



GUILLERMO NICOLÁS SANDOVAL OJEDA

PROYECTO DE GRADO

ARTES VISUALES

20 DE MAYO DE 2013

SUCESOS



1. BRIEF:	4
2. INTRODUCCIÓN:	4
3. COMPONENTE CONCEPTUAL:	5
3.1. LOS FACTORES PSICOSOCIALES	5
3.2. LOS FACTORES AMBIENTALES	6
3.3. LOS FACTORES GENÉTICOS	6
3.4. PERFIL SOCIAL	6
3.5. PERFIL PSICOLÓGICO	7
4. COMPONENTE EXPERIMENTAL	8
4.1. PACIENTE # 1	9
4.2. PACIENTE # 2	9
4.3. PACIENTE # 3	10
4.4. PACIENTE # 4	10
4.5. PACIENTE # 5	11
4.6. PACIENTE # 6	12
4.7. REGISTROS FOTOGRÁFICOS	12
5. COMPONENTE PLÁSTICO	12
5.1. PROCESO	12
5.1.1. BOCETACIÓN:	13
5.1.2. MAQUETACIÓN:	13
5.1.3. STORYBOARD:	13
5.1.4. DESARROLLO TÉCNICO:	13
5.2. NOVELA GRÁFICA	14
5.3. RELATO DE LA NOVELA GRÁFICA	15
5.3.1. PROCESO DEL RELATO	15
5.4. SUCESOS	16
5.4.1. PERFIL CLÍNICO	16
5.4.2. PERFIL PSICOLÓGICO DEL PERSONAJE:	16
5.4.3. REFERENTES	19
5.4.3.1. TÉCNICOS:	20-22
5.4.3.2. TEMÁTICOS	23-24
5.4.4. ANTECEDENTES	25-26
6. CONCLUSIONES	27
7. BIBLIOGRAFÍA	28

1. Brief:

Novela gráfica basada en la investigación y trabajo de campo sobre la adicción contextualizada en la ciudad de Bogotá.

2. Introducción:

Este proyecto es la realización de una novela gráfica basada en el concepto de adicción¹ como mecanismo de compensación para llenar vacíos que deja la inconformidad e insatisfacción en cada persona. Esta compensación permite que el sujeto escape de la realidad, del dolor y de la preocupación. Como resultado se obtiene agresión, desadaptación social, y falta de control en la conducta.

Según la OMS (organización mundial de la salud) la adicción es una enfermedad física y de carácter psicológico-emocional con factores psicosociales, ambientales y genéticos que genera una conducta irracional de descontrol excesivo y perjudicial para el individuo. Por lo tanto crea dependencia hacia una actividad, sustancia, fenómeno o relación que le produce una satisfacción al adicto. La Adicción es

1 *Según la real academia de la lengua española es el Hábito de quien se deja dominar por el uso de alguna o algunas drogas tóxicas, o por la afición desmedida a ciertos juegos.*

cualquier actividad que el individuo no sea capaz de controlar : al tabaco, el alcohol, el sexo, el juego, la televisión, la comida, la tecnología, el internet, los videojuegos, el trabajo, la religión, la farmacodependencia, las drogas y las sustancias psicoactivas.

El objeto central de este proyecto es el estudio del perfil de los adictos a las drogas, y su dependencia física y psicológica. Se dividirá en tres componentes.

- *El componente conceptual:* es la realización del proyecto y sus conceptos básicos. Esto para lograr mostrar el perfil de un adicto y la adicción como consecuencia de la inconformidad ante la sociedad que los rodea.
- *El componente experimental:* es la investigación a partir de un trabajo de campo a profundidad de algunos de los lugares, Como lo es el hospital Simón Bolívar, el barrio el codito y sus alrededores, personas que transitan por estas zonas y situaciones de vulnerabilidad, de inconformidad y de adicción de los cuales se tomarán registros fotográficos, dibujos y entrevistas.
- *El componente plástico:* es el desarrollo de una novela gráfica con una narrativa puramente visual y sin texto, además

de estar basada en referentes visuales, situaciones, personajes y contextos reales de la cultura bogotana, para así crear la historia sobre un personaje de ficción con una vida dificultosa, atada a la penuria e inconformidad, razones que lo llevan a buscar un refugio en una fuerte adicción a las drogas con el fin de liberarse de todas estas situaciones dificultosas y dolorosas.

3. Componente conceptual

Partiendo desde el punto de vista en el que la adicción es una enfermedad que busca llenar los vacíos que la sociedad puede llegar a causar, tales como: insatisfacción, soledad, angustia, tensiones por distintas situaciones y problemas. Podemos dividir la adicción en tres factores: psicosociales, ambientales y genéticos.

3.1. Los factores psicosociales

Son aquellos que van ligados a la vida social del individuo, como los aspectos laborales, en los que adquiere una gran importancia el echo de que si tiene o no trabajo, el tipo de relación que se establece con los compañeros de trabajo, las emociones que despierta el ambiente en el que trabaja y la satisfacción que

genera la labor. También encontramos dentro de este ámbito los aspectos económicos, que se reflejan en aspectos como: la remuneración en comparación con más personas dedicadas al oficio y también en contraste con sus necesidades. Por otra parte podemos tener en cuenta los aspectos familiares: la estabilidad, armonía y felicidad que surge desde su hogar. González de Rivera, refiriéndose a los factores psicosociales en la adicción habla de las primeras apreciaciones que hizo Freud y Abraham, llega a la conclusión de que la adicción nace como un mecanismo que facilita la búsqueda de placer y alivia la tensión acumulada en el adicto, esas tensiones que surgen por la inestabilidad profesional y familiar (Rivera, 1993).

3.2. Los factores ambientales

Son aquellos que se refieren al entorno que rodea a los seres vivos y condicionan su forma de vivir, la atmósfera. Este factor está directamente ligado a los ámbitos social y cultural, ya que se desenvuelve dentro de un grupo o sector social al que pertenece el individuo. Por lo tanto si el individuo vive en una sociedad viciosa, esta expuesto al vicio y por consiguiente aumentarán sus probabilidades de caer en algún vicio.

