

Los diarios de Hel. Retrato de un psicópata. Novela gráfica sobre un asesino serial.

Ana Sofía Cabrera Arteaga

Diseño gráfico y multimedial

Arturo de la Cruz Escobar

Asesor

Universidad de Nariño

Diseño gráfico y multimedial

Pasto, Febrero 27 de 2014

UNIVERSIDAD DE NARIÑO

Facultad de Artes

Diseño gráfico y multimedial



LOS DIARIOS DE HEL. RETRATO DE UN PSICÓPATA

NOVELA GRÁFICA SOBRE UN ASESINO SERIAL.

Ana Sofía Cabrera Arteaga.

Pasto, Nariño, Colombia

2014

NOTA DE RESPONSABILIDAD

Los pensamientos e ideas aquí planteados, son responsabilidad única y exclusiva de su autora. Artículo I del acuerdo N° 324 de octubre 11 de 1966, emanado del honorable consejo directivo de la Universidad de Nariño

NOTA DE ACEPTACIÓN

Asesor

Jurado

Jurado

San Juan de Pasto, 27 de Febrero 2014

RESUMEN

La muerte para muchos, es algo que temer. Desde niños hemos pensado que morir es algo desastroso y debemos cuidarnos de ello, pero la realidad es muy diferente, la muerte es algo inevitable y desafortunada o afortunadamente es la única cosa de la que tenemos certeza al nacer. La verdad, morir sería el último de nuestros problemas si a quien nos enfrentamos es a un psicópata. Un ser en cuya mentalidad no es más que la de un asesino sin humanidad, un individuo sin escrúpulos al cual no le da pena el llanto y el sufrimiento de sus víctimas, sino que por el contrario le causa placer y felicidad. La intención de este proyecto LOS DIARIOS DE HEL, RETRATO DE UN PSICÓPATA, es adentrar a sus lectores a la mente de un asesino serial, obligarlos a pensar como él, a tomar las decisiones correctas y a vivir la vida de un asesino serial que por azares del destino se deberá enfrentar al amor.

ABSTRACT

Death for many is something to fear. From children we thought that something disastrous is dying and we must guard it, but the reality is very different, death is inevitable and unfortunate or fortunately is the only thing we have certainty at birth. Actually, death would be the last of our problems if we face who is a psychopath. A being whose mind is no more than a murderer without humanity, an unscrupulous individual which does not give you grief tears and suffering of its victims, but instead causes pleasure and happiness. The intent of this project DIARIES OF HEL, PORTRAIT A PSYCHOPATH is his readers delve into the mind of a serial murderer, forcing them to think like him, to make the right decisions and to live the life of a serial murderer who by chances the destination address must love.

TABLA DE CONTENIDO

1. Aspectos generales
2. Capítulo I: La mente psicópata
3. Capítulo II: Referentes
4. Capítulo III: Contextualización
5. Capítulo IV: Las narrativas no lineales
6. Diseño metodológico
7. Proceso gráfico
8. Conclusiones.
9. Bibliografía

LISTA DE ANEXOS

1. Esquema metodología de diseño
2. Esquema recorrido de la historia

GLOSARIO

* Criminalidad: se entiende por criminalidad a un conjunto de características de una acción que la delimita como criminal.

* Criminal: delito grave que atenta contra una persona física y/o moralmente.

* Narración gótica: Género literario ligado con el terror y las historias fantásticas que producen miedo en quien las lee o escucha.

* Narrativa: género literario que engloba la novela y todo tipo de relatos.

* Cine gore: Se denomina “cine gore” al género del cine de terror el cual se fundamenta en lo visceral y la violencia gráfica, por medio de los efectos especiales y la sangre falsa.

* Cine splatstick: es un subgénero del cine gore y se fundamenta en las salpicaduras de sangre y algo de humor negro.

* Fotografía experimental: es un tipo de fotografía cuyo fin es mostrar la realidad de forma diferente, con resultados alejados de lo académico. Jugando con las luces, el movimiento y el desenfoque.

* Interactividad: Concepto ampliamente utilizado en las ciencias de la comunicación, en informática, en diseño multimedia y en diseño industrial.

*Interactivo: Dicho de un programa que permite una interacción a modo de diálogo entre ordenador y usuario

* Sadismo: perversión sexual en la cual se recibe placer al cometer actos de crueldad contra otro ser humano. Esta palabra se debe al “marqués de sade.”

* Tortura: se denomina así al acto de dolor, sufrimiento o aflicción muy grande

.

* Víctima: sujeto que padece daños causados por culpa ajena, propia o fortuita.

* Victimario: sujeto que causa daños a personas sin causas aparentes.

* Vulnerable: sujeto débil, indefenso.

INTRODUCCIÓN

La mentalidad del ser humano es en su totalidad muy compleja y difícil de estudiar, en muchos casos los seres humanos dejan atrás los valores morales y llegan a convertirse en personas perversas llenas de maldad y odio. A través de narrativas no convencionales, se pretende contar una historia sobre un asesino serial con personalidad psicópata.

Todo esto a través de la creación de un personaje ficticio. Para esto se creará una novela gráfica que cuenta las historias del personaje, recreando escenas y comportamientos sociópatas de un criminal serial.

Para el efecto de esta pieza, se utilizará dos elementos claves a nivel del diseño gráfico, uno es la fotografía de manera experimental y el segundo es la diagramación del diario tanto fotográfico como de historias del personaje a crear, así como también la recopilación de información sobre artistas, diseñadores, fotógrafos y demás personajes que hayan abordado de una u otra manera los problemas mentales de un sociópata.

DESARROLLO DEL TRABAJO

Aspectos generales

Título.

Los diarios de Hel. Retrato de un psicópata

Tema.

Novela gráfica sobre un asesino serial.

Planteamiento.

La sociopatía es un trastorno de personalidad que se refleja como un comportamiento antisocial, es una patología psíquica y las personas que la padecen pierden la importancia de las leyes y normas que rigen a la humanidad.

Se dice que esta patología muestra sus síntomas a partir de los 18 años, pero se presume que se desarrolla durante la adolescencia.

Teniendo como antecedentes a asesinos y sociópatas famosos como Jack el destripador, Albert Fish, Jeffrey Gein, Petisudo Orejudo, Luis Alfredo Garavito, entre otros, se procederá a la creación de una novela gráfica que cuente la historia de un asesino en serie, por medio de la narrativa no lineal.

