

**UNIVERSIDAD DE CIENCIAS
Y ARTES DE CHIAPAS**

FACULTAD DE ARTES

LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

ELABORACIÓN DE TEXTOS

MENTES QUEBRADAS

TRASTORNOS MENTALES EXPRESADOS A TRAVES
DEL VIDEO ARTE

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
**LICENCIADO EN ARTES
VISUALES**

PRESENTA
ANGEL DE JESUS ZUÑIGA ARELLANO

ASESORA
ARQ. ANDREA GUADALUPE ARGUELLO MÉNDEZ

Tuxtla Gutiérrez, Chiapas, marzo del 2022





UNIVERSIDAD DE CIENCIAS Y ARTES DE CHIAPAS
SECRETARÍA GENERAL
DIRECCIÓN DE SERVICIOS ESCOLARES
DEPARTAMENTO DE CERTIFICACIÓN ESCOLAR
AUTORIZACIÓN DE IMPRESIÓN

Lugar: Tuxtla Gutiérrez, Chiapas

Fecha:

01/03/2022

C. Zúñiga Arellano Ángel de Jesús

Pasante del Programa Educativo de: Artes Visuales

Realizado el análisis y revisión correspondiente a su trabajo recepcional denominado:

Mentes quebradas: Trastornos mentales expresados a través del video arte.

En la modalidad de: Elaboración de texto

Nos permitimos hacer de su conocimiento que esta Comisión Revisora considera que dicho documento reúne los requisitos y méritos necesarios para que proceda a la impresión correspondiente, y de esta manera se encuentre en condiciones de proceder con el trámite que le permita sustentar su Examen Profesional.

ATENTAMENTE

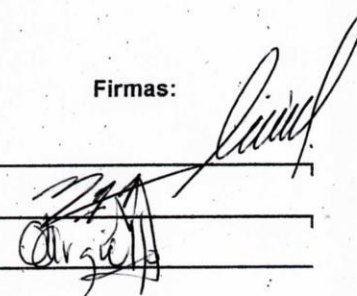
Revisores

Lic. Jiménez Chacón Ramiro De Jesús

Lic. Guichard Lozada Norma Lorena

Arq. Arguello Méndez Andrea Guadalupe

Firmas:



c. c. p. Expediente



SISTEMA DE GESTIÓN DE CALIDAD

INDICE CAPITULAR.

Capítulo I. El arte y la relación con los problemas mentales.

1. Introducción.....	1
1.1. El genio loco.....	2
1.2. El arte y la locura a través de Michel Foucault.....	4
1.3. Art/Brut.....	5
1.4. Problemas mentales.....	7
1.4.1. Tricotilomania.....	8
1.4.2. Personalidad múltiple.....	9
1.4.3. Ansiedad generalizada.....	10
1.4.4. Trastorno de ansiedad en espacios (Agorafobia).....	11
1.5. Análisis.....	12

Capítulo II. Estado del arte en desarrollo.

2. Introducción.....	14
2.1. Referencias artística.....	15
2.1.1. Carlos Echeverría Kossac.....	16
2.1.2. Bill Viola.....	17
2.1.3. José Manuel Merello.....	18
2.1.4. Edvar Munch.....	19
2.1.5. Martin Ramírez.....	21
2.1.6. Raúl Ruiz	23
2.1.7. Eadward Muybridge.....	24

Capítulo III. Proyecto “Mentes Quebradas”

3. Video / arte.....	28
3. Eclósión.....	29
3.1. Producción.....	31
3.2. Producto Final.....	32
3.2.1. Hojas de otoño.....	33

3.2.2 Zozobra.....	36
3.2.3 La mente no solo es una.....	39
3.2.4 Cuarto blanco.....	42
3.3 Conclusión.....	45
3.4. Anexos.....	46
3.5. Bibliografía.....	48

RESUMEN

El proyecto aborda el tema de los trastornos mentales en personas dedicadas a la creación artística y como fueron relacionando sus entornos cotidianos en el arte, y como abordan sus distintas situaciones emocionales y de estados de salud mental representados en sus obras artísticas, considerados por la historia del arte, artistas por su trabajo en las artes y por tanto el sentido de pacientes en situación de estadios mentales, y como algunos de estos pueden llegar a manejar los sentimientos y emociones a través de sus obras.

Dichos temas de trastornos se llegan a retomar para la creación de videos donde estos mismos son escenarios visuales y propuesta como arte en donde se busca hacer una representación de ellos y demostrar o profundizar acerca de ellos.

PLANTEAMIENTO

El arte es un medio en que nosotros podemos expresarnos sin ningún temor a ser rechazados por nuestros ideales, el arte llego a mi cuando estaba pasando un duelo en que no sabía que podría hacer, ya que me había salido de trabajar y era algo que me gustaba mucho, pero la idea de entrar a estudiar a la escuela de arte me motivo a tener una razón de mí y poder seguir adelante, fue entonces cuando al estar en clase y ver un poco de lo que en realidad se trataba la carrera, tuve una curiosidad, esta me orillo a indagar y descubrir que un grupo pequeño personas con trastornos mentales son llamados artistas, ya que rompen con todos esos ideales que se traían, como el que el arte es bello, el arte es figurativo....

Con forme a toda esto fui buscando información sobre este tema y me fue gustando cada vez más, con el paso de los semestre este fue un tema que me agrado para desarrollar en mi proyecto, después de haber leído sobre este tema, estaba teniendo idea de poder desarrollar el proyecto a través de la pintura o el grabado, porque los artistas a los que había estudiado solo se dedicaban a la pintura, pero después de tanto opte por entrar a video arte, y me gustó mucho lo que me estaban enseñando que lo decidí generar mi proyecto a través de la imagen en movimiento. Porque elegí esta técnica, pues porque sentí que por medio de este podría llegar a plasmar los sentimiento que en verdad quería mostrar.

El video arte es una técnica en la que vi sutil representar los trastorno, porque en este se generan los movimientos, ademanes, expresiones faciales y es más fácil poder entender el mensaje que se está tratando de plasmar, porque en el video la imagen no está estática y podemos ver lo que en realidad se pretende demostrar.

Se tomó a los trastornos como tema sobre todo porque es un tema que en lo particular me genero un poco de controversia, en el aspecto como personas con algún trastorno podían generar arte, que era lo que los impulsaba a pintar, dibujar o modelar, y en lo particular fue el trata de comprender porque ellos tenían una cierta inclinación a las artes, no tengo a ningún pariente que tenga algún trastorno pero es algo que me llevo a generar mucha intriga y no porque sea un tema del que se habla poco, porque en realidad existe mucha información, pero lo más importante es que elegí el tema de trastorno porque siento que son las únicas personas que podríamos llegar a llamar normales o personas sanas. Digo esto porque son las únicas personas que tienen pensamientos y actuares libres y no están sujetos a normas.

JUSTIFICACION

*Las personas necesitamos de la Locura,
de lo contrario nunca se es libre.
(NIKOS KAZANTZAKIS)*

Se desarrollara con la finalidad de poner entender más a fondo los diferentes trastornos que nos rodean en la sociedad, siendo el caso de que existen personas con las que convivimos y no podemos percatarnos de que están sufriendo algún problema de estos, por ello tendemos a ignorar los indicios que puede aparecer. Por ello este tiene como finalidad el poder comprender cómo es que una persona con dicho problema actúa, o cuales son los indicios que estos presentan, así mismo se presenta de una manera artística y hace más amena la interacción visual. Esto nos ayuda a estar más familiarizado con alguno de estos, y que sean fáciles de identificar.

Otra de las finalidades, es poder adquirir una idea diferente a la que en su mayoría de las personas tiene, o en el caso de algunas que dicen que se pueden contagiar al entrar en contacto con alguien que presente dicho síntomas. También genera una información específica sobre 4 trastornos, que pueden ser lo que más se den a notar en nuestra sociedad, y por falta de información no nos percatamos de estos.

Con esto se pretende dar una perspectiva diferente de lo que también puede ser el arte, poder abordar el tema en el que la persona misma llegar a ser tomada como obra, desde un punto de vista diferente como por el ejemplo el hecho de que las expresiones, sentimiento o problemas mentales que pueda estar pasando una persona se puede plasmar a través del video y dar a conocer ese sentimiento, emoción o malestar que cada uno de nosotros pasamos, se hace el énfasis de que la persona misma llegar a ser vista como arte porque cada ser humano en su momento ha padecido algún trastorno, unos más comunes que otros, pero han llegado a tener un padecimiento.

Objetivo general:

- Mostrar los trastornos mentales más recurrentes desde una perspectiva artística, a través del video arte, para su divulgación.

Objetivo específico:

- Explicar las características de cada uno de los trastornos, a su vez explicar la relación de la locura y el arte.
- Estudiar e investigar diferentes autores que tengan fuente de inspiración para creación de obra personal.
- Realizar serie de videos, utilizando diferentes tipos de edición para cada uno de ellos.

METODOLOGIA

Este proyecto fue de investigación documental, porque a lo largo de la carrera estuve recolectando información o referencias a través de videos, libros y documentos encontrados en el portal web, también es experimental por el hecho de realizar los videos de autor con referente a los trastornos, porque dicho ejercicio me forzó a poder manipular y experimentar en las tomas y las ediciones de estos mismo. Por último se plantea la investigación de campo, porque los videos al no poder presentarse en la escuela y en la forma en que estaba planeado se optó por presentarlos en la plataforma de YouTube y así recaudar los comentarios que se fuesen generando a lo largo de 15 días.

CAPITULO I

El arte y la relación con los problemas mentales.