3.3. Los factores genéticos

Son los que refieren a los genes que llevamos dentro de nuestro cuerpo. El gen es el que contiene la información necesaria para el funcionamiento y desarrollo de una función fisiológica (Anónimo, acsagen), es hereditario lo que quiere decir que existe la posibilidad que se transmita la información a la descendencia. Según Eric Nestler en su texto *Genes y Adicción* nos explica que un gen puede contribuir a la vulnerabilidad a la adicción de diversas maneras. Una proteína normal con niveles alterados podría substituir o afectar el funcionamiento de los circuitos cerebrales y estos modificar a los genes. Otra forma sería en el momento de consumir la droga el cuerpo genera un estímulo y respuesta que puede quedar escrita en la información genética para así saber como reaccionar cuando se vuelva a ingerir la sustancia. Los factores genéticos suponen un 40%-60% del riesgo (Nestler, 2003).

El perfil del adicto está sin lugar a duda asociado a los factores sociales y culturales que rodean al individuo, en algunos casos puede tener bases genéticas y constitucionales dividiéndolo en dos grandes rasgos: perfil social y perfil psicológico.

3.4. Perfil social

Este se refiere al grupo social en el que se desenvuelve el individuo, las circunstancias sociales a las que esta expuesto y la forma en que la adicción hace que se desempeñe socialmente. La mayor parte de estos adictos son jóvenes, con presión social y con curiosidad de probar y hacer lo que esta prohibido.

En el texto *Psicopatología psicodinámica de la drogodependencia* Kandel se llega a la conclusión de que la mayoría de los adolescentes responden en mayor medida a la curiosidad o influencias ambientales que a autenticas inclinaciones adictivas, y es por esto que cuando se trata de probar las drogas, la mayoría de estos sujetos no alcanzan una verdadera adicción (Rivera, 1993).

3.5. Perfil psicológico

Este es un fenómeno personal del individuo, en el que el sistema de integración y funcionalidad mental son los responsables de este perfil. Estos se desarrollan alrededor de vivencias dramáticas que pueden marcar a la persona en el transcurso de su vida; este tipo de vivencias pueden ser violaciones sexuales, perdida de un ser querido, abandono o ausencia de un miembro fundamental de la familia, violencia o pobreza en general. Puntos que tocan

la realidad colombiana y a la que son expuestos muchos de los ciudadanos. Kemberg y Kohut nos ayudan a entender mejor la integración y la funcionalidad del sistema mental diciendo que "las situaciones penosas o anormales como la pérdida, la ausencia o el abandono por parte de los padres en edades tempranas y las perversiones o agresiones sexuales generan problemas psicológicos que son frecuentes dentro de los adictos" (Rivera, 1993).

El perfil social es de gran importancia para la novela gráfica ya que es la muestra del tema central de la historia, donde el protagonista se encuentra rodeado de problemas sociales, como pobreza, desamor, insatisfacción laboral, soledad y falta de oportunidades para la mejora; situaciones que hacen que el protagonista se vea envuelto en una adicción, esta termina por llegar ser un antídoto temporal para todos sus problemas, este afán de su adicción corresponde no solo a una búsqueda de placer sino a una tendencia por salir de la realidad, "más que un fenómeno de gratificación regresiva, la adicción representa para la mayoría de los pacientes, una maniobra adaptativa y de defensa ante fuertes pulsiones primitivas, en la que predomina la rabia, la vergüenza y la depresión" (Rivera, 1993).

Estos problemas, que en el caso de la novela son traídos, por la sociedad y el protagonista ante esto encuentra como única cura un agente de escape que lo lleva a una realidad alterna en donde él vive una exaltación y sus problemas, su depresión y vergüenza desaparecen mientras habita en esta realidad.

Los efectos de la adicción constituyen un grave problema social que tiene consecuencias perjudiciales tanto familiares como profesionales e interpersonales en general. Estas consecuencias conducen al sujeto a un círculo vicioso que desemboca en el abandono de ideales, creencias y responsabilidades, no dejándole más opción que el apego total a el consumo de la sustancia a la que es adicto. Cuando el adicto llega a un estado compulsivo no es capaz de controlar sus decisiones y pierde conocimiento de lo que es bueno o malo hasta el punto de acudir al robo o la violencia como en el caso de *Sucesos*, donde el hombre pierde la noción de sus responsabilidades con su familia y su trabajo.

El adicto es un sujeto que puede traer cambios negativos en una comunidad, para la satisfacción de su necesidad puede recurrir a actividades delictivas como el robo o el atraco. Así, se sabe que hoy día es un problema de salud pública en el país que se ha ido generando a causa de factores psicosociales y culturales. Como ciudadanos se hace parte de las causas de este

problema y somos, por añadidura, vulnerables a él.

Al afectar a todos y cada uno de los colombianos esta responsabilidad de entender y concientizarse se hace evidente. Por lo tanto es necesaria la creación de nuevos métodos de evaluación, diagnóstico, prevención y rehabilitación empezando por la detección de las personalidades vulnerables y los factores que conducen a estas situaciones. Sobre todo asegurándonos de la educación cultural y familiar que son los grupos susceptibles de generar, promover y mantener este fenómeno.

4. Componente experimental

Surge por la necesidad de la presencia directa, en campo, con el fin de tener un mayor acercamiento a la realidad y poder encontrar una mirada mas objetiva, suprimiendo prejuicios e imaginarios de cómo podrían actuar y operar los individuos y los grupos sociales que constituyen. Generando así una descripción y registro detallado, basado en la realidad con respecto a la arquitectura, vestimenta, expresiones verbales, situación económica, inclinación política, etnia y cultura.

Se genera un primer acercamiento que consiste en la toma de registros fotográficos y generación de dibujos de la ciudad de Bogotá, como mayor referente el barrio *El Codito*, ubicado en la

localidad de Usaquén, en el norte de Bogotá y el Hospital Simón Bolívar ubicado en la misma zona. Este es el escenario donde se desarrolla la historia.

También se realizaron entrevistas a consumidores de alcohol y de estupefacientes en las que surgieron inconvenientes como una alto grado de reserva por parte de los entrevistados. Por esta razón fue necesario buscar un apoyo en algunas historias clínicas. Algunas de las conclusiones y resultados logrados de este trabajo de campo se presentan a continuación:

4.1. Paciente # 1

Edad: 37 años

Motivo de consulta: ingreso al servicio de urgencias por intento de suicidio por ingerir metanol.

Ocupación: vende minutos cerca al CAI del hospital Simón Bolívar.