A nivel del diseño gráfico se procederá a la búsqueda de un estilo que permita contar la historia de una manera novedosa y llamativa por medio de las narrativas no lineales y la interacción con el lector, también relacionar estrechamente dicha estética con la fotografía experimental con el fin de hacer una pieza gráfica que permita adentrarnos en la mente de un asesino serial.

Formulación del problema.

¿Cómo volver novedosa una novela gráfica e involucrar al lector de una manera alternativa al diseño editorial convencional?

Justificación.

Este trabajo pretende ser un proyecto de autoría. El objetivo gráfico radica en la creación de una novela gráfica que cuenta una historia de manera interactiva y lector pasa a ser un lector/autor. El diseño gráfico está inmerso en procesos de comunicación por ende se debe explorar otro tipo de narrativas que permitan vincular al lector de una manera novedosa, estas narrativas se denominan narrativas no lineales y expresan historias de maneras no convencionales.

Objetivos

General

Crear una novela gráfica de narración no lineal de un asesino serial por medio de la fotografía experimental.

Específicos

- Crear personajes y elaborar una historia que se adapte a la narrativa no lineal.
- Encontrar una estética, tratamiento fotográfico, tipografía y de más aspectos gráficos acordes a la narrativa.
- Montaje y estrategia comunicacional de la pieza editorial.

Capítulo I: La mente psicópata.

El diccionario virtual word reference define la palabra criminal como un sujeto que ha cometido o procura cometer un crimen y un crimen se define como un delito grave que atenta contra la vida y/o la integridad de una persona. Existen infinidad de motivos para que una persona decida cometer un delito, pero es muy difícil saber las razones de porque se planea un asesinato a sangre fría. En muchos puntos de vista psicológicos, un criminal, es por lo general, una persona que ha sufrido una vida y sobretodo una niñez, traumática, de abuso, maltrato o abandono, o criados en un ambiente en donde las reglas que se imparten son distintas a las que rigen a la sociedad en donde están inmersos.

Se tiene en claro que para la realización de este proyecto se necesita estudiar algunas teorías sobre comportamiento criminal y una importante es la que menciona la psicóloga criminal Candance De Long, (DE LONG, 2009) “cuando un sádico rapta a alguien y lo tortura, lo más importante para él es el sufrimiento en sí de la víctima.” Se puede tomar estas palabras para la creación del personaje que plantea este proyecto y su impulso para matar, también conocido como pulsión de muerte. Dicha pulsión es definida por Sigmund Freud (FREUD, 1920) como una pulsión inherente a todas las formas de vida orgánica, pero depende de factores como la sociedad para dejar que esta pulsión tome control del pensamiento de un sujeto.

Existen estudios que muestran que la psicopatía está ligada a trastornos o malformaciones en la parte frontal del cerebro, la cual se encarga de controlar los impulsos o planificar los actos, pero estudios más recientes muestra la posibilidad que ciertas psicopatías estén relacionadas con el olfato y el deterioro del mismo, estas teorías se asocian a los factores

biológicos por los cuales una persona se puede convertir en psicópata. Además de estos factores biológicos están los factores sociales que tienen que ver con la sociedad en la que está inmerso el individuo y como esta influye en determinaciones como asesinatos o crímenes. Ambos factores pueden o no interactuar entre sí para convertir a una persona promedio en un despiadado asesino. Estos factores son cuidadosamente estudiados por la psicología y la psiquiatría forense, que son las ciencias encargadas de determinar si un individuo sufre una enfermedad mental y como esta lo llevó a cometer cierto crimen.

(SCHNEIDER 1923) “El individuo degenerado no está mentalmente enfermo en el sentido de la ley, y él debe sobrellevar las consecuencias de sus acciones como cualquier otra persona.” En 1923 salió a la luz la primera edición del libro de Kurt Schneider “Las personalidades psicópatas,” en el cual se compilan algunas de las características de las personas psicópatas y como se diferencian entre sí. A continuación se mostrarán algunos apartes de este libro, los cuales servirán a este proyecto de manera teórica.

1. La psicopatía hipertímica: son sujetos con tendencias a los estados hipomaníacos, con leve reactividad.
2. Las personalidades depresivas: individuos que continuamente están deprimidos.
3. Las personalidades inseguras: de la cual él distinguió los subtipos: los individuos como elemento común eran sensibles pero creaban diferentes tendencias para compensar su inseguridad.

3.1. Anancastico: son los de pensamientos obsesivos.

3.2. Fanáticos: son personas que se esfuerzan más allá del deber, en nombre de ideas sobrevaloradas (amor, nación, religión)

3.3. Lábiles: Son pacientes con humor de tipo cambiante, muy reactivo en su expresividad con cambios de humor en el día a día.

3.4. Tolerantes: Son personas impasibles a los problemas aun cuando estos puedan comprometer su propia autoestima

3.5. Acomotativo: Son personas difíciles de distinguir del tolerante, pues su adaptabilidad les permite hacer uso de los valores gregarios – a los cuales dicen respetar para su propio beneficio. En general no son psicopatías pues respetan las reglas, aunque siempre poseen un haz debajo de la manga.

4. Los buscadores de reconocimiento: con respecto a este tipo se ve en Schneider la influencia del predecesor y compatriota Karl Jaspers quien concibió el centro de éste complejo cuadro:

“Para aparecer necesitan estar por más de lo que uno es como persona, aún a costa de los demás”

5. Los emocionalmente embotados: Schneider habría aceptado así al verdadero antisocial como un sinónimo para su concepción caracterológica.

6. Las formaciones caracterológicas deficitarias: son las personas poco profundas tienen una capacidad de resolución escasa por lo que al intentar desplegar su capacidad de ejecutar funciones se correlaciona con tres planos de manifestación:

6.1. Asthenicos: significando a las personas que son “nerviosas”

6.2. Neurasténico: Para Schneider la especulación de la década sobre el valor neurofisiológico del cuadro que se pretendió de neurastenia, “Era toda una mitología.”

6.3. Explosivos: son las personas que fácilmente encuentran la ocasión más ligera para expresar su agresión (Schneider incluyó “la epilepsia afectiva” como un vecino neurológico íntimo del tipo caracterológico).

Con todas estas definiciones se podrá para este proyecto esclarecer algunos aspectos en cuanto a las personalidades psicópatas y así abrir campo a diferentes mentalidades y actitudes tanto psicológicas como biológicas con el fin de crear un personaje realmente fascinante y que no esté alejado de la realidad totalmente.