1. INTRODUCCION

En el siguiente capítulo abordaremos la historia de la locura y la relación que hay con el arte, todo esto a través de una explicación en lo que nosotros podemos llamar el genio loco, que esto mismo nos da muchas ideas sobre a lo que nos queremos referir, pero en este punto nos enfocaremos en todas aquellas personas que han tenido algún trastorno mental y a su vez han sido llamados artistas,

El que ellos tengan algún padecimiento no quiere decir que no puedan ser creadores de obra, ya que cada uno como persona está sujeto a su propia realidad y por ende todos tenemos perspectivas diferentes de ellos, por esto es que las personas con estos padecimientos generan obra de una manera muy diferente a la mayoría está acostumbrado a ver.

Así mismo con esta relación tomaremos en cuenta el art brut, ya que con este término nos podemos referir al arte marginal o el arte creado por personas con algún trastorno mental, ya que cada una de las piezas son echas de la manera más libre sin tener en cuenta algún canon de belleza, o tener las referencias de hacer una pieza figurativa, como bien mencionaba anteriormente ellos tienen una perspectiva diferente de la realidad y es lo que ellos plasman, no por ello quiere decir que es malo o no posee algún valor.

Los problemas mentales no necesariamente nos referimos a personas que están recluidas en un centro psiquiátrico, sino también a personas con las que convivimos, muchas veces no nos percatamos pero ellos o nosotros mismos padecemos algún trastorno y se nos puede hacer normal o algo cotidiano, pero cada uno de ellos tiende a aparecer por diferentes factores. Por ello hablaremos de 4 trastornos en específico

1.1 EL GENIO LOCO

*El loco también es incomprensible, ha transgredido las lindes de la razón
y nuestra comunicación con él se hace limitada.*

(Hiriart, 2006)

Hablar de un genio loco conlleva a especular varias formas de poder darle un significado, se puede tomar como una persona muy introvertida y que no teme crear sin importar la situación o comentarios que la sociedad pueda decir, o también se puede hablar de una persona que tiene algún trastorno lo cual lo orillo a la creación.

Como decía platón (EL GENIO MALIGNO, 2007), la locura se puede dividir de dos formas que es locura creativa y locura clínica, desde un punto personal todos las personas poseemos algo de locura, depende de nosotros el como la canalicemos, algunos son artistas, músicos, maestros de danza, arquitectos, etc. Cada uno de nosotros canalizamos de diferente manera y esto es lo que podemos decir que es la locura creativa, en este mismo concepto se retoman a las personas que tiene algún trastorno mental y por consiguiente este los hace creativos, algunos lo desarrollan y otro lo explotan más, y lo que es el concepto clínico son estas personas que tienen problemas mentales y no presentan ningún signo creativo, son personas que están totalmente enfrascadas en la enfermedad.

Basándose en lo que dice Francisco Mora (LÓPEZ FERRADO, 2007), nosotros estamos divididos en dos tipos de experiencias que una es la que vamos prendiendo en la sociedad, que estas son las vivencia y experiencias que vamos adquiriendo al estar en contacto con diferentes personas y al realizar diferentes tipos de actividades, en estas mismas activas existen algunas que te llevan a un grado de estrés muy grande en la cual el locus cerúleo se pone activa, porque es la neurona encargada del estrés y el pánico.

El estrés tiende a ser un factor de alucinaciones y como antes se menciona existen trabajos que te llegan a orillar a esto, también la falta de sueño puede provocar que nuestro cerebro empiece a jugar con nosotros, tomando estos dos podría afirmar que son ciertos, ya que estuve expuesto a ambos y en las dos situaciones, observe o imagine cosas, estas son tan reales que hasta después de una rato me percate que cosas que había imaginado.

En esto es donde podemos hablar que la segunda parte de nuestro ser está formada por nuestra propia conciencia, es donde pienso que en verdad radica la esencia de cada uno de nosotros.

Si nos ponemos a analizar, para nosotros la locura puede ser representada de formas muy diversas, como en personas que gozan del libertinaje, que están muy apegadas a la iglesia, o las cuales hacen cosas que algunos

de nosotros no nos atrevemos, a estas personas tendemos a ponerles el concepto de que están locos, con el simple hecho de que hacen cosas que muchos de nosotros no, y es lo mismo que pasaba en la edad media (Quirosa García, 2007), que ahí los que eran catalogados como locos no eran solo las personas que sufrían de algún trastorno, sino que como en la actualidad para ellos también las personas que no estaban apegadas a la iglesia o estaban fuera del contexto también estaban catalogados como personas fuera de cordura. Es por ello que recalco, que todos estamos locos desde alguna perspectiva de la sociedad, este es el punto en que todos somos creadores.

1.2 El arte y la locura a través de Michel Foucault.

La "Nave de los locos" se desliza por un paisaje delicioso, donde todo se ofrece al deseo, una especie de paraíso renovado, puesto que el hombre no conoce ya ni el sufrimiento ni la necesidad; y sin embargo, no ha recobrado la inocencia. (Foucault, Historia de la locura en la época clásica I, 1993, pág. 20)

La locura es una representación de libertad, es la fase del ser que nos ayuda a comprendernos mejor y también, es la parte del ser en la que puedes conocer cosas inimaginables para personas que presentan esta locura, son personas que pueden encontrar la felicidad sin necesidad de poder estar en contacto con otras personas, sin poner sus sentimientos de por medio o que estén apegados al amor y cariño, estas personas tienen una fase que no podemos entender, es una libertad que ninguno de nosotros poseemos, algo que no podremos entender, son personas que no están pendientes de lo que los demás estén diciendo, son ellas que pueden expresarse sin miedo al que dirán, son personas que pueden anclarse a la sociedad por medio de su genialidad y no de su persona.

La locura no conserva sentido y valor más que en el campo mismo de la razón. (Foucault, Historia de la locura en la época clásica I, 1993, pág. 27)

Las personas locas no buscan la aceptación o tener la razón sobre lo que expresan, ellas son libres de poder hacer o expresar su sentimiento de una manera diferente a la que estamos acostumbrados, ellos no tienen el prejuicio de que puedan ser rechazados, lo único que quieren es ser escuchados de la manera en la que ellos saben expresarse.

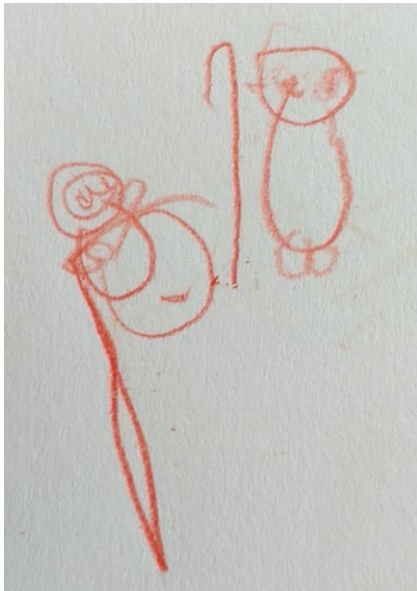
La confusión de la razón restituye el loco a la bondad inmediata de la naturaleza, por las vías del retorno a la animalidad. (Foucault, Historia de la locura en la época clásica I, 1993, pág. 126)

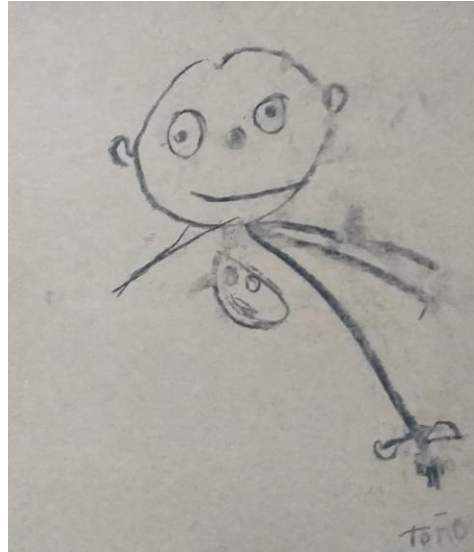
El padecimiento es un estado que los conlleva a entrar al estado primitivo, estado en el cual no tienes preocupación alguna y solo actúas por instinto como lo hacen los animales, es por ellos que el párrafo habla de que estas personas son feroces como animales, porque algunas de ellas tienden a ser agresivas o tener impulsos de agresividad, al mismo tiempo son personas que no tienen ninguna preocupación por el mundo que los rodea, ellos son felices porque no son vulnerables en el aspecto emocional, sin embargo tienen una bondad muy grande.

1.3 Art/Brut

Los adultos también pueden volver a ser niños, siempre y cuando encuentren la esencia que les fue arrebatada, siendo estas las palabras de una tarde lluviosa que hacen recordar cómo era pintar sin ningún temor, poder expresarte sin que nadie te contradijera con lo que estabas plasmando, el art/brut es eso, poder volver a tener esa habilidad de poder expresarte como lo hacías de niño, es por ello que las personas con algún trastorno o con capacidades especiales tiene la habilidad de poder crear de esta manera tan libre, de una manera en la que nos les importa si son criticados o apreciados, lo importante para ellos es lo que logran expresar por medio de lo plasmado.

Las experiencia más cercana que tenido es trabajar con niños que poseen capacidades especiales, ellos eran tan libres a la hora de poder crear, lo que más les gustaba era dibujar o modelar, y siempre expresándose de la mejor manera en la que ellos saben hacerla. En la parte inferior pondré algunos de sus trabajos de los cuales ellos se sentían muy orgullosos y sobre todo contentos con lo que realizaban, y en vez de criticar, elogiaban el trabajo de sus demás compañero.





Las fotos de la parte superior son algunas de las piezas que niños y jóvenes realizaron, cada uno con un problema diferente. Pero sobre todo echas con una alegría, ya que no eran forzados a realizar alguna de estas actividades, esta podría ser lo que en verdad es el art/brut.

Muchos artistas quisieron pintar como ellos o quisieron imitarlos, todos ellos teniendo un resultado erróneo porque no alcanzaban eso que lograba distinguir a estas personas de las que se hacían o se hacen llamar personas normales.