Núcleo familiar: Mantuvo una convivencia durante 3 meses vivía con su novia con quien sostuvo una relación de 3 años, pero dos semanas posteriores a la entrevista culminó con este noviazgo y se encuentra viviendo solo, según el "por ser vagabunda y arrastrarle el ala a todos los vecinos y la eche de la casa". Sus únicos familiares son dos hermanos que viven en otra ciudad y no tiene mucha comunicación con ellos.

Mientras la entrevista, se encuentra un poco

agresivo al hablar de su pareja, se llega a indagar que el paciente frecuentemente consume marihuana porque como dice el con sus propias palabras "me hace sentir mejor y sin problemas".

Durante su estancia en el hospital nunca tuvo visitas y no mencionó a ningún familiar, lo que hace llegar a la conclusión de que el paciente no tiene apoyo social, el servicio de psiquiatría lo valoró dando como diagnóstico depresión mayor y comenzó a ser manejado con levomepromacina.

4.2. Paciente # 2

Edad: 28 años

Motivo de consulta: traído por la policía nacional por encontrarse en la vía pública mientras gritaba cosas.

Ocupación: reciclador.

Núcleo familiar: vive con sus compañeros de la calle.

Refiere haber consumido bazuco (clorhidrato de cocaína mas bicarbonato de sodio y agua) antes de ser traído al hospital.

Paciente que durante la anamnesis (entrevista), se torna agresivo, no responde a las preguntas y solo desea que lo dejen salir de la institución. Se clasifica como un paciente de difícil manejo, no colabora con el manejo médico instaurado, por lo que se decide ser inmovilizado y colocar sedantes

de tal manera evitar que se haga daño o haga daño a otros pacientes.

Diagnóstico: episodio psicótico agudo por sustancias psicoactivas.

4.3. Paciente # 3

Ocupación: aseo de colegio

Edad: 19 años

Motivo de consulta: encontrada por la mamá en la casa inconsciente y traída al hospital por una ambulancia.

Paciente que ingresa en traslado primario por intento de suicidio por ingesta de haloperidol y daizepam (ansiolítico), se realiza lavado gástrico para evitar efectos adversos del medicamento ingerido.

Núcleo familiar: paciente quien vive en el barrio "San Cristobal", con su mamá que es aseo de casas y su hermana de ocho años quien se encuentra en grado primero de primaria en un colegio del sector, donde ella igualmente trabaja como aseo. La madre refiere que ella nunca ha querido estudiar y que llego hasta el grado 8, luego ella decidió trabajar para darse sus "gusticos".

Menciona en su entrevista sentirse triste, no le gusta su trabajo, se siente sola, no quiere vivir con su familia porque dice que "son muy conflictivos, y la joden por todo", dice

no "tener oportunidades de vida". Declara que se toma 6 cervezas cada semana, según ella: "para la sed, poder estar chévere y no sentirme tan sola".

Paciente se encuentra en unidad mental del hospital Simón Bolívar en manejo de su cuadro depresivo mayor.

4.4. Paciente # 4

Edad: 32 años

Ocupación: desempleada

Motivo de consulta: Testimonio del esposo: "Encontré a mi mujer hablando sola y salió a la calle a correr como loca", dice haber visto a la paciente en los últimos días alterada a causa de llevar mucho tiempo sin dormir. Paciente con antecedente de trastorno afectivo bipolar, quien era manejado con litio pero desde hace un mes ha dejado el medicamento y solo toma valeriana para manejo.

Paciente interrogada por el servicio de urgencias, quien se encuentra alerta, logorreica (habla mucho) y refiere que quiere dormir pero que no puede porque se le acabo su medicamento. Ideas delirantes como "viene Vicente a cantar a mi casa, porque soy la presidenta de Colombia". Refiere "dejar de tomar pastillitas chiquitas porque le gustan las grandes".

Se entrevista a familiar quien refiere que su esposa "es una persona que le gusta mucho el traguito" y lo combina con sus medicamentos, lo que hace el tratamiento no sea muy efectivo, es una mujer, que no tiene amigos, no han tenido hijos, se la pasa encerrada en la casa y solo le gusta ver novelas y tomar trago.

Paciente quien vive en el barrio el Codito con su marido, en un apartamento en arriendo, ella no hace nada, se dedica a los quehaceres de la casa mientras que el esposo trabaja como albañil en construcciones.

4.5. Paciente # 5

Edad: 18

Ocupación: estudiante

Traído por la policía por estar en una pelea con un amigo. Se interroga al paciente quien se encuentra en estado de embriaguez, agresivo, alterado, se inicia manejo con líquidos endovenosos y se hace inventario de objetos personales del paciente, donde se encuentra dos botellas de aguardiente. Durante el examen físico se encuentra una herida en cuero cabelludo de 5 centímetros que requieren de sutura.

Se llama al familiar, su madre quien menciona que su hijo es una persona de difícil manejo, nunca se encuentra en la casa, tiene mal trato con su hermano mayor de 20 años, ya

este le discute por tomar todos los días, agrega además que "no estudia y se la pasa en la calle con los amigos vagos".

Es una persona de 18 años que vive en el barrio el Codito, con su mamá y su hermano mayor, que trabaja como electricista, es la tercera vez que llega a un centro asistencial por su estado de embriaguez. La madre desconoce si consume alguna sustancia psicoactiva.