Philippe Pinel es con quien se supone comienza la psiquiatría científica, diagnostica un patrón de conducta que responde adecuadamente a la psicopatía, definiéndola como “locura sin

delirio,” que se caracteriza por la ausencia de remordimiento o restricciones. Durante algunos años el término sociópata remplazo al antes llamado psicópata, dichos términos se fueron desligando, debido a que en una personalidad sociópata existe necesariamente una interacción con la sociedad y después se acuñó el término de personalidad anti social para dicha conducta.

(JAUREQUI 2008) “En este trascorrir se observa una evolución del concepto en paralelo de la evolución social y cultural de la sociedad occidental lo más llamativo es que quizás el paso de la dimensión social del problema a la dimensión individual. Este fenómeno es conocido como psicologización, esto es el desplazamiento de los problemas sociales al individuo.”

Entonces se puede decir que los problemas sociales que influyen en una persona para hacer de esta un psicópata trascienden para convertirse en problemas meramente individuales y de carácter personal.

Se tiene en cuenta que en las personas psicópatas, neuróticas o con personalidad anti social se encuentran otros tipos de diagnósticos que contienen múltiples trastornos.

(JAUREQUI 2008) “Con todo lo expuesto, definir la psicopatía resulta arduamente difícil y complejo, puesto que, por un lado, desde el enfoque expuesto en este artículo, a nivel clínico, no se puede considerar dicha anomalía como un trastorno de personalidad y, por otro lado, hablar de psicopatía es ahondar en la esencia de lo humano, puesto que en general, cuando se habla de psicopatía se hace referencia a lo inhumano o lo desalmado, concepto amos más relacionados con la filosofía que con la medicina. Pero al hilo del discurso expuesto, podríamos considerar la psicopatía como un sufrimiento –pathos- psíquico –psyche-, cercano a la locura, es decir, al

delirio; un delirio megalómano con una lógica, la de la razón, es decir, un delirio razonado, aparentemente lógico. No podemos considerarlo como una enfermedad mental, puesto que la psique no es sinónimo de mente. El término psique significa alma, no mente. La psique no tiene que ver con lo mental ni con lo neurológico.”

Con todo lo anteriormente expuesto se puede decir que una persona psicópata no es necesariamente mentalmente enferma sino que está enferma en su humanidad, ha dejado de ser un humano compasivo para volverse en un ser inhumano capaz de cometer crímenes perversos sin sentir ningún sentimiento de culpa o arrepentimiento y todo esto sometido a la razón y a la lógica.

Según (JAUREQUI 2008) se puede catalogar las psicopatías en tres grandes rasgos, la primera serían los psicópatas con doble vida, aquellos que se camuflan bajo la apariencia de personas respetables pero fácilmente pueden manejar bajo la manga grandes redes de tratos de blancas o asesinatos a sangre fría y demás crímenes de lesa humanidad. Existen también aquellos que muestran todas las características de un psicópata pero no cometen delitos, en cambio, hieren, manipulan y provocan desgracias a las personas vinculadas a ellos. En la tercera clase están aquellos grandes magnates y políticos que no dudan en aniquilar pueblos enteros para lograr sus fines. Por otra parte la autora habla sobre los valores imputados en la sociedad, como el engaño, la mentira y la manipulación, la irresponsabilidad, las relaciones superficiales. Estas sociedades son consideradas narcisistas y de gran daño a los individuos que las componen. “Son sociedades infantiles e infantilizadas, con poca o baja tolerancia a la frustración y carentes de

motivación. Eternamente jóvenes, caprichosas, superficiales. (...) hay en ellas una discreción de la responsabilidad y una dispersión de los hechos.”

(CAPOTE 2012) Este autor en su artículo sobre psiquiatría forense enumera algunas causas orgánicas e inorgánicas por las cuales una personas puede tener una enfermedad mental, entre ellas la psicopatía.

A) BIOLÓGICA U ORGÁNICA: Son producidas por alguna lesión cerebral, daño tisular o existe una imagen topográfica patológica a través de una resonancia magnética del sistema nervioso, o exista la posibilidad de una descripción fisiopatológica nivel de los neurotransmisores que explica el fenómeno de la enfermedad mental, como por ejemplo las producidas por un tumor cerebral o déficit neurológico agudo o un traumatismo.

B) LA NO ORGÁNICAS: Son las llamadas enfermedades mentales donde la causa orgánica no es precisa, sino confusa y donde otros sistema de complejidad entra para poder describir el trastornos, en ese sentido entra la corriente psicodinamica que dice que las enfermedades mentales son producidas por un disfuncionalidad de la estructura del yo, o como una regresión a otros estadios donde la pulsión no es controlado en el inconsciente. Ejemplo tenemos la enfermedad de la Esquizofrenia que aunque podemos mencionar que explica que fue por una causa biológica como la disfuncionalidad de los neurotransmisores de la Dopaminas , en ese sentido también tiene un enfoque no orgánico como es la máxima disociación del yo junto la escisión excesiva derivada de las presiones del ello inconsciente, o también como una respuesta no adaptativa de las exigencias de la vida cotidiana.

C) GENETICA: Cuando se habla de causas genética se refiere a que existe una alteraciones en la forma de los genes del desarrollo para formar una patología mental, entre ellas tenemos la enfermedad del Alzheimer en la que existe alrededor de 6 mutaciones derivada del brazo proximal del cromosoma 21 para forma la sustancias amiloidea , y de que existe además mayor riesgo genético si algunos de nuestra familias tuvo una enfermedad mental previa en las ascendencia.

D) NUTRICIONALES: Se dice que hay nutrientes y vitaminas que pueden prevenir ciertas enfermedades mentales como es el caso del ácido fólico para el retraso mental, el omega -3 para la prevención de la esquizofrenia y déficit de atención en el niño, o el magnesio en la depresión, Las vitaminas C, D, E para la prevención del Alzheimer.

E) FAMILIARES: Las condiciones de crianza y la disfuncionalidad familiar es un factor desencadenante para la formación de la patología psiquiatritas, en ese sentidos son las llamadas familias psicóticos, y en muchos casos de los homicidios cometidos por los pacientes psiquiátricos existe de acuerdo a la experiencia clínica un disfuncionalidad familiar de base o existe un escenario donde la familia está involucrado en el crimen.

F) TOXICOLÓGICAS: Las producidas por los medicamentos durante el embarazo las cuales son teratogénicos y producen deformidades congénitas, la intoxicación de plomo y mercurio como productores de psicosis orgánicas, y algunos medicamentos como la cimetidina que produce depresión.

