre consumo de drogas en enseñanzas secundarias (ESTUDES). Madrid, Ministerio de sanidad, servicios sociales e igualdad.

Pla municipal sobre Drogues. (2009). Una noche de fiesta (2ª; p. 07800) Ibiza: Ajuntament d'Eivissa.

Valderrama, J.C., Gomez, M.J., Aguilar, J., Alapont, L., Aleixandre, R., Sanchez, L., Tortajada, S., Vidal, A. (2002). La prevención en municipios menores de 7000 habitantes de la provincia de Valencia (1ª; p.367) Alicante: Diputación de Valencia.

WEBGRAFÍA

FAD : <http://www.fad.es/>

ANEXOS

ENTREVISTA TRANSCRITA A ÁNGEL CAGIGAS

EVA SERRANO: Bueno pues encantada de tenerte aquí Angel, yo soy Eva, el año que viene voy a estudiar arteterapia y me gustaría que me dieras algún consejo o alguna experiencia que tu hayas tenido o como ha ido yendo ¿no? Entonces la primera pregunta que te quería hacer es ¿de dónde provienes tu de que campo o que estudios previos has tenido en relación a la arteterapia? Por que la arteterapia en si es multidisciplinar viene desde muchas disciplinas y ¿cuál ha sido tu disciplina previa?

ANGEL CAGIGAS: Bueno yo vengo de la psicología, y haciendo psicología empecé a interesarme por el campo del arte y empecé a hacer una serie de trabajos que intentaba explicar ese binomio de psicología y arte y dentro de eso me intereso mucho el fenómeno de la locura con lo cual me dirigí inmediatamente con todo lo que tenia que ver con art brut y empecé a desempeñar un poco esa historia y ahí he ido trabajando y eso es lo que me ha llevado a todo lo relacionado con arteterapia.

EVA SERRANO: Entonces ¿qué relación crees tu que tiene la psicología con la arte terapia? ¿cómo influye? ¿cómo se trabaja en si la psicología dentro de la arteterapia?

ANGEL CAGIGAS: bueno arteterapia yo tengo la sensación de que funciona como una herramienta como una especie de metáfora. Una metáfora en un sentido de un sistema que transporta contenido de un lugar a otro es lo que quiere decir realmente metáfora, de alguna manera es una herramienta que sirve como modelo de comunicación se puede utilizar con muchas poblaciones muy distintas con poblaciones infantiles por ejemplo que tienen un acceso mas complicado a la palabra o incluso en personas que por una serie de circunstancias no quieren verbalizar ciertas cuestiones ¿no? Y ahí la arteterapia si que funciona muy bien si que sirve tiene que ver mucho con eso, tiene que

ver por lo menos desde mi punto de vista con una herramienta que tiene que ver con la comunicación con exteriorizar contenidos ese tipo de cuestiones.

EVA SERRANO: Entonces desde tu punto de vista que te llevo a interesarte por la arte terapia o que emociones sentiste o sentimientos en ese momento para decir esto es lo que quiero llegar o una experiencia o...

ANGEL CAGIGAS: A mi me pareció muy interesante por que salía un poco del ámbito de la patología, era una herramienta que servía para muchos mas ámbitos se puede utilizar en el ámbito de la terapia evidentemente pero también en muchos otros que tienen que ver con la mediación que tienen que ver con diferentes poblaciones y eso hacia que fuese una forma muy valiosa y muy rica para trabajar con poblaciones muy diferentes, además con herramientas dentro del arteterapia también muy distintas, puede utilizar cuestiones plásticas pero también cuestiones audiovisuales es decir todo lo que tiene que ver con la narración es muy importante y a mi ese tipo de cuestiones me interesaba mucho.

EVA SERRANO: Vale te llego como mas, te ayudo a poder trabajar con ello, muy bien. Ahora me gustaría hablar sobre cual es tu visión o que piensas tu ¿cómo ha llegado la arteterapia a España? O ¿cómo ha sido su aceptación o cual es la situación actual de la arteterapia en España?