4.6. Paciente # 6

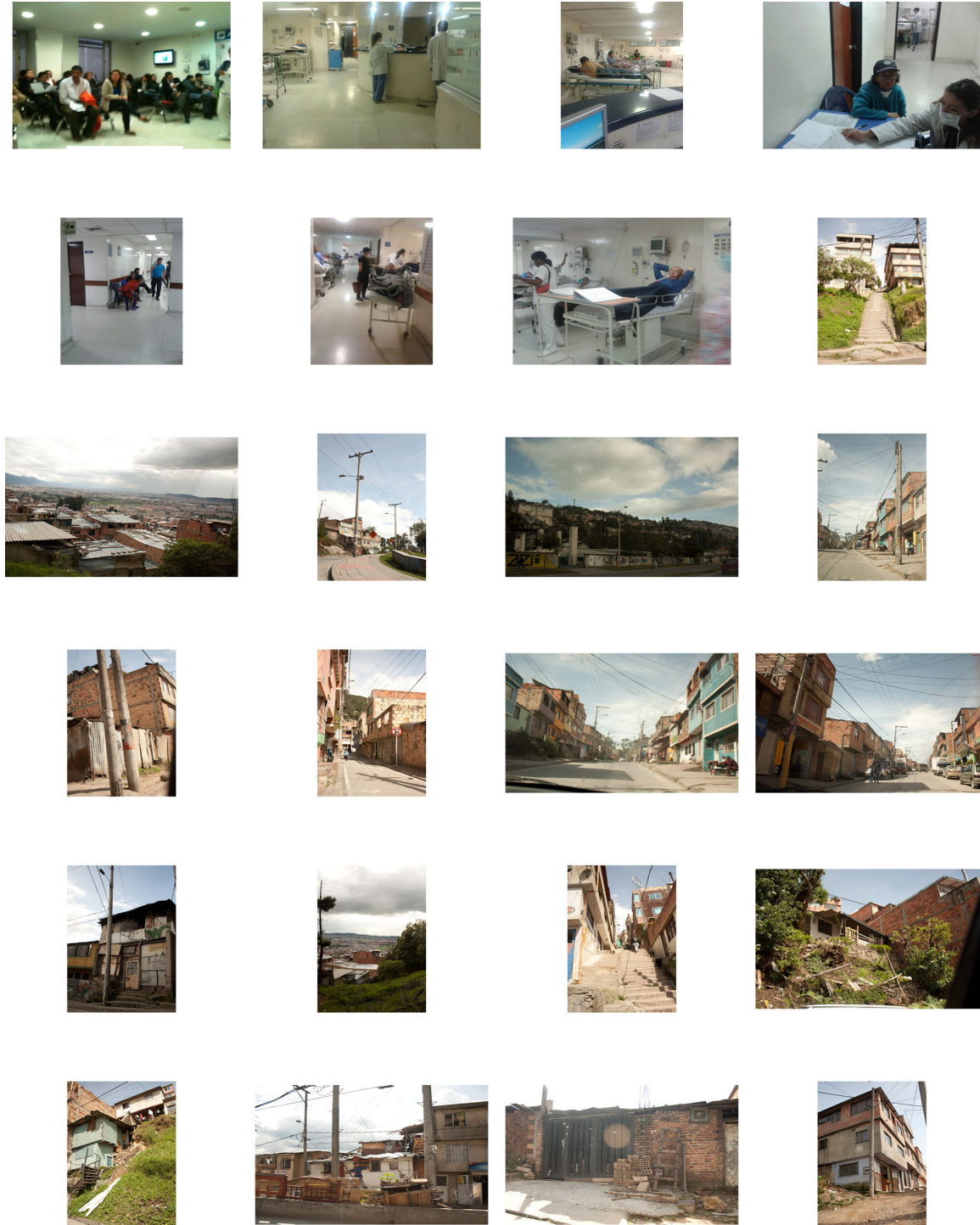
Edad: 22 años

Ocupación: trabaja cuidando carros

Paciente traído por la mama por intento de suicidio, familiar refiere que el paciente le gusta tomar alcohol en las noches solo en la casa.

Se encuentra agresivo con ideas de muerte, dice odiar a la mama porque "le quita su amigo maspreciado", haciendo referencia al alcohol. Se interconsulta a servicio de psiquiatría quien inicia manejo antidepresivo.

Paciente vive con su mama solos en una habitación en arriendo en ciudad bolívar.



4.7. Registros fotográficos

Las siguientes fotografías fueron tomadas en los principales sitios de investigación. El hospital Simón Bolívar, el barrio el codito y sus alrededores para obtener un referente fiel del contexto y así obtener consistencia en la estructura visual de la historia, haciéndola más cercana a la realidad, otorgándole una mayor credibilidad con el fin de acercar al espectador a la historia.

Componente plástico

4.8. Proceso

La selección del tema, la adicción fue el tópico central de un trabajo realizado para la asignatura *Historieta* con la que germinó este proyecto. A continuación se continúa con la búsqueda de fuentes bibliográficas, audiovisuales y revistas, con las cuales se crea un listado que sirve como guía para el estudio y discriminación de referencias a elegir. Antes de iniciar al trabajo de campo, se hizo necesario emprender el estudio bibliográfico para aclarar conceptos, definiciones, causas, efectos y algunas bases de la teoría de la adicción en general.

Una vez establecidas esas bases teóricas se da inicio a la selección del lugar para el trabajo de campo: para esto se hizo necesario analizar aspectos como la ubicación en la

ciudad, el flujo de personas, la presencia de un hospital y los servicios que el mismo ofrece, se selecciona *El Codito* en la localidad de Usaquén, un barrio modesto con una infraestructura en condiciones de deterioro.

Se cuenta con la colaboración de la Doctora Olga Lucia Sandoval quien trabaja en el Hospital e hizo posible la observación de algunas consultas y en adición ofreció información sobre las historias médicas de los pacientes. Además fue posible hablar con algunos de los pacientes, charlas informales que ayudan a generar una mejor idea acerca del mundo de los adictos.

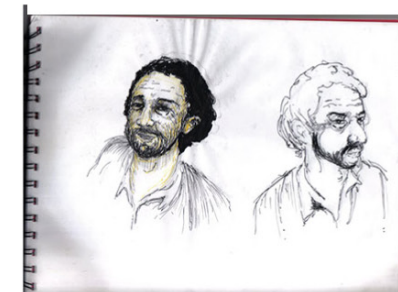
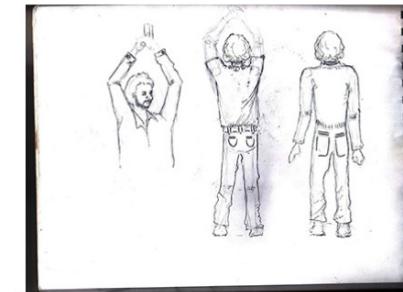
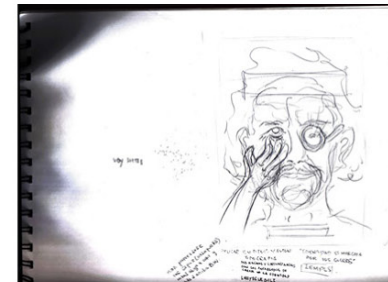
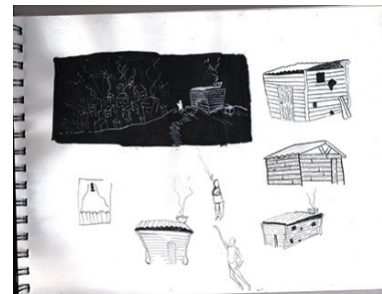
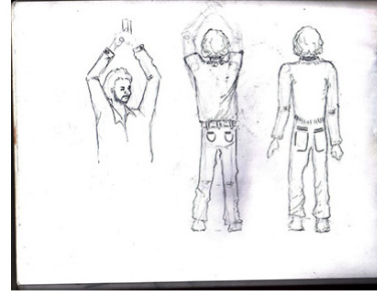
Después de haber terminado mi investigación bibliográfica y el trabajo de campo le di cabida a mi imaginación, la cual me llevo a la evolución, modificación y continuación del desarrollo de la historia de la novela gráfica.