G) AMBIENTALES PSICOSOCIALES: En este caso la pobreza puede influir en el desarrollo del niño y ser un factor agravante y de incrementar el riesgo de padecer algún trastorno del comportamiento, de personalidad o trastorno psicótico transitorio durante su crecimiento, ya que la pobreza es un factor coadyuvante como elemento de comorbilidad a padecer de trastorno de adicción de alcohol y drogas las cuales son causante a su vez de enfermedades mentales. Otros casos son los ambientes religiosos de sectas que pueden llevar ritos colectivos incrementando conductas psicóticas colectivas como el suicidio colectivo. Los múltiples cambios socio políticos o el incremento de la violencia en una comunidad pudiera producir psicosis agudas transitorias o síntomas de estrés post traumáticos.

H) ENFOQUE PSICODINAMICO: Postura que las enfermedades mentales son producidas por la disociación de la estructura del YO, y por la incapacidad del yo de restaurar las pulsiones derivadas del inconsciente, también se dice de la disfuncionalidad del mecanismo de defensa tanto neuróticos como psicóticos ante las eventualidades del desarrollo infantil del inconsciente. La falta de del deseo del yo dividido al cual no es alcanzable o hay confusión de los yo (s) maduro.

Como se expone anteriormente las causas para desarrollar una psicopatía son múltiples y los factores de riesgo son de diversos tipos y se presentan de diferentes maneras en cada uno de los individuos.

(JAUREQUI 2008) “Que la psicopatía existe desde tiempos inmemoriales, eso no parece hoy ponerse en tela de juicio. Lo que sí nos cuesta creer –y posiblemente demostrar- es que la psicopatía se extiende, al igual que un virus o un cáncer, a través de toda la sociedad moderna,

adquiriendo magnitudes globales, a pesar de que grandes autores como Cleckley nos alertaron sobre la extraordinaria expansión en nuestra sociedad de esta patología tan particular. Una gran parte del problema reside en la definición y clasificación. Desde el punto de vista psiquiátrico, no existe dicha patología concretamente desde 1960 pues ha mutado hacia un trastorno de personalidad: el trastorno antisocial. Gracias a esta clasificación dicho trastorno se aplica fundamentalmente a la conducta criminal y se cierne, casi en exclusividad, sobre la conducta, dejando apartada toda una constelación de rasgos emocionales e interpersonales. Dentro de este mismo contexto mutante, el carácter social de dicha patología por la cual en su día se le bautizó sociopatía, se ha ido diluyendo, apareciendo como algo más bien individual y posiblemente con una fuerte carga genética.”

Capítulo II: Referentes

Para este marco se plantearan los distintos referentes que pueden ser útiles para el desarrollo de este proyecto en cuanto a las historias a escribir, el estilo a encontrar, el perfil del personaje y las fotografías a crear.

(CORTÁZAR, 1963:2) Rayuela.

Éste libro es una muestra clara de la interactividad con el lector, debido a que muestra una manera diferente de ser leído. La imagen anterior hace parte de Rayuela, es un tablero de dirección para ser leído correctamente, en donde el lector decide algunos acontecimientos de la historia.

(POE, 1970:105) “Es imposible explicar cómo la idea penetró mi cerebro. Pero, una vez adentrada, me acosó día y noche. Motivo, realmente, no había ninguno. Nada tenía que ver con ello la pasión. Yo quería al viejo, y nunca me había hecho daño. Jamás me insultó, Y su oro no despertó en mí la menor codicia... Creo que era su ojo. Sí, ¡esto era! Uno de sus ojos se parecía a los del buitre. Era un ojo azul pálido, nublado, con una catarata. Siempre que caía ese ojo sobre mí se helaba mi sangre. Y así poco a poco, gradualmente, se me metió en el cerebro la idea de matar al anciano y librarme para siempre, de este modo, de aquella mirada.”

Para referencia en cuanto a las historias que se plantea hacer en la metodología, se tiene como referente al escritor estadounidense Edgar Allan Poe, uno de los principales exponentes del relato corto y sobretodo la narración gótica.

En el cuento que se presenta anteriormente se relata la idea de cómo un asesino encuentra una razón banal para asesinar, además de este cuento “el corazón delator” se puede referenciar cuentos como: “el pozo y el péndulo,” “la máscara de la muerte roja,” entre otros relatos que están condensados en su obra “narraciones extraordinarias” y también en otras de sus compilaciones de cuentos.

Otro referente en cuando a historias de terror es el escritor estadounidense Stephen King y su narración de terror psicológico como Misery, La ventana secreta, Carrie, entre otras.

(KING, 1985:1) “El dolor se hallaba en alguna parte bajo aquellos rumores... Al este del sol y al sur de sus oídos. Eso era todo cuanto sabía. Por un tiempo que le pareció muy largo, y lo fue porque el dolor y la neblina tormentosa eran las únicas cosas existentes, esos sonidos constituyeron la única realidad exterior. Ignoraba quién era y dónde se encontraba. No le importaba ni lo uno ni lo otro. Deseaba estar muerto, pero en aquella neblina empapada en dolor que llenaba su mente como una nube tormentosa de verano, no sabía que lo deseaba.”

(David Houncheringer, 2008, Do you want to die today?)

Se hace referencia en cuanto al trabajo del fotógrafo suizo, David Houncheringer debido a la clase de fotografías que se encuentran en su exposición, lo crudo de las escenas y la sangre que se ve en muchas fotografías. Se rescata el manejo de escenarios y sobretodo que cada pieza cuenta una historia diferente.



De Frank Miller Sin City. (Rodriguez, 2005)

Sin city (película) es una adaptación de las historietas creadas por el historietista Frank Miller, narra tres historias por separado y se tiene en cuenta este referente por la calidad de los planos y la narración de sus historias.