ANGEL CAGIGAS: Bueno pues ha llegado como casi todo un poco tarde pero la verdad es que en los últimos años se esta viviendo una época muy buena, están creándose muchos lugares de formación de arteterapia en distintas universidades en distintos puntos de España y la verdad es que esta cogiendo una velocidad bastante aceptable en otros países es cierto que nos llevan ventaja por muchos motivos por que todo esto empezó hace muchísimos mas años ahí países de nuestro entorno como Bélgica que funcionan muy bien y funcionan muy bien por que están muy integrados dentro de los ámbitos de la salud publica pero no solo eso sino también dentro de la industria del arte, también funciona muy bien dentro de todo lo que tiene que ver con políticas de barrio políticas para poblaciones marginales, en fin, lo han integrado muy bien dentro de sus sistema en algunos países y aquí eso todavía falta, aquí si hemos iniciado con bastante fuerza el camino de la formación que no es poco pero todavía hace falta que ese camino de la formación llegue un poco a la

vida cotidiana y se integre sobretodo lo mas importante quizás sean los ámbitos de la salud por que eso va ha abrir muchas mas puertas y a partir de ahí que se pueda utilizar en otros ámbitos y además es muy rico por que ves que dentro de la arteterapia hay profesionales que vienen de lugares muy diferentes y esa multidisciplinariedad siempre funciona muy bien y hace contenido muy rico, hay gente que viene de la psicología, como yo por ejemplo, pero hay gente que viene del campo de la educación, gente que viene del trabajo social, gente que viene de las bellas artes, gente que viene de otros ámbitos que quiere trabajar con la gente y quizás este sea el momento, y además yo creo que en momentos críticos como este que estamos viviendo yo creo que este tipo de cuestiones funcionan realmente bien.

EVA SERRANO: L a última pregunta y a lo mejor la mas personal ¿podrías contarnos brevemente algún caso de los mas significativos que hayas vivido? O el que mas te haya llegado.

ANGEL CAGIGAS: Es muy curioso, yo no hago clínica, yo no me dedico a clínica y soy mucho mas teorico pero es muy curioso que cuando sales a otros lugares y empizas a hablar de este tipo de cuestiones la gente rápidamente pone el foco, yo he estado dando conferencias, mostrando trabajos audiovisuales y curiosamente la gente se atornilla a las sillas y empieza a hablar y empieza a sacar, con lo cual si es algo que nos toca de cerca que nos toca muy rápido y que eso que es una herramienta de trabajo como muy inmediata que funciona realmente bien y hay otras técnicas que el desarrollo practico es bastante mas complicado y en esta no en esta es algo muy inmediato y además es algo que cuando lo empiezas a trabajar al sujeto lo traes rápidamente a la infancia y eso hace que empiece a salir toda una serie de cuestiones que funcionan bien y que son muy inmediatas.

EVA SERRANO: Pero lo que me quería referir yo también es que me gustaría que me contases una experiencia propia o... trabajando con alguien que hayas sentido esa emoción o que hayas podido ayudar a alguien con el arteterapia y hayas visto su proceso, algún cambio en concreto sin nombres ni nada simplemente...

ANGEL CAGIGAS: Si, si, si yo no hago practica de arteterapia lo que si he estado trabajando son cuestiones narrativas dentro de video y hay es muy curiosa

como se arman la cabeza los jóvenes, hemos trabajado mucho con gente de 13, 14 años gente de instituto, gente de bachillerato y de alguna manera todos nos hacemos un relato de nuestra vida y también de nuestras actuaciones y al trabajar con eso ellos se dan cuenta de cómo lo han construido, se dan cuenta de cómo lo puedes deconstruir y como lo puedes reconstruir y cuando trabajamos con poblaciones muy jóvenes eso suele estar muy bien por que ves que son capaces de analizar que es lo que les esta pasando y de redireccionar y dirigirse hacia donde les interesa.

EVA SERRANO: Vale muchas gracias, bueno la entrevista ya ha finalizado pero aprovechando la ocasión ya que estas aquí y has venido desde tan lejos y tal me gustaría explicarte un proyecto que tengo en mano socioeducativo y que me gustaría que me dieras tu consejo y tu opinión. Este proyecto es sobre un comic de prevención e información de drogas tanto para padres como para adolescentes en si y tengo aquí quería enseñarte algunos dibujitos y tal para ver que te parece. Por que actualmente en España hay constancia de que ha habido otros comics pero ya no están actualizados y yo creo que es una herramienta potente que puede hacer un cambio en la sociedad en si.