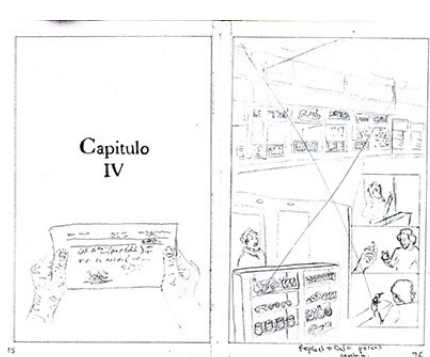
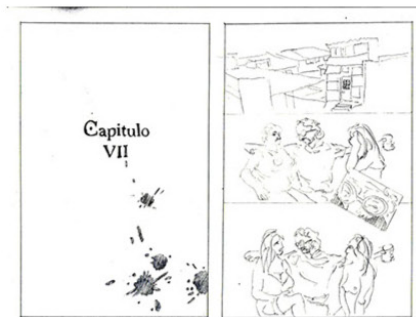
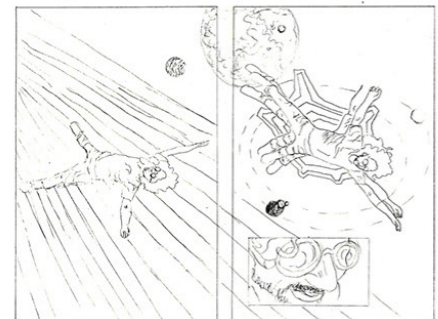
El desarrollo del proceso plástico se dividió en:

4.8.1. Bocetación:

Como primer acercamiento a lo que se quiere representar en el proyecto, se realizaron a mano alzada y su fin principal es definir planos, objetos y personajes.

Estos se utilizaron como ejercicio para el desarrollo de la estructura visual, conceptos de la composición y tono de comunicación. Con ellos se empiezan a definir la estética y las características visuales.





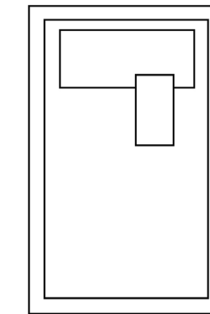
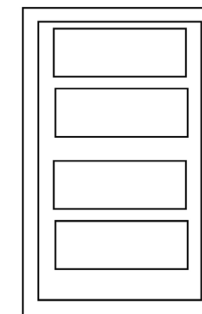
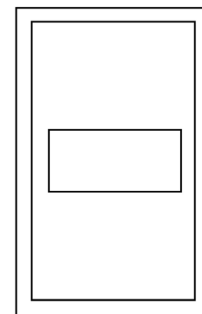
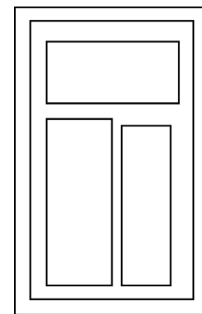
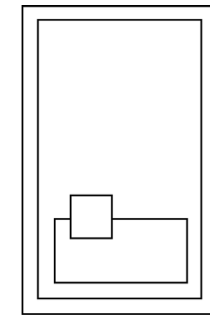
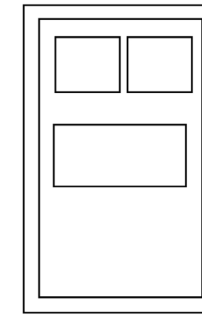
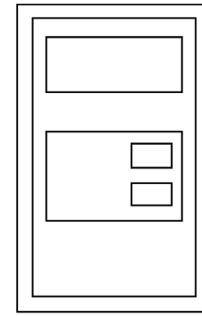
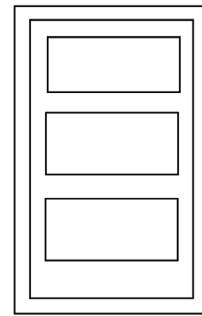
4.8.2. Maquetación:

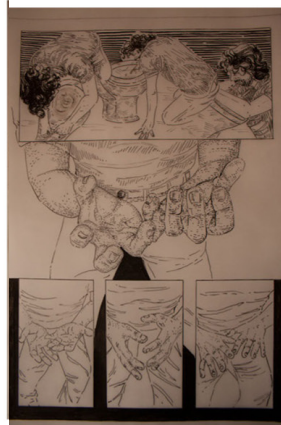
Es la composición y estructuración de la diagramación del contenido del libro, la división de viñetas y la distribución de cada dibujo en el espacio.

Se busca con esta generar una composición que cumpla con dos aspectos fundamentales: 1) comunicación eficiente de cada suceso que compone la historia, a través de una narrativa dinámica y coherente que dirige y captura al lector en el relato. 2) Coherencia con la estética establecida en el proyecto.

4.8.3. Storyboard:

Este se hace con el fin de estudiar la narrativa visual que va a tener la historia y su coherencia; es el conjunto de imágenes en secuencia con el fin de narrar la historia.





4.8.4. Desarrollo técnico:

Es el desarrollo del libro en limpio. Para esto se hizo uso de tinta china negra en cuatro proporciones distintas, pura (al cien), al sesenta, al treinta, al diez y cinco por ciento con diferentes tipos de plumillas y pinceles sobre un papel mantequilla en formato octavo de gramaje de 240.

Después del largo proceso de bocetación y algunas pruebas en varias técnicas se tomó la decisión de desarrollar "sucesos" en tinta china ya que permitía llegar al detalle y la sobriedad que se requiere, además de ser la mas adecuada para el tipo de dibujo que se usa, un dibujo con alto nivel de detalle y sobriedad.