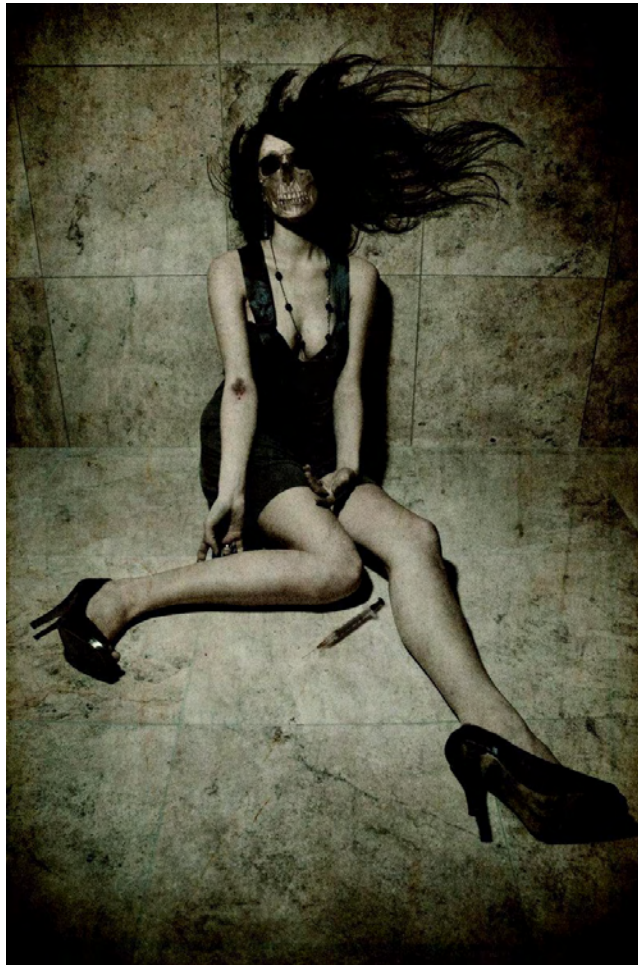
Joel-Peter Witkin (trabajos varios.)

En este caso del fotógrafo Joel-Peter Witkin tomaremos unas de sus obras debido a la complejidad y lo macabro que expresa en ellas, mutilaciones, cadáveres, deformidades, etc. para con esto lograr nutrir las fotografías que se plantean en este proyecto.



Natha Shafer

Nathan Shafer del trabajo de este fotógrafo norteamericano se rescata el uso de texturas de sus obras expuestas aquí y en diferentes galerías que se pueden encontrar fácilmente en la red, todo esto para poder sustentar las obras fotográficas a realizar en este trabajo.



Capítulo III: Contextualización/Conceptualización

Contextualización

Este proyecto esta guiado a las personas que se encuentren en el ámbito del diseño y la fotografía, que disfruten con la experimentación de luces y colores por medio de la fotografía. Y que además estén interesados en temas relacionados con la criminalidad y algunos comportamientos del ser humano.

Conceptualización

En este punto del proyecto se delimitará ciertos conceptos que a lo largo del documento se han venido exponiendo y seguirán apareciendo.

* Criminalidad: se entiende por criminalidad a un conjunto de características de una acción que la delimita como criminal.

* Criminal: delito grave que atenta contra una persona física y/o moralmente.

* Narración gótica: Género literario ligado con el terror y las historias fantásticas que producen miedo en quien las lee o escucha.

* Narrativa: género literario que engloba la novela y todo tipo de relatos.

* Cine gore: Se denomina “cine gore” al género del cine de terror el cual se fundamenta en lo visceral y la violencia gráfica, por medio de los efectos especiales y la sangre falsa.

* Cine splatstick: es un subgénero del cine gore y se fundamenta en las salpicaduras de sangre y algo de humor negro.

* Fotografía experimental: es un tipo de fotografía cuyo fin es mostrar la realidad de forma diferente, con resultados alejados de lo académico. Jugando con las luces, el movimiento y el desenfoque.

*Interactividad: Concepto ampliamente utilizado en las ciencias de la comunicación, en informática, en diseño multimedia y en diseño industrial.

*Interactivo: Dicho de un programa que permite una interacción a modo de diálogo entre ordenador y usuario

* Sadismo: perversión sexual en la cual se recibe placer al cometer actos de crueldad contra otro ser humano. Esta palabra se debe al “marqués de Sade.”

* Tortura: se denomina así al acto de dolor, sufrimiento o aflicción muy grande

.

* Víctima: sujeto que padece daños causados por culpa ajena, propia o fortuita.

* Victimario: sujeto que causa daños a personas sin causas aparentes.

* Vulnerable: sujeto débil, indefenso.

Capítulo VI: Narrativas no lineales

(GIL VROLIJK, 2002) En los últimos años las expresiones narrativas como el cine y la literatura han sufrido grandes cambios en su estructuración; la utilización de la no linealidad como recurso para contar historias le ha aportado un nuevo aire a la narrativa interesando a un nuevo público en la complejidad de este tipo de relatos; sin embargo, esta aparición no es algo tan reciente, aunque ha sido impulsada por el advenimiento de los medios electrónicos, los sistemas multimediales y el hipertexto e influenciada por los descubrimientos de la física cuántica que replantean las estructuras espacio temporales; la no linealidad existe desde la antigüedad.

La no linealidad se entiende como la ruptura de las convenciones relacionadas con los conceptos de tiempo, espacio, principio y fin; se da en diversos medios y de diferentes formas; y se ha desarrollado de la mano de las artes y de las letras para encontrar su reino en los nuevos medios electrónicos como un recurso que explora la mutimedialidad y las redes de conexión en el ciberespacio.

Un referente muy claro para este proyecto es el libro del juego de rol: Calabozos y Dragones, Aventura sin fin. Este libro muestra claramente la interacción que existe entre el lector/autor. La intención de dicha interactividad es que el lector tome decisiones en la historia que lo lleven a pasajes diferentes y que la historia se vuelva mucho más interesante. El lector deja su papel de tercera persona y se convierte en un personaje más de la novela.

(LEVY, 1999) Los productos y servicios más valorizados en el nuevo mercado; son interactivos, es decir, en términos económicos, que la producción de valor añadido se desplaza hacia el lado del “consumidor” o más bien hace falta sustituir la noción de consumo por la de coproducción de mercancías o de servicios interactivos.

(RYAN, 2001) Tipos de interactividad

1. Interna: El usuario se proyecta a sí mismo como miembro del mundo de ficción, ya sea mediante la identificación con un avatar, o por aprehender el mundo virtual desde una perspectiva en primera persona.

2. Externa: El lector se sitúa a sí mismo fuera del mundo virtual.

3. Exploratoria: el usuario es libre de moverse alrededor de la base de datos, pero esta actividad no hará historia ni alterar la trama, el usuario no tiene impacto en el destino del mundo.

4. Ontológica: Las decisiones de los usuarios envían la historia del mundo virtual en diferentes senderos que se bifurcan. Estas decisiones son ontológicas en el sentido de que ellos determinan qué mundo posible, y por lo tanto que la historia se desarrollará a partir de la situación en la que la elección se presenta.