Todo el comic esta justificado con datos reales y estadísticas de la FAD y del Reina Sofia y es totalmente actualizado por que lo que queríamos es llevarlo a cabo alrededor de septiembre o así y que todo estuviera, que les pudiera ayudar a los adolescentes realmente por que ahora las estadísticas han cambiado ya no son las mismas de el año pasado por ejemplo ahora el consumo de hipnosedantes está creciendo o otra forma que tienen los chavales de ver las cosas ahora con el whatsapp o esas movidas que tienen por eso quería saber que opinas tu sobre eso, si es buena idea o desde tu punto psicológico de psicología.

ANGEL CAGIGAS: Si por que cualquier otro método para llegar a los jóvenes va a ser bueno, ellos están muy cansados de recibir conferencias, cursos, mesas redondas, es algo con lo que ya no pueden mas por que han recibido muchas, se ha hecho un buen trabajo y hay que seguir haciéndolo pero son cosas que ya les fastidian o les aburren, otra conferencia, otra mesa redonda y en cambio otro tipo de tratamientos pueden funcionar muy bien. Nosotros hemos tenido experiencias con jóvenes que tienen que ver con el cine, con que ellos crearan cortos dentro de unas temáticas concretas que nos interesaba trabajar. A ellos las temáticas no les interesaba demasiado pero si el cine, y entonces ese caramelo de aprender a hacer cine hizo que se interesaran por esos temas y cuando los plasmaban en los cortos habían trabajado ya ese

contenido y en este caso puede ser algo parecido. El comic es un lenguaje que si es suyo que no es de los adultos, es algo exclusivamente que ellos lo viven como propio y si tu estas hablando su mismo lenguaje, es mucho mas fácil que eso funcione y que ellos integren esas experiencias.

EVA SERRANO: Claro eso es como había pensado yo en un principio, ¿cómo llegarles cara a cara? No que nos vean como alguien que te diga: ¡no, no tomes drogas! es simplemente que tengan la información y que ellos tengan su propio empoderamiento para ser conscientes de tomar sus propias decisiones, es hay donde queríamos llegar con el comic.

ANGEL CAGIGAS: Claro, nosotros cuando trabajamos con jóvenes muchas veces imponemos nuestro punto de vista, e incluso los estudios lo que los adultos hacemos es plantear lo que nosotros creemos que los jóvenes piensan, pero pocas veces sale lo que realmente ellos piensan y con ese otro tipo de técnicas si que es mas fácil llegar a ellos y ver realmente que es lo que ellos opinan. Cuando tu haces un test normalmente los jóvenes contestan lo que ellos creen que deben contestar que es lo que hacemos todos por otra parte, en cambio cuando trabajas con ellos mas en profundidad y con una longitud temporal mayor eso funciona mucho mejor y eso hace que tu puedas entrar al trapo y que entres realmente a saber que es lo que están pensando y que a ellos les interese mas claro.

EVA SERRANO: Muchas gracias, tenemos que termiran por que es la hora pero bueno para que veas un poquito, trabajado en photoshop y luego ya en septiembre haríamos el pretest, imprimiríamos unos cincuenta y ya con algunos contactos pues moveríamos algunos comics y ya veríamos como funciona, pero creo que tu punto de vista me ayudara bastante en cierta manera a conseguir, estos consejos que me has dado para saber que tenemos que estar mas a su altura, que ellos nos entiendan mas. Bueno pues mucha suerte y muchas gracias.

ANGEL CAGIGAS: Mucha suerte.

GUIÓN COMPLETO DEL CÓMIC

DROGALESCENCIA

¿Este es el título de la novela? No me acaba, parece que tu tengas un problema con las drogas. ¿O es un personaje que habla en primera persona?

CAPITULO PRIMERO. *El tabaco*

Presentación de escenario y personajes

ESCENA1 ESCENARIO, HORA DEL DÍA (IMPORTANTE PARA ENCUADRAR LA ACCIÓN Y A LOS PERSONAJES E ILUMINAR LA ESCENA.