4.9. Novela gráfica

Este término se empezó a utilizar en el siglo XX cuando fue publicado *Contrato con Dios* de Will Eisner, en ese momento se bautizó esta corriente narrativa. En esta se toman situaciones principales del relato con carga emocional, gráfica y sensible importantes, además de la transformación de los modelos narrativos empleados con una sintaxis diferente en las imágenes. Es la hibridación entre el comic y temas mucho más viscerales y profundos sobre la sociedad y la vida misma, experiencias personales, relatos y hechos que podrían estar más acercados a la realidad, dejando atrás al comic que se preocupaba más por la fantasía y cae en una inercia repetitiva en busca de acción. Los paisajes urbanos dejan de pasar a ser un simple ornamento para la acción y el combate para empezar a ser parte importante y protagónica en las historias.

Es decir la novela gráfica es la evolución del comic donde dignifica el lenguaje del comic y "reivindica una mirada hacia la vida y los espacios cotidianos, la aventura reside en el día a día y sus protagonistas son ordinarios perdedores". (CABADO)

Son momentos fotográficos que dan importancia a situaciones que parecen

irrelevantes pero que van cargadas de sentido, de las que se pueden examinar una gran riqueza simbólica. La viñeta deja de ser el soporte del lenguaje narrativo y empieza a obtener cierta autonomía como símbolo visual, al igual que el dibujo que empieza a ser no solo un elemento de representación sino también un símbolo visual con matices que expresan sentimientos y elementos relevantes en la psicología del personaje y de la historia.

Se dice que la novela gráfica se llama así porque de haberse contado esa historia en un libro en vez de un cómic, se trataría de una novela (y no de una larga serie de recuadros, como ocurriría normalmente). (Diavoloo, 2009)

La novela gráfica es el medio escogido para desarrollar el proyecto ya que se adapta perfectamente a los temas relacionados con la conducta humana, como la cultura y las problemáticas dentro de la sociedad, además de su preocupación por una narrativa visual donde cada capítulo intenta reflejar la vida, donde cada viñeta cuenta la realidad a su propio modo al igual que lo hace la obra de Will Eisner en *Contrato con Dios* en la que interviene la diagramación y jerarquías entre viñetas, permitiendo una importancia al tiempo y al espacio donde da diferentes tiempos a cada viñeta generando así variaciones en los ritmos de lectura.

Otro punto importante son las metáforas visuales, y cada uno de los elementos utilizados tienen un significado al igual que una relación; la utilización del color el cual tiene un propósito y es darle énfasis a algunas partes

4.10. Relato de la novela gráfica

4.10.1. Proceso del relato

La historia de este proyecto fue un proceso germinativo, que nació desde un primer libro realizado anteriormente el cual fue titulado *Sucesos*. Con el progreso del proyecto a este relato se le enriqueció otorgándole mayor sentido a la historia, gracias a una mayor profundidad en los personajes, a quienes se les otorga experiencias y perfiles psicológicos tomados del contexto inmediato. La forma obtiene un respaldo al acercarse a la realidad de las estructuras de los escenarios y ambientes donde la arquitectura, las vestimentas, los objetos y la fisonomía de los personajes son tomadas de lo visto, vivido y registrado en el trabajo de campo. gracias al progreso en el estudio bibliográfico y la mejora en el análisis y la investigación mas a fondo sobre la sociedad bogotana. El argumento recorrió modificaciones en las que los temas centrales iban ligados a la

sociedad colombiana, como la identidad, la pobreza y la violencia, hasta llegar al punto de desglosé en el que el tema central es la adicción, en donde además existe una evidente relación con todos estos temas enunciados anterior mente.

Los principales cambios que se generaron fueron en el desarrollo de la historia mas realista y contextualizada, con la ayuda de el estudio de edificaciones del barrio *El Codito*, y las entrevistas para así terminar con la siguiente historia de ficción.

4.11. Sucesos

Es la historia de Luis Rodríguez un hombre que ha tenido que enfrentarse a sucesos desafortunados en el transcurso de su vida, creció sin educación, su padre lo abandonó, trabajó desde pequeño para no morir de hambre, se enamoró y dejó embarazada a una mujer que nunca lo quiso.

Trabajó arduamente por llevar el pan de cada día a pesar de su inconformidad con el horario, la carga física de sus labores y con el sueldo recibido. Pero lo que más le deprimía era el hecho de no tener mejores oportunidades, ya que el era un hombre que esforzaba. Luis empezó a enfermar un día,

sintiendo náuseas, pérdida de la orientación, vomito, dolores de cabeza y disminución de la visión.

En el hospital le recetaron reposo, medicamentos que no podía costear y gafas para no forzar tanto los ojos. Por razones económicas lo único que consiguió fueron

unas gafas de segunda, que un hombre desconocido y misterioso le regala, pero lo que él no esperaba de estas gafas era su particularidad y extrañeza; a tal nivel que cambian su vida, hasta llevarlo a un grado de psicosis donde Luis prefiere usar las gafas que le maquillan la vida y la forma de ver las cosas antes que estar con su familia; esta decisión le conduce por una serie de inconvenientes.

4.11.1. Perfil clínico

Edad: 40 años

Ocupación: Barrendero

Le gusta consumir alcohol en bares y prostíbulos.

Se encuentra frustrado por su vida en general y presenta pensamientos negativos sobre diversas temáticas. Se interconsulta a servicio de psiquiatría quien inicia manejo antidepresivo.

Vive con su esposa e hijo en una casa propia en el barrio *El Codito*, la relación amorosa se encuentra en conflicto.

4.11.2. Perfil psicológico del personaje:

Es un hombre poco informado y con escasa educación, no muestra grandes

aspiraciones y sus intereses recaen en una triste superficialidad. Es un sujeto trabajador, melancólico, disperso, volátil, permisivo negativo y banal. Con traumas a causa de el abandono de su padre y la falta de educación y oportunidades.

4.11.3. Referentes

Se clasifican en dos tipos: técnicos y temáticos; ya que son las dos partes esenciales del proyecto. Los siguientes son algunos de los artistas, libros y trabajos que contribuyeron a construir una idea más clara de cómo debería llevarse a cabo el proyecto en cuanto a la parte técnica y su desarrollo, a partir de una exploración de materiales y por otro lado en cuanto a la parte temática, con temas similares como lo son la violencia, la soledad y todo lo que tiene que ver con la sociedad y la cultura.