1.4 PROBLEMAS MENTALES

Todos nacemos locos. Algunos continúan así siempre.

Samuel Beckett (1906-1989) Poeta y novelista irlandés.

El término «enfermedad mental» hace referencia a una amplia variedad de enfermedades mentales, las cuales son trastornos que afectan el estado de ánimo, el pensamiento y el comportamiento.

(Saint Luke, 2019)

Con referencia al párrafo anterior, los trastornos son alteraciones mentales en la cuales puede afectar a las personas, la mayoría tiende a tener un problema mental en el transcurso de su vida, los cuales se pueden manifestar de varias maneras, también estos mismo puede ser por tiempos corto o pueden permanecer en las personas, dichos trastornos tienden a generarle problemas a las personas que los tienen, empieza el aislamiento o pierden la confianza de las personas que los rodea, todo esto en cualquier ámbito en el que se encuentre.

Dicho problema tiene a ser causado por varios factores, en los cuales son traumas, golpes o en su caso algunos llegan a ser heredados.

Como menciona Kandel (Europa Press, 2019) que las personas que padecen algún trastorno mental son las que pueden acceder con más facilidad al inconsciente, a comparación de aquellas que no tiene ningún padecimiento, esa pequeña parte es las que logra hacer las diferencia en cuanto a creatividad, ya que ellos acceden con mucha facilidad a su inconsciente y puede ser emulada como bien intentaron hacerlo los surrealistas. Los cuatro trastorno de los que se hablaran fueron tomados en cuenta porque fueron los que más se pudieron apegar a la idea inicial del cómo se quería ir representando cada uno de ellos, también influye mucho que en estos trastornos están más en contacto con nuestro entorno a través de amigos, maestros, conocidos, y no somos capaces de percibirlos, por ello es que también fueron seleccionados para llevar acabado dicho trabajo.

1.4.1 Tricotilomanía

Los pacientes con tricotilomanía se arrancan sus pelos reiteradas veces no por razones estéticas.

Para algunos pacientes, esta actividad es algo automática (sin plena consciencia); otros son más conscientes del comportamiento. Arrancarse el cabello no está impulsado por obsesiones o preocupaciones acerca de la apariencia, pero puede estar precedido por una sensación de tensión o ansiedad que se alivia al arrancarse el cabello, lo cual suele provocar una sensación placentera. (V. Phillips & J. Stein, 2018)

Como cabe mencionar es un trastorno que consiste en arrancarse el cabello, el cual se me hizo algo muy interesante, sobre todo de porque la gente que padece dicho problema, tiende a hacer esto, el cual este genera mucho dolor y como bien menciona estrés, al arrancarse el cabello, también provoca lesiones en la parte del cuero cabelludo y por lo cual tiene una consecuencia que es el sangrado.

A su vez es un trastorno en que me genero mucha duda y sobre todo un poco de controversia a la hora de estar investigando, sobre todo porque es algo que pasa regularmente y casi no se habla de este, por ello fue tomado como uno de los trastornos con los que trabajaría, en este caso existen muchas posibilidades de representarlo, como en los casos seria, irle arrancando los pelos a un elote hasta que este quedara limpio, también ir cortando la llevar de un jardín, quitarle las hojas secas a un árbol, todas ellas con la misma finalidad que es representar este trastorno, a lo cual se optó por usar una peluca y hacerlo más representativo.

Dicho trastorno es muy apropiado para este proyecto y eso también es porque la relación que tiene con el arte es muy significativo, sobre todo porque así se puede hacer una representación desde diferentes puntos de vista, como las diferentes formas que existen para poder representar dicho trastorno y así mismo generar comentarios o críticas de este mismo.

1.4.2 Identidad disociativo

En el trastorno de identidad disociativo, antes conocido como trastorno de personalidad múltiple, la persona está bajo el control de dos identidades distintas de forma alternativa.

El trastorno de identidad disociativo puede presentar las formas siguientes:

- Posesión
- No posesión

(Spiegel, 2019)

El trastorno como bien se menciona en la parte superior, esta se puede presentar de dos formas, que la primera sería la de posesión que es cuando el individuo tiene este cambio de personalidad, que corresponde a alguna otra persona, o ente en el cual se apodera del cuerpo y se manifiesta tal es su personaje, pero al regresar la conciencia del cuerpo este tiende a poder tener los recuerdos del ente o alma de las persona que se apodero del cuerpo.

Y el de no posesión es cuando inconsciente mente escuchamos voces, o susurros pero no ocurre ninguna posesión. También este mismo se siente observadora de sus propios discursos, emociones y acciones.

En lo que corresponde a este trastorno, lo retome sobre todo por el tema de desorden disociativo, eso ayuda a poder generar una idea y sobre todo un producto más entendible para el público que interactúe con él, sobre todo porque genera muy buenas ideas de producción, el solo pensar en cómo se le tiene que hacer para poder expresar diferente personalidades en una persona es algo interesante, porque ahí viene la creatividad e ingenio para desarrollar algo con este tema, que a su vez, suena simple pero es complicado de expresar.

El trastorno disociativo fue tomado como ejemplo de este proyecto porque es un tema común y el cual ha tenido más realice en cuestión de información y ha tenido mención en películas, es un trastornos que en estos últimos años se le toma mucha importancia, o es un trastorno al que le han hecho mucha publicidad y no esto quiere decir que sea agradable, tiendo a usarlo para poder generar un diferente punto de vista y lo relaciono con el arte, con el simple hecho de imaginar que pueden existir múltiples personalidades en un solo cuerpo, es interesante el poder ver como cada una de estas actúan por razón propia y pueden generar ideas diferentes en cada una de estas.

1.4.3 Ansiedad generalizada

El trastorno de ansiedad generalizada consiste en la presencia de un estado de preocupación y nerviosismo excesivos en relación con diversas actividades o acontecimientos.

(W. Barnhill, 2018)

Este es uno de los problemas que las mayoría de las personas padecemos o en algún momento de nuestra vida pasamos por esta etapa, con este generaremos un material y donde podamos interpretar lo que es la ansiedad, para generar este materia tuve que buscar a personas que son muy ansiosas o sobre todo que se desesperan muy fácilmente, ya que ellos podrían representarlo con un poco de más naturalidad.

Estos uno de los trastornos que se tomaran en cuenta en el proyecto y cada uno de ellos se hará con diferentes técnicas, con la finalidad de poder representarlos con un modo creativo y que se haga más agradable para la vista y se pueda apreciar bien el material creado.

1.4.4 Trastorno de ansiedad de espacio (Agorafobia)

La agorafobia es un tipo de trastorno de ansiedad en el que tienes miedo a los lugares o las situaciones que podrían causarte pánico y hacerte sentir atrapado, indefenso o avergonzado, por lo que evitas este tipo de lugares o situaciones.

La ansiedad se produce a raíz del miedo a que no haya medios de escape o ayuda accesibles si se intensifica la ansiedad.

Las personas con agorafobia tienen dificultad para sentirse seguras en un lugar público, especialmente donde se reúnen multitudes.

(Mayo Clinic, 2017)

El trastorno que se menciona es algo apropiado para hacer referencia a las personas que no les gusta dejar su hogar y prefieren estar trabajando desde casa o personas paranoicas, porque en este punto es cuando las personas se sienten inseguras de estar en el exterior y por lo contrario se sienten protegidas estando en su cuarto o casa seguros, se podría hablar de los topos, que ellos estando bajo tierra están seguro y no se exponen a ningún peligro a lo contrario de que si salieran de su cueva.

Llama mi atención porque en ocasiones las personas tienen a adoptar dicho trastorno, claro todo es por corto tiempo a como si fuese una persona que en realidad tiene este problema, es uno de los trastornos que llamo mi atención porque es un buen reto para poder realizar la pieza, porque hay muchas formas en cómo trabajar y es muy difícil decir cuál es la adecuada para poder representarlo y dar a conocerlo por medio de una técnica en la que todos puedan entender bien de qué trata este trastorno.

1.5 Análisis

Con base a lo antes mencionado los trastornos en algunas ocasiones son parte de nuestra vida diaria, ya que estos pueden ser parte de las personas que nos rodean y nos es difícil identificarlas o poder percatarnos de que están con nosotros, por ende es primer capítulo abordamos la explicación de cuatro trastornos y así mismo podemos ver el cómo estos pueden pasar a ser representados de forma artística o en su caso pueden llegar a ser el arte mismo.

Cada uno de los trastornos tiene una percepción y un actuar diferente, que es esto lo que puede llegar a ser representado como arte, ya sea a través de la pintura, dibujo, escultura, fotografía, video, etc.

El arte tiene una estrecha relación con los trastornos, ya que no es necesario que este sea bello, estético o que tenga una línea consecutiva, el tomar los trastornos como artes podemos apreciar la otra cara de estos trastorno, esto ayuda a que no solo se relación como una enfermedad y sea visto como algo negativo, sino que también se aprecia el lado creativo de este.

CAPITULO II

REFERENTES ARTISTICOS

2. Introducción

En el siguiente capítulo se aborda a artistas de los cuales tome mis referencias con respecto al trabajo que se está elaborando, cada uno de estos aporta cosas muy singulares, en unos se puede tomar en cuenta su referencia artística en cuestión de la pintura, tanto en su obra plasmada como en la interpretación que maneja cada uno de ellos, tal es el caso de Kossac, que genera una obra con crítica social y sus representaciones son algo particulares y por ello lo tome como una referencia, ya que aparte de la representación su manejo de colores es muy particular en la mayoría de sus cuadros, también abordaremos a Bill Viola, es un artista que maneja el video y es pieza importante de mi trabajo, porque esto estará desarrollado a partir de video arte, porque realizare videos en los cuales representare trastornos de una manera artística y por ello Viola se toma como una referencia, por su manejo del video y el cómo es capaz de poder proyectar el sentimiento, emoción o la idea del porque fue desarrollado dicho trabajo.