Al salir de clase, en la calle, vemos un grupo de jóvenes amigos sentados en un banco y a Denisa acercándose a ellos.

PASCU:

¡Ey! Deni, ¿Qué tal el verano por tu país?

DENISA:

Hola chicos, muy bien . ¿Y vosotros?

Escena 2 : MISMO ESCENARIO. Diferente encuadre ¿? Esto es importante que lo definas, ya que trabajas los escenarios y puedes ver de cuantos estamos hablando o las vistas diferentes de un mismo escenario

El grupo de amigos sentados en un banco (*diferente punto de vista*).

SABRINA:

¡Súper bien, menudo veranito!

ANA:

Yo en el pueblo súper bien también.

LUCAS:

Pues yo en la “city” , más aburrido que una ostra.

Escena 3 MISMO ESCENARIO . Diferente encuadre ¿?

Siguen sentados en el banco charlando.

LUCAS:

Eh! ¿Habéis visto a los mayores? Se van a la parte de atrás a fumar.

DENISA:

Yo lo he probado este verano y creo que me he enganchado.

ANA:

Yo a veces fumo con mi novio.

PASCU:

Podríamos ir un día al callejón.

DENISA:

Vale, compraré tabaco.

Escena 4

Denisa y Sabrina van de camino a casa y ven a los mayores en el callejón.

LOS MAYORES:

Eh, ¡pásate el porro!

DENISA:

Tía, cada año que pasa Alex está más bueno.

SABRINA:

Olvídate... eres una niña para él.

DENISA:

¿Niña de qué? Pues si fumo y todo.

Escena 5

Al día siguiente en el baño de chicas. Denisa, Ana y Sabrina están mirándose al espejo.

ANA:

¿Has comprado el tabaco?

DENISA:

No cari, no he podido, pero le he quitado dos a mi madre.

ANA:

¡Ah! pues vamos a la parte de atrás.

SABRINA:

Menuda tontería.

Escena 6

Ana, Sabrina, Denisa, Pascu y Lucas están en la parte de atrás del instituto.

ANA:

Va saca los pitis.

SABRINA:

Pues si vais a fumar yo paso.

PASCU:

Puff, yo no sé qué hacer...

LUCAS:

Pues yo sí que quiero probarlo.

Escena 7

Denisa y Ana empiezan a fumar.

Sabrina pone mala cara

SABRINA:

¡Qué peste! No me tiréis el humo.

Escena 8

Vemos una mano en primer plano ofreciéndole un cigarro a Lucas.

DENISA:

Toma Lucas, pero te tienes que tragar el humo.

Escena 9

Viñeta doble, Lucas prueba el tabaco y consecuentemente empieza a toser.

LUCAS:

Esto esta asqueroso (*mientras tose*).

Los amigos se ríen de el

AMIGOS:

¡No sabes fumar!

Escena 10

Los chicos fuerzan a Pascu a que pruebe el tabaco.

ANA:

Va Pascu tío pruébalo.

PASCU:

No yo paso.

DENISA :

Venga una caladita.

PASCU:

Buenoo...

Escena 11

Un primer plano de las manos de Denisa con chicles y colonia.

DENISA:

Tomad he traído chicles y colonia.

SABRINA:

¿Y eso para qué?

DENISA:

Pues para que no te huela la ropa ni la boca.

ANA.

Eso, eso, que luego mi madre me raya.

Escena 12. Recibidor de la casa de Lucas. Tarde

Lucas entra en casa

MADRE:

Hola hijo.

LUCAS:

Hola mama.

MAMA:

Dame un beso.

Se besan y la madre pone cara de extrañada

MAMA:

¿A que hueles?

LUCAS:

¿yoooo? a nada.

Escena 13 Recibidor de la casa de Lucas. Tarde

Lucas y su madre forcejean, mientras ella le olisquea la ropa.

MAMA:

Hueles a tabaco.

LUCAS:

¡ay! mamá no me rayes.

Escena 14

Lucas se encierra en su cuarto mientras la madre le grita.

MAMA:

¡A ver con quien te juntas!.