4.11.3.1. Técnicos:

□ Toppi Sergio artista italiano dedicado a la ilustración y al comic, su dibujo limpio y contrastado en tinta china, con el cual se encontró un vinculo a causa de su fuerza, detalle, trama y el uso de contrastes pronunciados. (Anónimo, Comi Cart Fans)

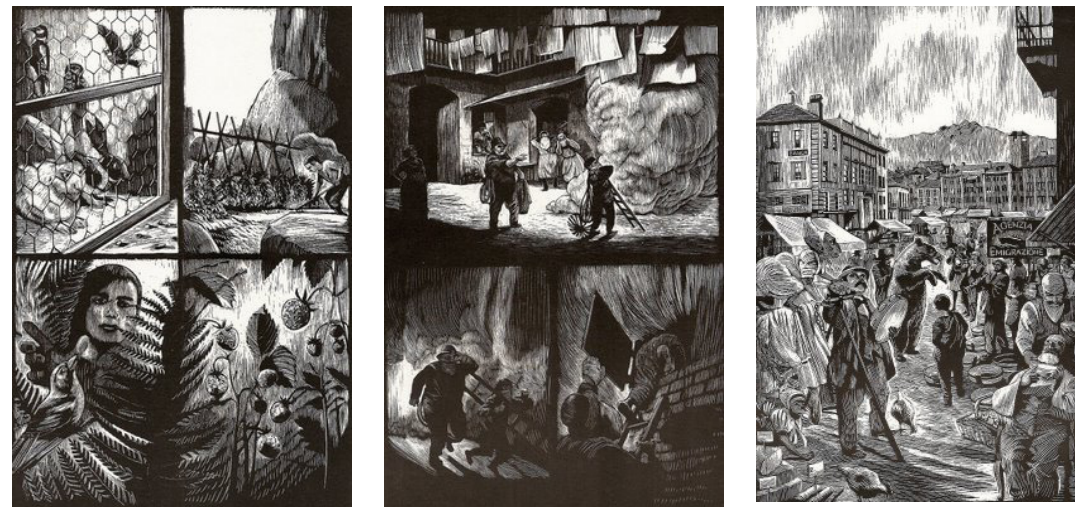


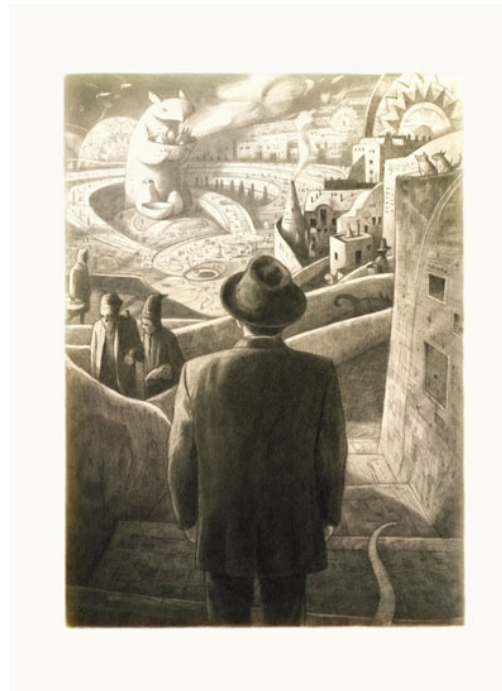
□ Ashley Wood, nacido en 1971 y dedicado a la ilustración y al arte de comic. Es un artista con gran destreza en el dibujo, caracterizado por los altos contrastes y en la toma de decisiones libremente, rompiendo esquemas a la hora de narrar Como cuando mezcla algunas viñetas entre si y utiliza grandes espacios en blanco. (Bambaland)

- Frank Miller novelista gráfico y guionista con un gran recorrido, con una visión muy clara en cuanto a la narración visual de una novela gráfica y con una gran habilidad de composición que ha llevado sus novelas gráficas al cine. (Anónimo, Idraw Digital)



- *Los hermanos negros* de Hasn Binder y Lisa Tetzner narran una historia basada en la vida real del sufrimiento de los niños, que son vendidos para trabajar; el artista Binder logra una narración elocuente sin incluir texto. (Sanz)





- *Emigrantes* de Shaun Tan, es una novela gráfica basada en un emigrante, pero alrededor que se va contando la historia de este se encuentra con varios personajes que cuentan también sus historias, algunas basadas en la pobreza o la violencia; es una novela gráfica con una narración meramente visual con un logro espléndido en la narrativa. (Fiore)

4.11.3.2. Temáticos

La novela gráfica de la editorial Vertigo Comics, *100 bullets* (100 balas) escrita por Brian Azzarello y Eduardo Risso trata de la conspiración donde se enfrentan problemas de la sociedad que luego son resueltos violentamente, el estilo de la serie es oscuro y sangriento. (Anónimo, Semantic Drift)

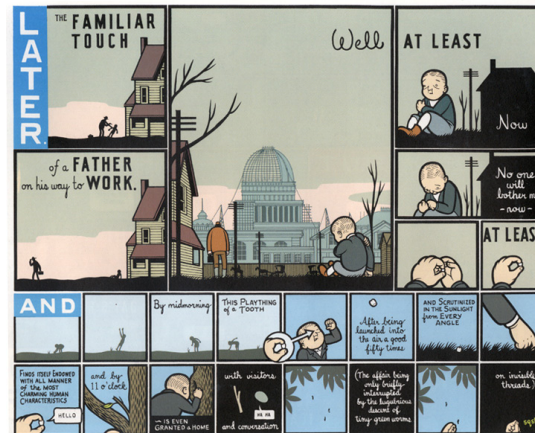


- La novela gráfica de Will Eisner, *contrato con Dios*, trata de cuatro historias independientes de personajes de la vida cotidiana que comparten el mismo espacio y que luego se integran para así formar una sola historia, enfocándose a la perspectiva social, con una renovación de los modelos de narración. (Graphic Novel)