Se abordaran artistas que en algún momento de su vida estuvieron internados en un centro psiquiátrico, ya que presentaron algún trastorno y como es que este suceso en su vida les ayudo a generar piezas nuevas de las cuales sintieron que es cuando en realidad podían expresar sus verdaderos sentimientos, todo es para ir conectando los trastornos y su relación que tiene con el arte, en realidad son tan cercanos, podría mencionarse que cada uno de estos es el complemento del otro.

Tomaremos en cuenta artistas de diferentes disciplinas, como la pintura y el video, que son parte complementaria de la estructura para el trabajo que se está desarrollando, ya que cada uno de ellos tiene una aportación única, como es en el caso de la pintura, nos podremos percatar que en alguna de estas es muy perceptible el tema que están representando o los problemas que tuvieron alguno de estos he hicieron muy notorios en sus trabajos, estos mismos son referentes por su trayectoria y la vida que tuvieron alguno de estos.

En relación con los autores de video, se hablara del trabajo que desarrolla cada uno de estos, como es el caso en que se utiliza para representar emociones, o en el que es usado para poder describir de fotograma en fotograma el contexto de la imagen en video, todo esto con el fin de poder entender que los trastornos mentales no son ajenos al arte y que sirven de catarsis en cada uno de los ámbitos en los que son desarrollados.

2.1 Referencias artísticas

2.1.1 Carlos Echeverría Kossak



Zona de confort 2014

Los espacios arquitectónicos se han convertido en una constante, en una ventana o un mecanismo, como él mismo lo dice, a través del cual poetiza la realidad. Convertido en un yo poético -narrador de su mundo pictórico, Echeverría Kossak ha moldeado un mundo perfectamente equilibrado donde la línea y la sombra conviven con soltura, con espacios naturales poblados de personas, pero, sobre todo, de animales: moscas, cerdos, perros, monos, abejas, caballos.

Volviendo al bestiario pictórico de Echeverría Kossak, habría que añadir que esos animales que habitan sus espacios arquitectónicos no están ahí como un accesorio decorativo, sino como elementos que, a través de la ironía, buscan detonar la reflexión de un mundo donde -siguiendo los pasos del sociólogo polaco Zygmund Bauman- todo tiende a pasar de lo sólido a lo líquido o de lo duradero a lo efímero. (Flores, 2018)

Las obras de Kossak me dan mucho de qué hablar, sobre todo en como este hace sus representaciones, estas me hacen pensar en la sátira hacia la sociedad, porque este artista usa animales como, monos, iguanas, ratas y otros animales, usa esto como una crítica social, en estas piezas él hace muchas alusiones a los problemas sociales y a los problemas que pasamos, como políticos robando, personas acosando, las sociedad destruyendo el medio que los rodea, y sobre todo él personas representas con monos y máscaras de personas.

Es un artista el cual tiene muy bien implementada la estructura de su trabajo y lo que quiere representar con este mismo. El mensaje está muy bien plasmado, implementa muy bien colores y desarrolla y plasma una estructura muy buena para las piezas, y esto ayuda a que llaman mucho la atención en un punto específico en el cual te puedes empezar a enfocar y así poder ir observando las piezas a más detalle.

Se toma en cuenta sobre todo por el manejo a la controversia social, lo que orillo a que este artista llamara mi atención es el manejo pleno de su idea y en cómo puede ser plasmada sin importar la crítica social que esta conlleve.

2.1.2 Bill Viola

RETROSPECTIVA

Bill Viola (Nueva York, 1951) es uno de los artistas actuales más reconocidos y uno de los grandes pioneros del videoarte. Desde su juventud se empeñó en llevar el arte a cada avance de la tecnología audiovisual y esa exploración permanente ha sido reconocida con grandes premios. Entre ellos, el del Genio creativo (1989), que otorga la Fundación MacArthur; el Premio Internacional de Cataluña (2009) y el Praemium Imperiale (2011), de la Asociación de Arte de Japón.



Viola ha creado instalaciones, vídeos/películas, entornos sonoros, proyecciones de vídeo sobre paneles planos y obras para conciertos, óperas y espacios sagrados durante más de cuarenta años. (BRANDED CONTENT, 2020)

Este artista es uno de los que más me intereso retomar, sobre todo porque en este punto se puede ver de cómo manejar tanta la edición, colores, juegos de luces entre otras cosas, es una pieza importante para el proyecto sobre todo a la hora de la experimentación de lo que se pretende dar a conocer y desarrollar.

El manejo que tiene en torno a los sentimientos, se me hace muy bien implementada y sobre todo porque lo ha logrado a través de la imagen en movimiento, todo esto lo logra con la idea principal y la edición de este mismo.

Retrospectiva

La idea de plasmar un misterio en cada uno de sus videos es algo que intriga mucho porque esto por lo regular a mi tiende a generarme duda, ansiedad y en ocasiones puedo desesperarme, más cuando es misterio viene acompañado de un pequeño suspenso, en su juego de luces como antes mencionaba es muy relevante en él, en alguno de sus trabajos las luces se reflejan en las personas para poder generarles un brillo, y más una atención primaria en estos o en los objetos que el pretende que sean sus centros de atención.

2.1.3 José Manuel Merello

Pintor expresionista nacido en Madrid en 1960, con una larga trayectoria. Su arte es el arte moderno colorista y pasional.



Se define como un pintor de la calle y propaga la humildad en el mundo del arte.

Autodidacta por la Escuela de Bellas Artes de Madrid, realiza estudios de Filosofía Pura en La Universidad Autónoma de Madrid y estudios de Álgebra, Geometría lineal y Análisis Matemático en La Universidad de Valencia

La pintura de Merello produce el contacto real con la imaginación, una inusual naturaleza muerta con collages de papel junto con el fondo de color. (Educacion, 2010)

Merello es un artista en el cual puede influir mucho su aspecto artístico, él emplea el collage, esto ayuda mucho a sus piezas sobre todo porque están representadas con muchos colores, figuras y formas, es un artista que hace que uno emplee mucho la imaginación, te motiva a crear escenarios con sus piezas, es un artista que en lo particular, juega mucho con el subconsciente de las personas y motiva a poder seguir viendo sus piezas, se hacen muy agradables contemplarlas.

El juego de colores y figuras causan un buen impacto en cada una de sus piezas, todas ellas tan agradables a la vista y su concepto de tranquilidad y armonía no se pierden, usa muchos colores cálidos. Los toques expresionistas y surrealistas encuentran su armonía y están muy bien mezclados el uno con el otro.

2.1.4 EDVARD MUNCH

Edvard Munch (Loten, Noruega. 1863-1944, Ekely, Noruega), fue uno de los pintores fundadores del movimiento expresionista. Constituye, junto a Henrik Ibsen y Eduard Grieg, el trío de los más grandes artistas noruegos.

Las tempranas pérdidas de su madre y su hermana Sophie debido a una tuberculosis, marcaron su infancia y adolescencia e influyeron para siempre su vida y su expresión artística en la que se describe la experiencia, el dolor, la muerte, la soledad, la angustia y la inevitable vejez. Cuadros como “La niña enferma” (1885- 1886), “Muerte en la pieza del enfermo” (1895), “La madre muerta y la Niña” (1897-1899), con obsesivas repeticiones y variaciones demuestran el profundo e insoslayable impacto que estos sucesos tuvieron en su ser.

A los 21 años, se acerca a los círculos bohemios de Oslo, con ideas avanzadas en cuanto a liberalidad sexual y artística. Inició estudios de ingeniería para abandonarlos por la pintura y luego hacer múltiples viajes a París para conocer la obra de Van Gogh, Toulouse Lautrec, Gauguin y Whistler, entre otros. Su obra evolucionó del naturalismo, luego al simbolismo y finalmente a un estilo propio: el expresionismo. En sus primeras obras es notoria la influencia de estos artistas especialmente Gauguin, por la simpleza de las formas y el uso de colores poco convencionales.

La escasa literatura que existe sobre los factores biográficos y médicos que incidieron en la obra de Munch ha sido la motivación para escribir este artículo que pretende ser un pequeño aporte y a la vez un modesto homenaje a este gran artista.

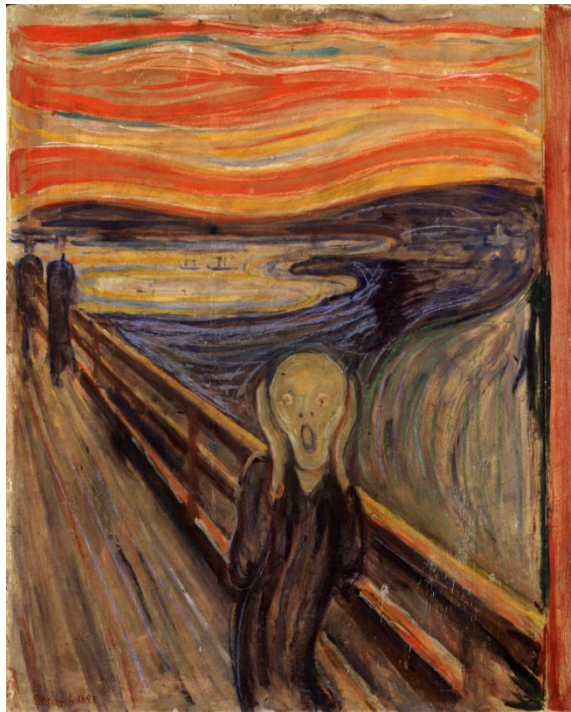
Se ha propuesto que Munch sufrió una enfermedad afectiva bipolar. Son sus propias descripciones sobre sus alucinaciones las que alimentan esta teoría, la misma productividad que emana de su obra maestra “El Grito” (1893) y también la evidencia de una inusual actividad creativa durante un viaje a Europa, el que culminó en un confuso incidente con su amor de entonces Tulla Larsen; con quien tuvo una mórbida relación entre los años 1898 y 1902; luego que ella lo manipulara con una amenaza de suicidio con un arma que se disparó en el forcejeo, terminando con la pérdida de una falange de la mano izquierda de Munch.