Escena 15

Lucas tumbado en la cama escucha música y reflexiona

LUCAS: *(pensativo)*

En verdad no sé porque lo he probado , está malísimo y todos saben que fumar no trae nada bueno. Además a esta no le va a hacer nada de gracia.

FICHA TÉCNICA DEL TABACO

CAPITULO SEGUNDO. *El alcohol*

Escena 16. LA CALLE. DIA,TARDE ¿?

Lucas y Pascu caminan por la calle (*vienen de comprarse un videojuego*) ¿llevan el videojuego en la mano?

PASCU:

Por fin ha salido *The ultimate killer II*

LUCAS:

Sí tío, lo voy a probar esta misma tarde, vente si quieres.

Escena 17 La calle

Pascu ve un cartel.

PASCU:

Mira Lucas, es este finde.

Escena 17

Vemos un primer plano del cartel (WELLCOME FESTIVAL, UP CLUB, 5€, 20 DE SEP).

PASCU:

pero ¿nos dejaran pasar?

LUCAS:

Claro, dejan pasar a todo el mundo.

Escena 19

Lucas con el móvil en la mano

LUCAS:

Buah to guapo, voy a decírselo a estos por el grupo.

Vemos con detalle la conversación de wassap desde el móvil de Sabrina.

Se puede leer el nombre del grupo **Instituto**

LUCAS:

Ste finde es el *wellcome festival* en el Upclub.

DENISA:

Ana y yo iremos seguro.

SABRINA:

Yo no puedo chicos. Tengo que cuidar de mi hermano.

Sabrina deja el móvil encima de la mesa y le da una cucharada de medicina a su hermano en silla de ruedas.

Escena 20. ESCENARIO¿?

El viernes por la tarde al salir de clase.

ANA:

¡Ey! chavales tenemos que comprar el botellón para mañana.

PASCU:

Pero si ninguno tenemos 18.

LUCAS:

Lo podemos comprar en un chino.

DENI:

Podemos comprar los cubatas dentro.

PASCU:

O no hace falta beber.

Se ríen de él

ANA:

¿Cómo vas a salir sin beber?

Le diré a mi novio que nos compré una botella de Vodka.

Escena 21

Ana y Denisa esperan al novio de Ana en la puerta del Súper para que les consiga el alcohol.

NOVIO:

aquí tienes guapa.

ANA:

¿Vendrás esta noche?

NOVIO:

No, yo estaré con estos. Tener cuidado.

ANA: Te quiero.

Escena 22. Parque.

Vemos que hay un botellón en el parque enfrente de la discoteca.

Las chicas esperan sentadas en un murito mientras llegan Lucas y Pascu bien vestidos.

LUCAS:

Hemos traído vasos y hielos.

PASCU:

Yo he traído media botella del mueble bar de mi padre.

ANA:

Perfecto! Eso a chupitos que tenemos que colocarnos antes de entrar.

Escena 23

Empiezan a beber chupitos , se oye música y gente de fondo (esto si es dibujado supongo que será con texto y con signos de onomatopeyas no¿?y los hielos y las botellas entre sus pies.

Escena 24

El alcohol empieza a hacerles efecto

PASCU:

Esto me está pegando, creo que voy a parar.

DENISA:

Puezz si no bebez más para nozotross..

ANA:

Deni, relájate que la noche es muy larga.

Escena 25

Vemos a Lucas hablando acarameladamente con la chica que le gusta, al fondo Ana y Denisa bailando y Pascu con las manos en los bolsillos.

CHICA:

Hola Lucas,¿ cómo vas?

LUCAS:

Un poco ciego.

CHICA:

(indirecta) me gustaría charlar contigo dentro.

LUCAS:

Vale, te prometo que en cuanto entre te llamo.

CHICA:

Te espero, ¡ eh!

La chica se aleja y Lucas se dirige a Pascu

LUCAS:

Puff me vuelve loco...

Escena 26

Denisa con el cubata en la mano, meneándolo y con una sonrisa forzada la siguiente viñeta Empieza a marearse y la siguiente Vomita muy fuerte.

Escena 27

Plano cenital. Denisa sufre un coma etílico y cae al suelo. Ana le sujeta la cabeza y el resto de gente crea un círculo a su alrededor.