(MORENO, 2002) Isidro Moreno habla de tres grados de interactividad. Participación selectiva: Cuando la interactividad se reduce a seleccionar entre las opciones que ofrece el

programa. El receptor elige el orden y la duración de su intervención; pero no realiza ningún tipo de transformación o de construcción respecto a lo creado por el autor.

Participación transformativa: El usuario no sólo selecciona los contenidos propuestos por el autor, sino que puede transformarlos.

Participación constructiva. El programa permite al usuario seleccionar, transformar e, incluso, construir nuevas propuestas que no había previsto el autor.

Es en esta categoría constructiva en donde las narrativas no lineales o hipermedia adquieren su máxima fuerza, el receptor puede ser realmente un coautor o un lectoautor que elige, transforma y construye. Muchos sistemas interactivos ofrecen un espacio y es el receptor-coautor el que crea un personaje y lo introduce en ese espacio para que lo represente vicariamente. Son los llamados avatares.

Diseño metodológico.

Metodología de pensamiento de diseño

Para el desarrollo de este proyecto se estructuró una metodología híbrida que fusiona el pensamiento de diseño, la creación de historias y metodología de diseño de prototipos. Dentro de la metodología de diseño se desarrollan varias fases:

- *Comprender y Observar:* se busca entender la sociopatía y psicopatía así como también la narración no lineal. En esta fase se hace la documentación respectiva tanto textual como gráfica y se busca adentrarse en el problema. Para el desarrollo de la historia se deben comprender elementos como detonante, puntos de giro y de inflexión, anticipaciones y de más elementos que enriquezcan la narrativa.
- *Definir:* se concretan ciertas características, estructuras narrativas, condiciones gráficas, elementos visuales que favorezcan el desarrollo de la novela gráfica.
- *Idear:* fase de divergencia de ideas mediante talleres con el grupo objetivo para encontrar elementos que refuercen los aspectos gráficos y narrativos. Al final de los talleres se hace una convergencia de las ideas para pasar a la fase siguiente.

- *Prototipo:* en esta fase se realizan prototipos funcionales que posteriormente serán testeados mediante etnografía rápida, entre personas del grupo objetivo y de expertos que permitan una retroalimentación que favorezca el desarrollo de la pieza.
- *Montaje de la pieza:* en esta fase se utiliza los resultados obtenido en las anteriores fases y se dispone a hacer el desarrollo del artefacto final; novela gráfica.

Se debe tener en cuenta que estas fases hacen parte de un ciclo, en el cual es posible retroceder en las fases para solucionar problemas que surjan posteriormente en el desarrollo del proyecto.

Taller de escritura

Este taller se desarrolló de la siguiente manera:

1. Lluvia de ideas

Se reparte entre las personas del grupo pedazos de papel, en los cuales describen las cosas que se puede hacer en pareja. En las ideas descritas en los pequeños pedazos de papel es válido todo, hasta las ideas descabelladas que se le puedan ocurrir a los alumnos.

2. Taller de escritura

Se entrega a cada estudiante 3 pequeñas hojas, en las cuales, ello tendrán que describir lo siguiente:

- Ella: se hace una descripción de cómo sería para ellos una mujer en la relación. Gustos, disgustos, aspecto físico y personalidad.
- Lugar/objeto: se hace una pequeña descripción de un objeto y un lugar en donde ella y el pudiesen interactuar posiblemente.
- El: se describe cómo sería un hombre en una relación. Gustos, disgustos, aspecto físico y personalidad.

3. Mezclar

Cada persona se queda con su hoja de lugar/objeto y se pasa al compañero/a de la parte derecha la hoja de ella y a la parte izquierda la hoja de él.

4. Plantear el problema

En esta fase se plantea a los estudiantes que uno de los dos personajes en esta relación es un psicópata. En ese momento ellos deciden quién (si él o ella) y se procede a hacer la descripción del personaje con tendencias psicópatas y la relación lugar/objeto.

5. Divergencia de ideas

Se escogen las ideas más interesantes y se generan 5 preguntas y 5 respuestas a cada pregunta luego se elige 1 respuesta para cada pregunta y se exponen las ideas al grupo en general.

6. Convergencia de ideas

Se eligen 3 ideas finalistas y se exponen al grupo en 1 minuto.

Sesión ángeles y demonios

Mientras se exponen las ideas se escoge a 2 ángeles que defienden lo bueno y 2 demonios que atacan lo malo, estos ángeles y demonios se eligen al azar y varían en cada grupo. El grupo que se encuentre bajo el análisis de los ángeles y demonios no se puede defender.

Se pudo rescatar del taller elementos como:

- Características físicas y psicológicas de los personajes, así como también gustos y pasatiempos.

- Escenarios importantes y destacados para llevar a cabo las sesiones fotográficas

- Situaciones en las que se desarrolla la historia.

- Planos fotográficos.

Lo más importante que se logró fue la escogencia del género del asesino serial que en este caso es masculino, esto se debe a que las historias realizadas en éste taller muestran situaciones más interesantes para una personas de dicho sexo.

Con todos estos elementos se planteó un esquema a seguir basado en el análisis hecho del libro Calabozos y Dragones: La venganza de los dragones del arcoíris.

En el análisis realizado se encontró elementos claves para la realización de la historia.

1. Historias: La temática es la misma pero de acuerdo con la decisión del lector la historia cambia.

2. Finales: Se pudo encontrar más de un final los cuales pueden o no ser definitivos, depende de la decisión del lector. El final puede ser compartido entre dos o más historias.

3. Inicio: El inicio de la historia tiene interactividad pero es el mismo para todas las historias.

Proceso gráfico.

Se realizó el análisis de cada personaje. Onomatopeya y prosopografía respectivamente.

Personajes

Hel

Etopeya

Un hombre encantador que siempre logra lo que se propone, padece una psicopatía que lo llevó a convertirse en asesino serial debido a algunos acontecimientos traumáticos de su niñez. Lo más particular de Hel es que siempre carga consigo un diario y aunque tenga un aspecto amable y de muchos amigos, esconde algo.

Prosopografía

Edad: 25 años

Estatura: 1,75 m

Cabello: Corto, negro

Color de ojos: café oscuro

Cuerpo: delgado

Peso: 65kg

Rostro: Rasgos fuertes

Piel: con líneas de expresión

Enfermedades: Psicopatía

Aspecto físico: Cuidado

Vicios: Café

Vestuario: Ropa informal

Señas particulares: Lóbulos expandidos, tatuajes.