El pintor fue hospitalizado en varias oportunidades entre los años 1905 y 1909 por alcoholismo asociado a productividad alucinatoria, ánimo depresivo e ideación suicida.

Estando internado durante varios meses en una clínica danesa aprovecha de autorretratarse en muchísimas fotografías. (RUIZA, FERNANDÉZ, & TAMARO, 2004)

Edvard fue un artista que tuvo muchos problemas, sobre todo familiares, este artista fue tomado en cuenta como referencia artística, por dos motivos, uno de ellos es porque el proyecto está hablando sobre problemas mentales y el arte, y él puede ser un claro ejemplo de esto, ya que estuvo internado en un hospital psiquiátrico, y sus piezas realizadas tiene plasmados muchos de estos problemas. Sus obras a mi entender tiene mucha referencia de todo lo que paso, porque el usa muchos colores fríos y los cálidos los usa para realzar el sentimiento plasmado en cada una de ellas, es un pintor que tuvo muchos autorretratos y también por ello fue tomado como una persona enferma, representaba mucho a su madre y a su hermana, que fueron unas personas importantes en su vida.

El arte fue un medio en el que pudo representar todos estos sentimientos que se le hacían difíciles expresar de forma verbal.



El grito

91 x 74 cm

1893

Óleo y temple sobre cartón

2.1.5 Martin Ramírez

Considerado como uno de los maestros del arte autodidacta del siglo veinte, Martín Ramírez creó unas 300 obras de arte de una claridad visual extraordinaria y una fortaleza expresiva extraordinaria, mientras estaba en el DeWitt State Hospital en Auburn, California, donde vivió durante los últimos quince años de su vida. Esta exposición incluye 97 dibujos. Las obras complejamente estructuradas de Ramírez se caracterizan por una habilidad creativa para el dibujo, unas manipulaciones espaciales extraordinarias y un diverso repertorio de imágenes que combinan elementos de la cultura mexicana y americana, el universo de la reclusión y la experiencia del artista como mexicano viviendo en Estados Unidos en la pobreza y el exilio.

Ramírez pasó la segunda mitad de su vida en una serie de hospitales psiquiátricos de California.

Ramírez escasamente habló durante esos treinta y dos años. Sin embargo, en algún momento a finales de los años treinta o a principios de los cuarenta, comenzó a dibujar. A principios de los cincuenta, Tarmo Pasto, un profesor invitado de psicología y arte, vio algunos de los dibujos de Ramírez en el pabellón del DeWitt State Hospital y reconoció su singular valor artístico. Pasto no sólo hizo de Ramírez el tema central de su investigación sobre la enfermedad mental y la creatividad, sino que también comenzó a suministrarle materiales, recolectar sus dibujos y, organizando exposiciones públicas, le presentó su obra artística al público. (Espinoza, 2008)

Martín fue un pintor que a mi punto de vista dejó mucho de qué hablar, sobre todo por el concepto de sus piezas y que todas estas fueron realizadas cuando él ya estaba internado en un centro psiquiátrico, él tenía esquizofrenia y la única salida que encontró para estar tranquilo fue la pintura, es ahí cuando empieza a desenvolverse y a expresar algunos de sus recuerdos, utilizando distintos materiales para realizar estas mismas, es un personaje en que me inclino mucho, sobre todo porque él tomó el arte como un medio de inhibición para su problema, dando a este mismo un estado de tranquilidad, ya que encontró la pintura como un medio de escapatoria a lo que él estaba pasando y no podía expresarlo por medio del habla, porque se decía que era una persona muda, se retoma lo que se podría mencionar como arte terapia.

Por medio de esta actividad podían comunicarse con él y saber cuáles eran sus sentimientos de lo que él estaba viviendo, tanto en su presente como en sus recuerdos.



SIN TÍTULO (Caballo y jinete)

Martín Ramírez (1895–1963)

Pastel y lápiz sobre papel trozado4

9 x 44 1/2" CM

2.1.6 Raúl Ruiz

Raúl Ruiz era una persona contradictoria. Chileno hasta la médula, no tuvo problemas en que lo llamaran Raoul y lo calificaran como cineasta. El golpe de Estado de 1973 cerró los espacios cinematográficos y Ruiz, como muchos otros, partió al exilio. Se radicó en Francia, donde vivió hasta su muerte. A los pocos meses de su llegada, realizó quizás su película más chilena: *Diálogo de Exiliados*, de 1974. Esta obra vino a cerrar un ciclo, pues en adelante Ruiz cambió notoriamente de estilo, dejando de lado lo costumbrista e irónico, optando por narraciones laberínticas con énfasis en los juegos de tiempo y espacio. En cierta forma Raúl Ruiz fue "adoptado" por el sistema cinematográfico francés. El Institut National de l'Audiovisuel le permitió trabajar a sus anchas, filmando decenas de obras, entre las que destacan *La Vocación Suspendida* en 1977, *Coloquio de Perros* (premio César a mejor cortometraje argumental en 1979) y *La Hipótesis del Cuadro Robado* en 1979. La década de 1980 fue la de la consolidación definitiva. En 1982 realizó *Las Tres Coronas del Marinero*, la que muchos críticos consideran su mejor película. En 1983, la prestigiosa revista *Cahiers du Cinéma* le dedicó un número especial. En adelante filmó con actores de la talla de Catherine Deneuve y Marcello Mastroianni. (Memoria Chilena, 2018)



Raúl Ruiz, es un director de cine que tiene un trabajo muy interesante, ya que en sus películas sabe muy bien que es lo que quiere transmitir, se e hizo muy interesante y sobre todo retomarlo porque la composición de su trabajo es buena, su trabajo experimental es muy interesante, no usa muchos cambios de ángulo, pero cuando realiza estos tiende a tener un detalle específico que quiere resaltar en estas tomas, su trabajo es interesante y es una buena influencia para el desarrollo de mis videos.

"AHORA TE VAMOS A LLAMAR HERMANO" - (Raúl Ruiz, Chile, 1971) Este también tiene una sensibilidad a la hora de nombrar sus piezas, son nombrados poéticamente que te hace pensar que las películas tendrán otra trama o serán muy diferentes, esto ayuda a jugar mucho con la mete y llevarte la sorpresa de que los trabajos están desarrollados de otra manera a la que te imaginaste.

2.1.7 Eadweard Muybridge

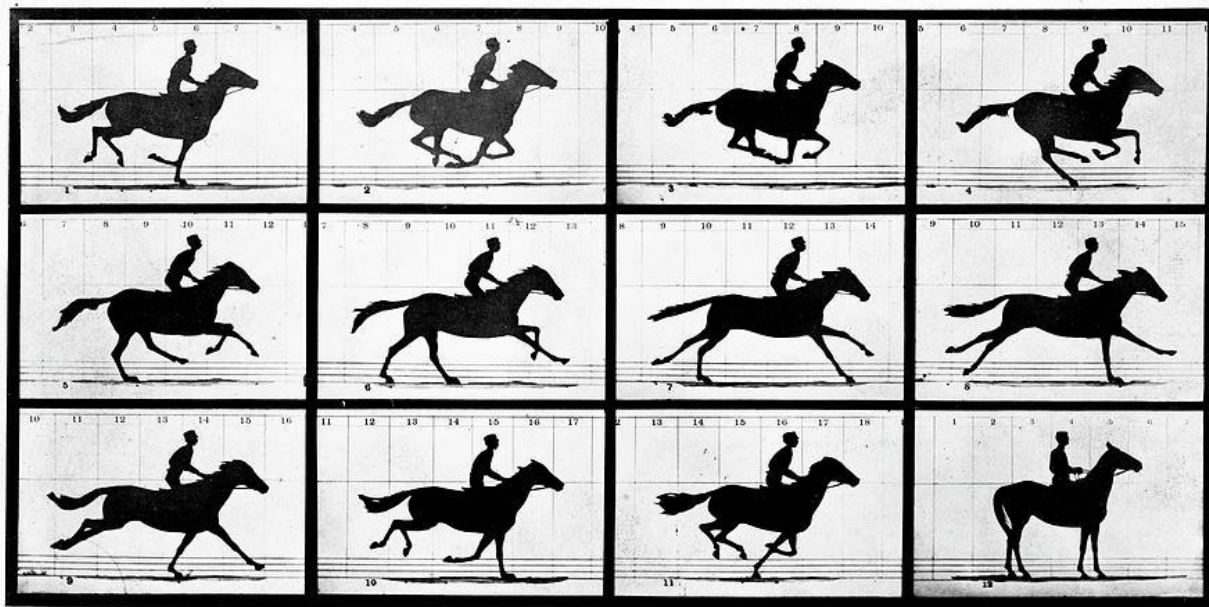
(Edward James Muybridge, 1830-1904) Fotógrafo inglés. Entre 1870 y 1914 la investigación fotográfica viró, fundamentalmente, hacia el registro del movimiento. Se trataba de reducir al máximo el tiempo de exposición a fin de aproximarse a la instantánea, susceptible de revelar la estructura de un cuerpo en movimiento. En este sentido, las primeras respuestas las aportaría Muybridge, quien estaba intentando probar con ayuda de la instantánea que, en un determinado momento del trote del caballo, sus cuatro patas estaban al mismo tiempo en el aire, aspecto que contradecía años de representación pictórica.