PASCU:

¡Darle agua!

LUCAS:

Vamos a llamar a sus padres.

ANA :

¡Que dices! ¡Nos la cargaremos!

ALGUIEN:

¡ Llamar a una ambulancia!

Escena 28

La ambulancia llega a toda pastilla.

Escena 29

Vemos como los sanitarios la suben en la ambulancia en una camilla.

ATS:

Es una menor.

Administrarle B12, nos la llevamos al hospital.

Escena 30

Los chavales hablan sobre lo ocurrido.

LUCAS:

Vaya mierda de noche.

ANA:

No ha sabido beber.

PASCU:

Vaya tela la que nos espera.

Escena 31

Denisa sale del hospital tapada con una chaqueta acompañada de sus padres con cara de enfadados.

MADRE:

A la próxima te lo pensarás dos veces.

PADRE:

No va haber próxima vez, estás castiga.

Escena 32

Al día siguiente Lucas con una resaca del copón (¿está en la cama o dónde?)

Suena su móvil encima de la mesita. El reloj marcando las 15:00.

Escena 33

Lucas coge el móvil y lee un mensaje de la chica.

WASSAP:

Lucas, ayer me dejaste tirada,
pensaba que eras diferente,
no quiero saber más de ti, adiós.

Escena 34

Sabrina llama a Ana por teléfono.

SABRINA:

¿Quedamos esta tarde para ir al centro?

ANA:

Que va tía, tengo una resaca que flipas. Vaya tela lo que paso ayer..

(5 min después)

SABRINA:

Joder, si es que todo lo que hacéis no trae nada bueno.

ANA:

pero, ¿ por qué eres tan reacia a todo eso?

SABRINA:

Si supieras la realidad lo entenderias.

FICHA TÉCNICA DEL ALCOHOL

CAPITULO 3 (LOS PORROS)

ESCENA 35. INTERIOR DE UNA TIENDA DE COMESTIBLES.

Un viernes (¿como sabemos que es viernes?) 5 jóvenes pidiendo yogurt helado en el mostrador de una tienda de comestibles. Hay un cartel que pone todos los viernes el helado de yogurt a 1 euro?

LUCAS

Chicas esta noche no contéis con nosotros que estamos a punto de pasarnos el ultimate killer II.

DENISA

¡Seréis frikis!

ANA

No os preocupéis chicas, esta noche cenaremos en mi casa con mi hermana y sus amigas , que no están mis padres.

SABRINA

¿Y por qué no llamas al churri?

ANA

Porque como siempre tiene otros planes.

ESCENA 36. INTERIOR DE LA CASA DE DENISA

Denisa sale de casa mientras sujeta el picaporte.

Vemos detrás de la puerta su madre cruzada de brazos.

DENISA

Me voy! Adiós!

MADRE

Donde vas? ¿Con quién vas? ¿ qué vais a hacer?

DENISA

A dar una vuelta con mis amigos.

MADRE

¿A ver a qué hora vienes?.

ESCENA 37. INTERIOR DE LA CASA DE ANA

En el sofa todas sentadas comiendo pizza (*hilo de mozzarella*) Todo esto son distintos encuadres ¿no?

AMIGA HER

mmm... está buenisimaaaa!!

Terminando de cenar, una amiga se lia un porro.

HERMANA DE ANA

Deni, ya me han contado que bien te lo pasaste el sábado. JAJAJA

DENISA

Calla, calla, no me lo recuerdes.

HERMANA DE ANA:

Ves liándote un porrillo ¿no tia?

Ana con cara de susto se dirige a su hermana.

ANA

Teta, ¿vas a fumar porros en casa? Los papas se darán cuenta.

HERMANA DE ANA

Tu sigue ahí con tu móvil y tu novio y déjanos a nosotras.

AMIGA HER

Vale, de que te apetece, hierba o hachís?

HERMANA DE ANA

Hierba, Hierba !

AMIGA HER

Cuidado con esta que es muy fuerte. ¿Tenéis papel?

ESCENA 38. INTERIOR DE LA CASA DE ANA

AMIGA HER: ¿queréis probarlo?

SABRINA: Yo no.