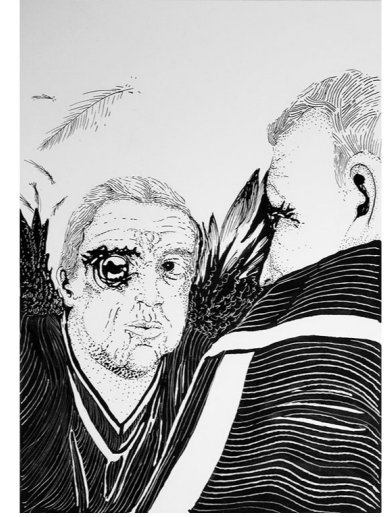
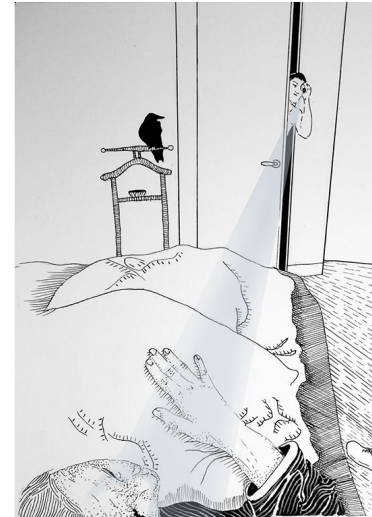


- Gregory Gallant, o Seth, novelista gráfico e ilustrador que trata temas sentimentales como la tristeza, la soledad la vida de abandono y vacío en los seres humanos. (Bengal)



- La novela gráfica de Chris Ware, *Jimmy Corrigan*, trata sobre el abandono que le hacen los padres a sus hijos creando así una historia de soledad y búsqueda con una poética en el dibujo y narración de lo cotidiano. (Anónimo, Comci Club - Seleccion De Oro)

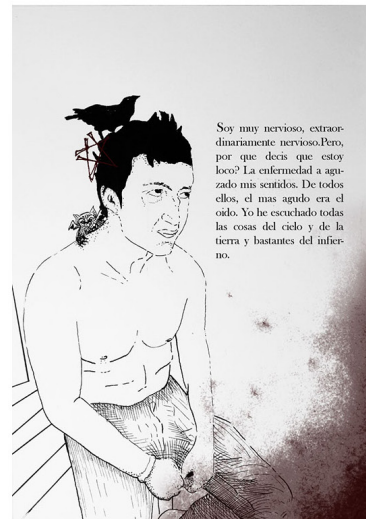
- El libro *narraciones extraordinarias* de Edgar Allan Poe , este autor es considerado el creador del terror psicológico y trabaja temas como la violencia y la psicosis.



4.11.4. Antecedentes

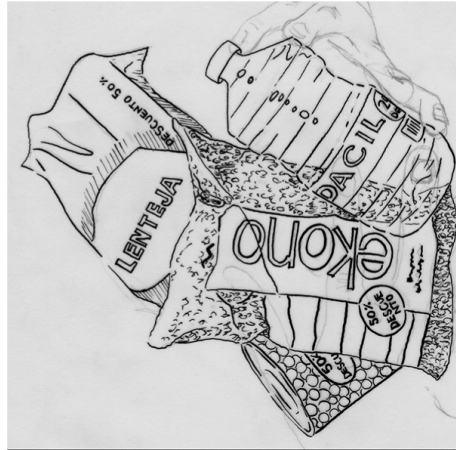
Como antecedentes se presenta la elaboración de dos libros:

El primero es un libro álbum basado en el cuento *corazón delator* de Edgar Allan Poe, que maneja el terror psicológico.



Soy muy nervioso, extraordinariamente nervioso. Pero, por que decís que estoy loco? La enfermedad a agudizado mis sentidos. De todos ellos, el mas agudo era el oido. Yo he escuchado todas las cosas del cielo y de la tierra y bastantes del infierno.





El segundo es una novela gráfica denominada *Sucesos*, que es la primera versión del proyecto y que en un punta se convierte en un esbozo para la versión final del proyecto.

5. Conclusiones

Existe una fuerte conexión entre aspectos como lo son las características psicosociales, los factores ambientales y la herencia genética, que a pesar de pertenecer a diferentes dimensiones del ser evidencian en su existencia. Por esta razón se buscó generar un perfil, en el personaje principal, que funcionara como reflejo de aquellas personas que viven ese entorno lleno de situaciones y circunstancias que llevan a caer en distintos tipos de adicción. Entre ellas se destacan las falencias económicas y de condiciones de vida en la sociedad por tener una dimensión considerablemente grande, y consecuentemente afectar a mayor número de personas. Las falencias de la sociedad se ven reflejadas en el ser.

Se hace evidente que esta problemática es mucho más crónica y fuerte de lo que alcanza a percibir la sociedad; esto se debe a que se mantiene "informada" exclusivamente a través de los medios. Pero existen un sinnúmero de eventualidades que los medios no logran cubrir ni comunicar, y que además son los que conforman la realidad de nuestro país.

Contextos sociales y de lugar son los referentes que sirven para constituir al personaje, la estética usada en la narrativa cumple un importante papel en la comunicación del concepto de la historia; el proceso de evolución de esta

termina desembocando en una búsqueda de la identidad expresiva del autor, quien presenta esta obra como reflejo de su concientización de hacer parte de esta sociedad en conflicto.

6. Bibliografía

Rivera, J. L. (1993). Psicopatología y psicodinámica de la drogo dependencia. Psiquis.

Anónimo. (s.f.). acsagen. Recuperado el 17 de Febrero de 2013, de www.acsagen.org: <http://www.acsagen.org/op/glosario.asp?i=7>

Nestler, E. J. (2003). Genes y adicción. Toxicomanías , 1-9.

CABADO, J. M. La Novela Gráfica. León: Dialnet. Diavoloo. (Febrero de 2009). arealibros. Recuperado el 14 de Enero de 2013, de www.arealibros.es: <http://www.arealibros.es/libros/que-es-la-novela-grafica.html>

Anónimo. (s.f.). Comi Cart Fans. Recuperado el 12 de Octubre de 2012, de www.comicartfans.com: <http://www.comicartfans.com/gallerypiece.asp?piece=502337&gsub=0>

Bambaland, A. (s.f.). Ashley Bambaland. Recuperado el 15 de Octubre de 2012, de ashleybambaland.blogspot.com: <http://ashleybambaland.blogspot.com>

Anónimo. (s.f.). Idraw Digital. Recuperado el 05 de Octubre de 2012, de www.idrawdigital.com/: <http://www.idrawdigital.com/2009/09/artist-spotlight-frank-miller/>

with, J. S. (s.f.). Nomada. Recuperado el 24 de Octubre de 2012, de nomadaq.blogspot.com: <http://nomadaq.blogspot.com/2010/09/hannes-binderlisa-tetznerlos-hermanos.html>