Sabina

Etopeya

Una chica apacible y de buenos modales, trabaja en un periódico y se entera de todos los crímenes que Hel comete, sin conocer en realidad la identidad del asesino termina en una relación amorosa con él.

Prosopografía

Edad: 22 años

Estatura: 1,60 m

Cabello: A la altura de los hombros, Castaño

Color de ojos: café oscuro

Cuerpo: Contextura promedio

Peso: 57kg

Rostro: Rasgos apacibles

Piel: Joven

Enfermedades: Ninguna

Aspecto físico: Cuidado

Vestuario: Ropa informal

Señas particulares: Ninguna

Mujer misteriosa

Etopeya

Es una chica de la cual se desconoce su identidad, ya que Hel no la menciona en su diario, con la cual él tiene una relación que, además de engañar a Sabina, busca saciar la sed de sangre de Hel.

Prosopografía

Edad: 20 años

Estatura: 1,60 m

Cabello: Largo

Color de ojos: Café

Cuerpo: Contextura promedio

Peso: 55kg

Rostro: Rasgos apacibles

Novio mujer misteriosa

Etopeya

Es un hombre el cual es contactado por Sabina al enterarse que Hel la engaña, juntos buscan a la pareja y esperan enfrentarlos.

Prosopografía

Edad: 20 años

Estatura: 1,70 m

Cabello: Corto, rubio

Color de ojos: Verde

Cuerpo: Robusto

Peso: 75kg

Rostro: Rasgos fuertes

Detectives

Etopeya

Hombre y mujer que buscan incansablemente a Hel y logran capturarlo con la ayuda de Sabina.

Esposo de Sabina

Etopeya

Hombre adulto que conoce a Sabina y se enamora, aparece tiempo después de que Hel es atrapado y enviado al asilo mental.

Hija de Sabina

Etopeya

Niña pequeña que nació después de que Hel entrara al asilo mental.

Sinopsis y análisis de la historia.

Análisis de la historia

Los diarios de Hel es una novela de narrativa no lineal, que cuenta la historia de un asesino serial con personalidad psicópata, el cual tiene una obsesión por una chica llamada Sabina. Lo interesante de éste formato es que la historia está contada a través de los ojos del protagonista y que lleva al lector a hacer una lectura diferente a la que se está acostumbrado.

Sinopsis

Hel es un hombre muy simpático y agradable, bueno con las chicas y muy caballeroso. Lo que nadie sabe es que él guarda un profundo secreto, es un asesino serial. Hel tiene una obsesión por una chica trabajadora de un periódico llamada Sabina, con la cual tendrá una relación. Ésta historia está contada desde los ojos del protagonista a través de su diario personal, el cual está escrito de una manera poco convencional.

Story board

Con la intención de realizar las fotografías acordes se hizo un story board con la información sobre planos, personajes y situación.



Plano general
Hel escondido y con expresión agitada que demuestre que está huyendo de algo.



Primer plano
Pastillas sobre una mesa indicando los hábitos de Hel



Plano americano
Hel caminando en la lluvia con expresión de aburrimiento.



Plano medio
Hel entrando a un bar



Plano general
La gente levantada impide que Hel vea a Sabina



Plano general
Sabina sentada en su mesa sola

Página 2 Story Board

Experimentación.

Primera experimentación con dos actores.

Barrido, fotografía congelada.



Segunda experimentación con dos actores. Secuencia de eventos.



Tercera experimentación. En esta etapa las fotografías fueron intervenidas tres veces.



Fotografía Original



Primera intervención



Segunda Intervención



Tercera intervención

Toma de fotografías.

Para ésta etapa se usó diferentes tipos de planos y ángulos así como también se empleó varias formas de iluminación y color, para así lograr el resultado esperado en cada fotografía según el momento que se quiera recrear.

Diagramación.

Para la diagramación se tuvo en cuenta primordialmente la narrativa no lineal y la interactividad con el lector. Como segundo punto se aplicó la idea de un diario y se agregó fechas y horas. Al ser una historia de narrativa no lineal, las fechas no tienen secuencia.

El lector parte del día 18 de Marzo de 2011, en el cual se desarrolla el punto clave de la historia que es el encuentro de Hel y Sabina. A medida de que el lector avanza en la historia se encuentra con dos o más opciones que están distribuidas en páginas diferentes lo cual lleva a la interactividad lectorautor.

Además de textos que incluyen fecha y hora, la novela cuenta con fotografías que explican los acontecimientos más relevantes de la historia.



Portada y contraportada



5 de Marzo de 2012

No tienes idea de cómo hui, es más ni siquiera yo sé cómo lo hice, supongo que fue una serie de eventos afortunados. Y aquí me encuentro en mi nuevo hogar un sitio muy tranquilo, campestre y lo mejor nadie me conoce, tengo más oportunidades de hacer lo correcto, bueno lo que es correcto para mí. Sabina no sabe dónde estoy y seguramente está tranquila de ya no estar conmigo, pero no la dejaré tranquila, no puedo, es mi deber acabar con mi misión.

*Ya no hay más que leer por estos años, ve al 2016. Página 62

12 de Febrero de 2012
12:10 a.m.

¿Sabes porque te encuentras en esa situación? La respuesta es fácil. Todos piensan que mato al azar, pero eso no es así, cada una de mis víctimas tiene una razón de ser. Tú por ejemplo tienes graves fallos, odias las personas como tú, siempre paseando en la bondad y tienen el corazón podrido por dentro, eres falsa, mal amiga, mal hijo, mala novia y aun así crees que eres una víctima de la opresión machista y no te das cuenta que el único problema eres tú. Por esa razón debes ser castigada, pero debes sufrir para que por fin seas una víctima mortificada como todo dices ser.

2:25 a.m.

Cuando estoy más exaltado de mi poder tiene que llegar un hombre impertinente y claro acompañado de la damisela en azules, si, además de una vez, soy el asesino que aterroriza esta ciudad, el que mata al azar, fría y sangrientamente. Es mejor que corran si no quieren el mismo fin.



26 de Febrero de 2012
8:05 p.m.