Denisa y Ana se miran sonriendo y lo prueban las dos.

ESCENA 39. INTERIOR DE LA CASA DE ANA

Todas en el sofá fumadas.

Vemos la mesa llena de sobras.

ANA

Buah tías, esto me deja todo relajada,

¡ como mola! dame más.

HERMANA DE ANA

No fumes tanto que no has cenado casi.

ESCENA 40. INTERIOR DE LA CASA DE ANA

Ana intenta levantarse y se marea

ANA

Voy a por agua.

Tías que me encuentro muy mal, me mareo.

AMIGA DE LA HER

Le ha entrado un amarillo

Todas se ríen mientras. Ana con cara de mareo y blanca.

OTRA AMIGA HER

Darle azúcar, que coma algo dulce.

Ana ve todo desvanecido, tiene un amarillo en el sofá.

ESCENA 41. Ext. DE LA CALLE/NOCHE

Denisa y Sabrina vuelven a casa de noche.

SABRINA

¿ Es qué no podemos hacer otra cosa que no sea drogarnos?

DENISA

Pero yo tengo toda la curiosidad y todos los mayores lo hacen.

SABRINA

¿ Pero te vale la pena? Cada vez que nos pasamos la liamos parda.

DENISA

Pero que yo controlo.

SABRINA

Sí, como el sábado pasado que casi te quedas ahí.

DENISA

¿Y tu por qué nunca quieres probar nada?

CAPITULO CUARTO (LOS HIPNOSEDANTES)

ESCENA 42. INTERIOR DE LA HABITACIÓN DE ANA

Ana está sentada en la cama de su habitación hablando por teléfono.

ANA

No hay excusas que valgan, lo has vuelto a hacer.

NOVIO

pero que yo te quiero a ti

ANA

Estoy harta de que no me respetes.

NOVIO

Pues si tan claro lo tienes, ahí te quedas, paso de ti.

Ana mirando el teléfono que pita (*le ha colgado el teléfono*)

ESCENA 43. INTRIOR DE LA HABITACIÓN DE ANA

Ana llora desconsoladamente con su móvil sobre la cama cerca de ella.

ESCENA 44. INTRIOR DE LA HABITACIÓN DE ANA

Ana en posición fetal sobre la cama, agotada de llorar empieza a reflexionar.

PENSAMIENTOS DE ANA: ¿Se van a visualizar en un planos subjetivos? Si es así di como, en caso contrario sería como una conversación, pero deberías cambiar el encuadre del personaje. Creo que debes hacerlo, hay demasiado pensamientos. O hacer un mix, unas veces estar en un plano subjetivo, otras ver que imagen representa su pensamiento y otras ella con el texto de apoyo.

"Durante todo este tiempo solo me ha hecho sufrir"

"Si esto es amor vaya mierda"

"Debo ser fuerte y olvidarme de él"

(vuelve a llorar)

"no puedo vivir sin él"

"¿Por qué no es como al principio?"

"Yo solo quiero ser feliz con él"

"Ahora estoy sola"

"él era todo para mí y ahora ¿qué voy a hacer?"

"Pero mis amigas tienen razón, es un capullo"

"desde que estoy con él he discutido mucho con mis padres"

"pero es que lo quiero tanto" (y rompe a llorar).

"Me duele el corazón, me cuesta respirar"

"a pesar de todo el daño que me ha hecho es el único que me entiende"

ESCENA 45. INTERIOR DE LA HABITACIÓN DE ANA

Ana se incorpora exhausta de llorar.

Se queda mirando al infinito pensativa. Pensando:

Le cuesta respirar, hiperventila muy fuerte

ANA

no aguanto más, debo relajarme"

Con una actitud muy excitada

ANA

necesito calmar este ataque de nervios

ESCENA 46. INTERIOR DEL BAÑO

Ana frente al espejo del lavabo apoyada y pensando.

ANA

No puedo vivir sin él.

La culpa es mía, no lo he amado como él necesitaba.

Coge el bote de pastillas para dormir y vacía casi la mitad en su mano

ANA

Necesito relajarme un poco.

Ana se toma las pastillas.

ESCENA 47. INTERIOR DE LA CASA

La hermana de Ana entra en casa.