Tomó sus primeras fotografías en 1872, pero no fue hasta 1877, tras conseguir apoyo financiero del gobernador de California Leland Stanford, cuando consiguió un juego completo de fotografías satisfactorias. Se trataba de un conjunto de placas de colodión húmedo, realizadas a velocidad de obturación de alrededor de una milésima de segundo, recurriendo para ello a sistema de relojería y mecanismos de cortocircuito que obturaban las cámaras al paso mismo de los caballos, al tocar éstos unos finísimos alambres estirados de un lado a otro de la pista. Ello registraba imágenes consecutivas de las diversas fases de su andadura. (Ruiza, Fernández, & Tamaro, 2004)

En 1882, ante una sesión especial de la Royal Institution de Londres, Muybridge logró crear una ilusión de movimiento proyectando una sucesión de fotografías mediante un zoopraxiscopio, aparato de su invención que puede considerarse un precedente del kinetoscopio de Edison y del cinematógrafo de los hermanos Lumière. Después de ello vio con asombro como sus imágenes aparecían en varias publicaciones en las que no sólo se reproducían la toma sino que se analizaban. En 1885 terminó su trabajo y, en 1887, lo publicó bajo el título "Animal Locomotion, an Electro-Photographic Investigation of Censecutive Phases of animal Movements", obra muy bien acogida por artistas y hombres de ciencia. En 1901 se publicó en Londres una edición reducida titulada "The Human figure in Motion". Las fotografías tenían por objeto principal servir de bocetos a los artistas. Eran como un inmenso atlas de la locomoción humana y animal: 781 placas con más de 20.000 figuras, en casi todas las fases del movimiento. (Jonathan Rosenbaum, 2010)

Tomando de referencia a Muybridge sobre todo por su trabajo que desarrollo con los fotogramas de como corría el caballo, se tomó en cuenta porque los productos que estoy desarrollando ahí un video que consta de puras fotografías, y como el fue el primero en desarrollar esto, se me hizo muy importante retomarlo, es una pieza fundamental para mi proyecto.

Como artista de video experimental, también genera buenas propuestas, en el aspecto de que el trata de llamar mucho la atención con el suspenso y el misterio, los videos de Muybridge son un punto importante, el cómo video-artista generan unas propuestas muy bien implementadas, y sobre todo están basadas en blanco y negro y esto les da una perspectiva muy diferente a comparación del trabajo que estoy generando, que hago mucho uso del color y efectos.



Copyright, 1878, by MUYBRIDGE.

MORSE'S Gallery, 417 Montgomery St., San Francisco.

THE HORSE IN MOTION.

Illustrated by
MUYBRIDGE.

AUTOMATIC ELECTRO-PHOTOGRAPH.

"SALLIE GARDNER," owned by LELAND STANFORD; running at a 1.40 gait over the Palo Alto track, 19th June, 1878.

The negatives of these photographs were made at intervals of twenty-seven inches of distance, and about the twenty-fifth part of a second of time; they illustrate consecutive positions assumed in each twenty-seven inches of progress during a single stride of the mare. The vertical lines were twenty-seven inches apart; the horizontal lines represent elevations of four inches each. The exposure of each negative was less than the two-thousandth part of a second.

Caballo en movimiento (1878)

Los artistas tomados como referencia influyeron mucho en la creación del productos y el entender cómo se podían ir representado cada uno de los trastornos, en los artistas que fueron seleccionados, cada uno tuvo su aporte, porque se tomaron en cuenta que uno de ellos el trabajo que realiza se basa en los sentimientos y emociones, él jugaba con la gente tomando en cuenta estos dos aspectos, también se tomó en cuenta el surrealismo que manejaban en algunas de las obras.

Los más importantes fueron los 2 artistas que cursaron un trastorno, porque estos a pesar de que tenían dicho problema no fue un impedimento para que pudiesen crear obra, la influencia de estos tuvo un buen aporte, porque en vez de tomar en cuenta el trastorno como creación de obra, se le hizo una modificación y se tomó al trastorno como obra, esto con la finalidad de que no todo tiene que ser creación, sino que el mismo problema puede estar dentro de la rama artística.

A través del art brut se puede ir ampliando la perspectiva de ver el arte, refiriéndome a las personas que solamente tiene acceso a pinturas muy populares como los bodegones, la ultima cena, o las pinturas figurativas. Se puede ampliar la perspectiva de estas personas con presentaciones al aire libre, video arte proyectado en lugares públicos, performance y exposiciones en donde la mayor cantidad de personas pueda entrar en contacto con ella, retirándonos un poco de las galerías, museos entre otros.

La creación de los videos fueron hechos con la intención de que también se pudiese ver que el arte está representado en uno mismo, solo es cuestión de poder representarlo y exponerlo ya sea a través del video arte que es donde uno puede dejar plasmado ese sentimiento que se está expresando.

Capitulo III

Proyecto “Mentes Quebradas”

3. Video / arte.

El videoarte, afirman los entendedores, permite observar al mundo a través de los creadores, verdaderos maestros en la manipulación de la imagen, quienes no se limitan ahora a los “regalos” digitales de tales App, sino que exploran neciamente formas expresivas que rebasen la sobreimposición de caras graciosas a tal o cual toma. Se trata de la elaboración de discursos con un contenido expresivo capaz de provocar en el observador, una vivencia estética determinada. (Universidad Pedagógica Nacional, 2019)

Con referencia a lo mencionado en el párrafo anterior podemos concretar que el video arte es un lengua que puedes hacer tuyo, dicho de otra manera en cuestión de la edición del video, se puede toman efectos, sonidos o en su caso imágenes de alguna otra fuente, siempre y cuando le hagas las modificaciones y lo adecues a tu proyecto puede ser tomado como propio, porque generaste un cambio en lo que tomaste prestado, por ende todo viene siendo creatividad del autor y viene siendo propio.

Este medio, creado inicialmente durante las décadas de los 60's y 70's debido a que los métodos de producción de video se volvían más prominentes (y caros) todavía es ampliamente utilizado y ha dado lugar al uso de las “video-instalaciones”. Aunque el video arte como concepto generalmente toma una forma similar a las presentaciones televisivas o al cine experimental, no debería ser confundido con tales y es considerado como una forma de arte mayormente alineada con la fotografía o la pintura. (BEARD, 2012)

3.1 Eclosión

Creación de una serie de video, cada uno de ellos abordado desde una perspectiva diferente, estos fueron realizados desde el video arte, y obteniendo resultados satisfactorios, la elaboración se basó en diferentes propuestas, teniendo en cuenta el momento en los que fueron grabados.

Los videos de estos fueron evolucionado conforme se fueron realizando, sobre todo en el momento de la producción, al realizar pruebas de estos nos percatábamos que tenían detalles en las tomas, el enfoque, las luz, y por ende se tenían que volver a realizar las tomas, el cual se generaban modificaciones para favorecer el producto, se realizaron varias pruebas en cada uno de ellos, las propuestas se fueron modificando en cuanto se realizaba la edición de estos. Unos fueron realizados con mayor tiempo de producción, porque no se obtenía el resultado requerido.

Se tomaron en cuenta muchas ideas como el arrancarle las hojas a unas flores, la desesperación de los animales en algunos entornos, los pensamientos diarios que tenemos, el cual podemos decir que no estamos conscientes de algunos pensamientos y que estamos siendo abordados por otra personalidad de la cual nunca nos hemos percatado y lo tomamos como pensamientos o ideas que nos surgen de un momento a otro, el miedo que se genera al estar en un lugar que desconocemos o tenemos miedo, lo cual pasa en algunos seres vivos, todas estas fueras algunas de las ideas que se fueron retomando para hacerlos.

Las coproducción fue una lucha con las ideas que se tenían plasmadas para cada uno de estos, al realizarlo se tendían a cambiar varios conceptos o ideas, teniendo en cuenta que teníamos un material de una duración de 10 a 15 minutos, los cuales se pretendía usar el 50% del material, lo cual cambio al estar frente a la edición, en algunos caso, usamos las tomas completas. No se podrían modificar sobre todo porque perdería la esencia de lo que se pretendía mostrar, en otros se utilizó en un 20 o 30%, la idea fue tomas las mismas tomas con diferente perspectiva conforme se iba realizando este.

En otro se revoluciono por completo, las tomas que teníamos no eran suficientes para que este estuviese completo, generamos ideas y las rechazábamos, ya que no generaban lo que se pretendía, hasta que se optó por tener tomas de una persona que generara ese sentimiento, o la idea que planteaba el video, la persona la que se pretendía usar para esto, fue un payaso de una edad avanzada y que se gana la vida haciendo trucos en los semáforos, fue complicado conseguir su ayuda, ya que no tenía confianza de lo que se le estaba planteando, después de insistir tres días el accedió a apoyarnos con las tomas, en las cuales no fue forzado a hacer algo que no supiese, lo único que hizo, es actuar a como lo hace en los semáforos, esto nos dios el producto que hacía falta en este video, el apoyo de él nos aportó lo que faltaba para poder realizarlo.

Lo que faltaba para que estuviese completo era la edición, en el cual fuimos creando varias propuestas de un mismo productos, en alguno de estos se le ponía incrustaban muchos efectos y no se hacían agradables visualmente, se fueron cortando o modificando los productos, cada uno de las prueba error, ayudaron a generar el productos aprobable y el que quedaría seleccionado para producto final.

Para la producción, estos fueron realizados en varios entornos, algunos fueron entornos cerrados y otros usamos el medio ambiente.

3.1 Producción.

Todos los videos fueron realizados con una idea previa, mas no se realizó un story board, porque en si no tenía una idea muy clara de lo que se requeriría en cada uno de los video, por ende se realizaron con forme se generaban las ideas, se podría decir que la producción fue algo espontanea, el tipo de edición y cambios de igual forma se fueron generando al momento.