Una noche fría como ninguna, el corazón latiendo rápidamente y el sudor frío bajando por mi frente, las luces de la patrulla se reflejan en mi húmedo rostro. Ya he corrido lo suficiente, mis piernas no responden y mi corazón parece detenerse, caigo en la acera y veo como se acercan a mí los agentes que me llevan a mi horrible destino, el juicio, la cárcel y la muerte, lo peor es mi inconformidad, no hice mi trabajo, me dejé llevar por mis impulsos y mis más recientes víctimas están vivas.



CONCLUSIONES

De acuerdo a la investigación realizada se logró crear una historia sobre un asesino serial con psicopatía. Ésta historia está fundamentada en las narrativas no lineales y se cuenta en forma de diario personal del asesino.

Para la diagramación de la historia se tuvo en cuenta las narrativas no lineales y se expuso como referente principal el juego de rol: Calabozos y Dragones. Así el lector pasa a convertirse en un lectorautor.

Se planteó una historia lineal, la cual, con el esquema realizado a partir del análisis del libro: Calabozos y Dragones: La venganza de los dragones del arcoíris, se tornó una historia de narrativa no lineal con interactividad para el lector.

Las fotografías realizadas para éste proyecto cuentan una historia y son complemento de la narración.

BIBLIOGRAFÍA.

Malena (2007) *Psicología criminal*. Recuperado de

<http://psicologia.laguia2000.com/general/psicologia-criminal>

De Long, Candance (2009) *Las verdaderas mujeres asesinas: Malas Influencias* [medio audiovisual]

Freud, Sigmund (1920) *Más allá del principio del placer*.

Schneider, Kurt (1943) *Las personalidades psicópatas*. Ediciones Morata: Madrid.

Juarequi Balenciaga, Inmaculada (2008) *Nómadas*, Revista de ciencias sociales y jurídicas. *Psicopatía, ideología y sociedad*. Volumen 18 de la página 4-18.

Capote, Eduardo (2012) *Guía de psiquiatría forense*. Universidad de Carabobo. Escuela de derecho, psiquiatría forense.

Poe, Edgar Allan (1970) *Narraciones extraordinarias: El corazón delator* (España: Salvat Editores, S.A.) p. 105.

King, Stephen (1987) *Misery*.

Houcheringer, David (2008) *do you want to die today?* Recuperado de <http://www.dada.fm/>
octubre de 2012

Witkin, Joel-Peter. Fotografías varias. Octubre de 2012

Rodriguez, Robert. *De Frank Miller, Sin City*. 2005

Estes, Rose (1985) *Calabozos y dragones, aventura sin fin: La venganza de los dragones del arcoíris* (Barcelona: Timun Mas, S.A)

Shafer, Nathan *Algo faltaba siempre, Bienvenido al Mundo, Fantasma* Recuperado de
<http://www.taringa.net/posts/arte/6043361/Nathan-Shafer---Fotopgrafias-Enfermizas.html>
octubre de 2012.

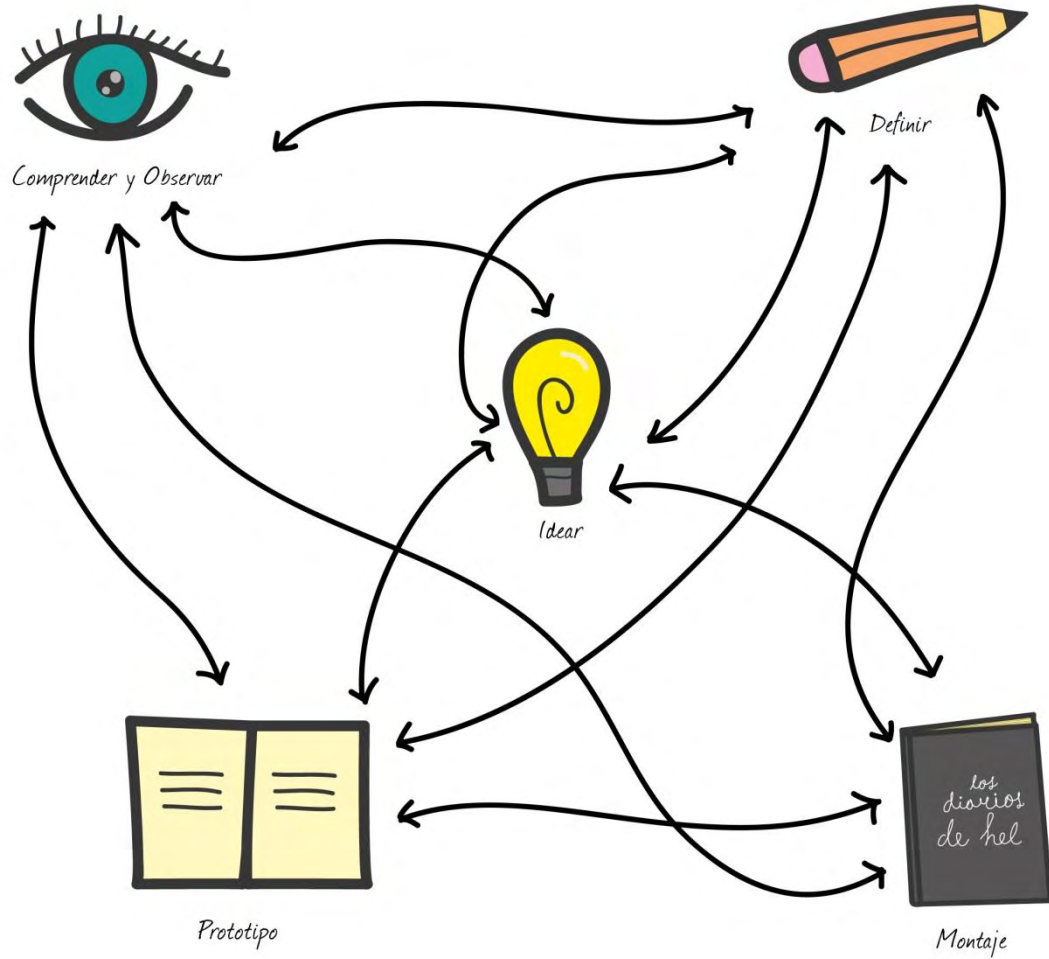
Lévy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica S.A.

Ryan, M.-L. (2001). *Beyond Myth and Metaphor The Case of Narrative in Digital Media*.
Recuperado Enero de 2014, de Game Studies: <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>

Moreno, I. (2002). *Musas y nuevas tecnologías*. Barcelona: Paidós.

ANEXOS.

1. Esquema metodología de pensamiento de diseño.



2. Esquema recorrido de la historia