HERMANA DE ANA

Hola ya estoy en casa.

¿Teta estás ahí?

Busca a su hermana

¿Teta?

ESCENA 48. INTERIOR DEL BAÑO

La hermana encuentra a Ana dormida en el suelo del baño

HERMANA DE ANA

¡Ana , Ana, despierta!

¿Ana estás bien?

La hermana de Ana ve la cajetilla de pastillas vacía en el suelo.

HERMANA DE ANA

No... Ana...¿qué has hecho?

ESCENA 48. INTERIOR DE LA HABITACIÓN DEL HOSPITAL

Ana despierta en el hospital rodeada de sus padres y su hermana.

La madre se sienta en el borde dela cama

MADRE

Ana ¿cómo estás?

¿cómo se queda una después de un lavado de estomago?

Ana mira a su madre con una **expresión de malestar en su rostro.**

ANA

Mama, lo siento solo quería relajarme

vi las pastillas que tomas para dormir.

La madre la mira con sorpresa

MADRE

¿Relajarte por qué?

ANA

estaba muy nerviosa porque lo deje con Rafa.

El padre gesticula muy enfadado

PADRE

¿¡Qué qué!?

La madre se gira hacia el padre

MADRE

Cálmate Alfredo.

Vuelve el rostro hacia su hija y le toma una mano

MADRE

Pero hija no debes anteponer ninguna persona a ti misma,
si las cosas no han salido bien entre vosotros no tengas miedo a estar sola,

ya llegara el hombre que te merezca y te valore.

Para que te quieran primero quiere a ti misma.

No permitas que nadie te haga daño. Tú vales mucho.

ANA

Gracias mamá.

Ficha técnica hipnosédantes.

CAPITULO QUINTO (LA COCAÍNA)

ESCENA 49. INTERIOR DE LA CASA DE ANA

Todos van a ver a Ana a su casa.

Ella esta tumbada en la cama (*recuperándose del lavado de estomago*)

LUCAS

Tía, hemos venido nada más nos hemos enterado.

PASCU

¿Estás bien?

ANA

Sí, sí, estoy bien chicos muchas gracias. Ahora os necesito más que nunca.

DENISA

¿Sabes algo de Rafa?

ANA

No, no sé nada, pero mejor así.

SABRINA

Tía, ninguna droga va a solucionar tus problemas.

Hay que ser fuerte y aprender a afrontarlos sean cuales sean.

DENISA

¿Pero tú que sabrás? si tú no tienes problemas y tampoco has probado nada nunca.

SABRINA

Pues si nunca lo he probado es por una razón, además muy sencilla.

Sabrina se sienta en una silla al lado de la cama y narra la historia de su hermano

Esto puede igualmente constituir una nueva escena de relato:

SABRINA

Mi hermano era un chico muy formal.

Aplicado en los estudios.

Tenía un buen trabajo.

Era mecánico en los talleres, Lombardi.

ESCENA 50. DEL RELATO

Empezó a salir demasiado por las noches, Incluso había fineses que ni aparecía por casa.

Siempre discutía con mis padres.

Se gastaba todo el dinero en fiestas, alcohol y drogas.

Primero eran unas copas y unos cigarrillos, luego porros y relajantes, hasta que llegó la cocaína

Él siempre decía que lo tenía todo controlado. Pero se gastaba todo el dinero en ella.

Incluso le cogía dinero a mis padres.

Yo notaba que mi hermano ya no era el mismo. La cocina lo iba consumiendo poco a poco.

Hasta que al final una noche, volviendo de una discoteca con unos amigos, el coche que conducía mi hermano se salió de la carretera.

Los dos amigos de mi hermano fallecieron en el acto.

Y mi hermano tras cuatro meses en coma,

ahora es tetrapléjico y discapacitado psíquico.

Los médicos dijeron que había tomado alcohol y mucha cocaína.

"TOMAMOS DROGAS PARA EVADIRNOS DE LA REALIDAD, PERO CUANDO QUEREMOS DARNOS CUENTA, LAS DROGAS HAN CREADO UNA REALIDAD PEOR DE LA QUE NOS EVADIAMOS"

Ficha técnica de la cocaína