Unos fueron más pensados que otros pero al fin todo termino siendo de la manera espontánea, porque solo se contaba con la idea mas no se generó un registro de todo lo que se necesitaría para la creación de cada uno de estos.

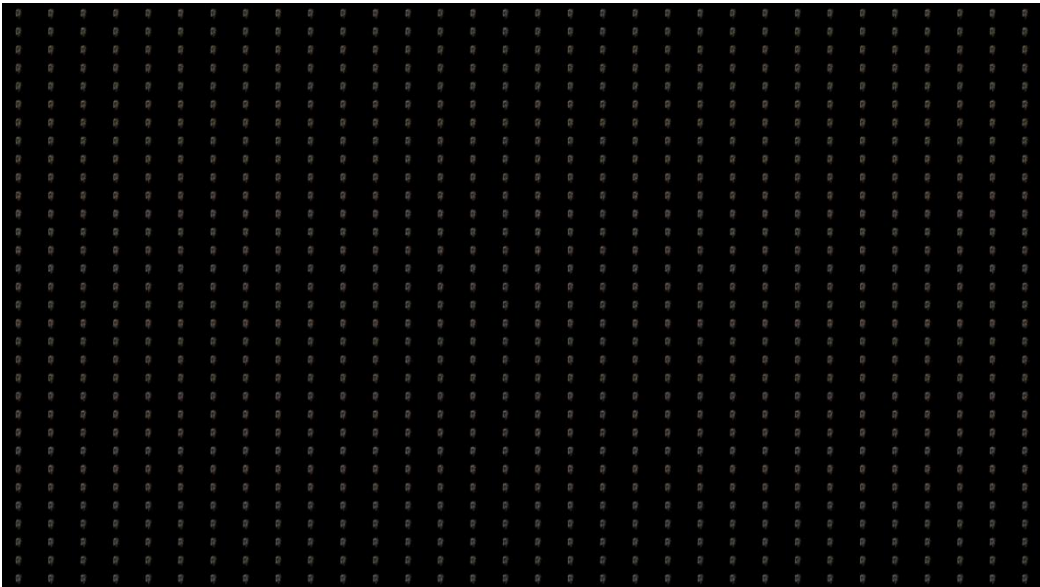
Los videos fueron trabajados por aparte, estos no cuentan una historia o no son lineales unos con otros, lo único que tiene en particular o lo que los une es que cada uno está ligado a un trastorno, no se pensó que fuese una historia o que narrara algún hecho, solo se planteó para que fuesen una representación de dicho trastorno.

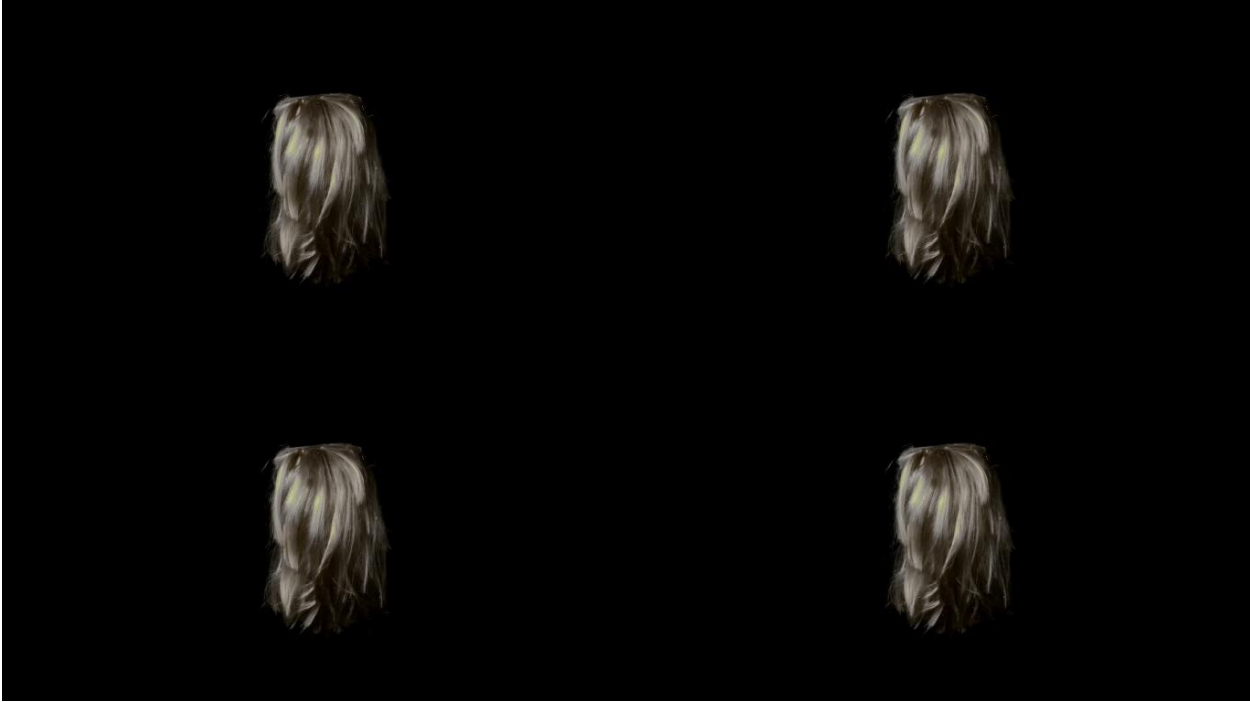
3.2 Producto final

3.2.1 Hojas de Otoño

Hojas de otoño, fue una pieza un tanto compleja a la hora de realizarla, se tuvieron diferentes ideas, del como seria grabada y que es lo que representaría, en un principio se había hablado de grabar unas rosas y que se le fuesen cayendo los pétalos, la siguiente idea fue de grabar a una persona del sexo femenino y que hiciese una interpretación de ataques de ira, pánico o desesperación y al mismo tiempo se estuviese jalando el cabello, el cual para representar que se lo arrancaba se le pondrían extensiones de cabello y que a si la simulación fuese más real, por lo consiguiente, después de analizar las ideas se deslindaron y llegamos a la conclusión de usar una peluca, con la forma del cabello de mujer en el cual de principio de monto en una cabeza de unicel, la cual la pintamos de verde, el cual no favorecería para generar el croma y así hacer que la peluca diera la apariencia de que estaba flotando, este se fue generando a base de una serie de fotografías, por cada toma realizada se le iba cortando mechones de cabello a la peluca así hasta llegar a un punto en el que terminara desapareciendo, las tomas efectuadas quedaron bien, a la hora de realizar la edición y efectuar el efecto croma nos percatamos que no se tuvo cuidado con la luz utilizada, en algunas zonas de la cabeza de unicel quedaron oscuras por la sombra que proyectaba la peluca, el cual perjudico con el efecto porque no se pudo borrar en su totalidad y se podía visualizar la cabeza, ese video se toma como una prueba error, se empezó a indagar en cómo se podían realizar las tomas sin que tuvieses el mismo problema.

Llegando a la conclusión de que la peluca estuviese sujeta de un hilo transparente el cual a su vez estaría amarrado en el techo, facilitándonos las tomas y la edición fue más fácil de realizar, ya se podían eliminar el fondo, el hilo y por ende dar el efecto de que la peluca está florando en un espacio oscuro. Esas tomas fueron las adecuadas y quedaron como el video aprobado, en la edición se decide hacer un cambio el cual implica que no solo se mostrara una peluca, si no que debíamos de ir multiplicándola para que esta en la pantalla se fuese perdiendo y a lo visual se percataran unos puntos en movimiento hasta llegar a mostrar el objeto que se mueve.



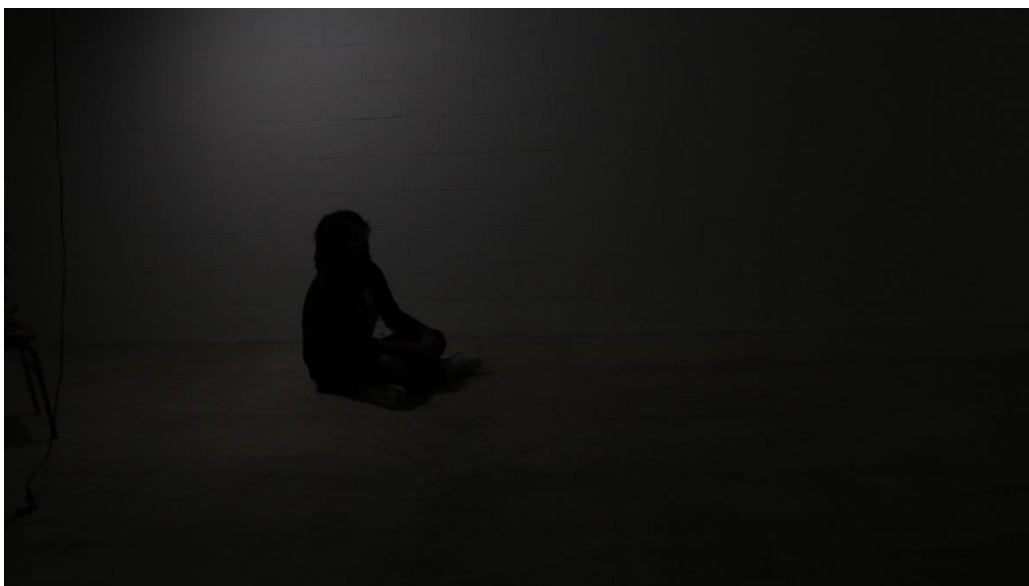


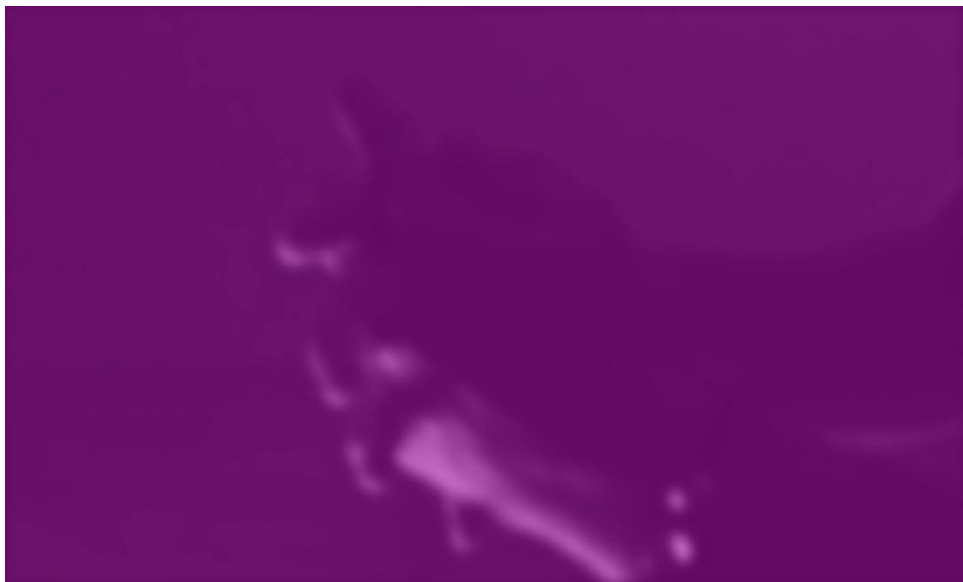
3.2.2 Zozobra

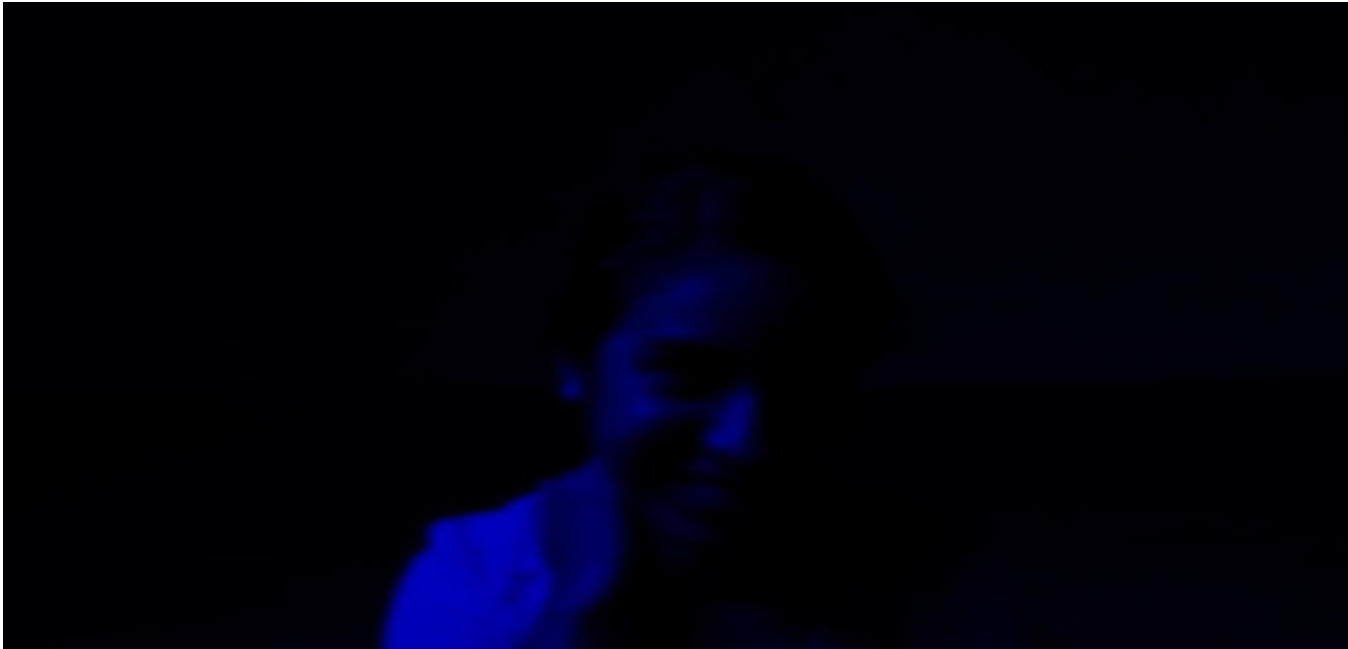
Producido en un espacio cerrado, con el apoyo de tres personas, es una pieza que tuvo un tiempo de producción largo, no se encontraba la idea correcta de realización, fue uno de los cuales no tuvo muchas prueba error, porque todo quedaba en ideas y no se plasmaba en alguna producción que nos fuese dando una guía para poder llegar al producto correcto, todas las ideas se fueron desechando, y a si se fue dejando, llegando en un punto en no querer realizarlo, porque no se encontraba algo concreto conque poder plasmarlo, después de estar varios días son poder tener una idea, ya que todas contemplaban a una sola persona, la cual no generábamos el cómo poder utilizarlo, se optó por adquirir el apoyo de tres personas.

Las cuales se les pidió que cada uno de ellos actuaran como si estuviesen teniendo un cuadro de ansiedad, miedo o desesperación, cada uno de ellos fue grabado en el mismo momento, para que al ver el como lo hacían los demás pudieran generar este sentimiento y así poder hacerlo más real, las tomas que se generaron fueron apropiadas, de todo el material que se produjo, se usó lo mínimo de cada uno de ellos, lo que más se resalta en este, son los gestos o movimientos que se generaban, en el momento de la edición algunas escenas se repitieron, porque la intención es mostrar ese sentimiento.

Al momento de la edición se generaron dos propuestas, en el cual el primero se descartó por el uso excesivo de colores, el cual tendía a opacar el producto que se pretendía mostrar, consiguiente a esto se le quitaron los colores de toda la producción y solo se usó en las partes que se creyeron apropiadas para que no afectaran visualmente y fuese más ameno poder verlo.







3.2.3 La mente no es solo una

La realización de este video fue un reto muy grande, sobre todo porque se trataba de un video donde se representaran las personalidades que puede poseer una persona, estuvo planeado hacerlo con una persona como personaje principal y por consiguiente las personalidades se usaría el apoyo de 5 personas, después de analizar el proyecto y la primera propuesta, no me agrado la idea, más que todo en el de usar a 5 personajes distintos, entonces se optó por pedir el apoyo de una sola persona tanto para personaje de primer plano como para las personalidades, solo que en esta caso todas iban a actuar de diferente forma, una enojada, triste, peleando, confundida entre otras.

Al momento de realizar la primer prueba se optó por hacerlo en un lugar abierto, un campo para ser específicos, estas tomas sirvieron para poder analizar la idea que se había ejecutado, todo marchaba bien, la edición y el juego de luces que nos proporcionó la naturaleza quedaron bien para ser una prueba, solo al momento de recortar a los personajes y plasmarlos en un mismo cuadro es donde hubieron complicación ya que un personaje no se lograba anclar bien al formato requerido, pero como prueba resulto ser muy buena porque pudimos observar los errores cometidos y mejoras los aspectos que se estaban bien.

Con base a la primera prueba decidimos empezar a realizar las tomas que iban a ser tomadas para el video que se presentaría, en este la propuesta fue hacer las grabaciones a las 7 a.m., para así poder aprovechar los primeros rayos del sol y que saliera todo bien, ya terminado el trabajo, empezamos a trabajar en la edición y todo estaba marchando de maravilla porque se pudieron hacer los cortes correctos, el personaje de primer plano estaba muy bien, el único problema fueron los rayos del sol, que en cada toma cambiaban mucho y era muy notorio. Fue ahí cuando dije que ya no realizaría ese video, porque no estaba saliendo como quería, el profesor me dijo que no desesperara y que mejor pusiera un personaje diferente, tomando su consejo esto llevo a estar de una a dos semanas buscando a la persona que pudiese apoyarme en este video, después de este tiempo me percate de un seños que trabajaba de payaso en los semáforos y me hacer que a hablar con él y le planteé el cómo estaba el asunto de las grabaciones. En su momento estaba dispuesto a apoyarme hasta le dije que le daría una remuneración por su apoyo el cual accedió y me dijo que al día siguiente realizaríamos las pruebas, a las cuales el nunca apareció, esto me bajo los ánimos y dejaría tirado este video, al pasar aproximadamente 4 días, lo volví y decidí acercarme y preguntarle, a lo cual uso la misma excusa que al día siguiente me apoyaría.

Efectivamente al siguiente día estaba afuera de la escuela a lo cual me acerque a el platicamos y entramos a la escuela, directo al taller para poder trabajar, esta persona al momento de estar trabajando sentí que era la

indicada, porque sentí que en su rostro en su mirada escondía muchos sentimientos y las tomas quedaron muy bien, le agradecí su apoyo y al momento de poder compensarle el que me haya ayudado no quiso aceptármelo y me dijo que lo así de amigos porque sabe que a veces tenemos necesidades y se requiere el apoyo de alguien más, entiendo a esto si le pude dar una pequeña remuneración porque era un rato que dejaba de trabajar para poder apoyarme.

Ya teniendo estas tomas ahora si procedimos a combinar las tomas de las personalidades con las del payasito, pero seguía sin gustar no por las tomas sino porque sentía que el video estaba muy lineal muy seco de esencia, fue cuando se optó por anexarle algunos juegos de luces y algunas ediciones, al término de todo esto fue cuando el maestro y yo pudimos decir que el trabajo estaba realizado, quedé muy satisfecho con el resultado después de estarlo trabajando mucho tiempo.



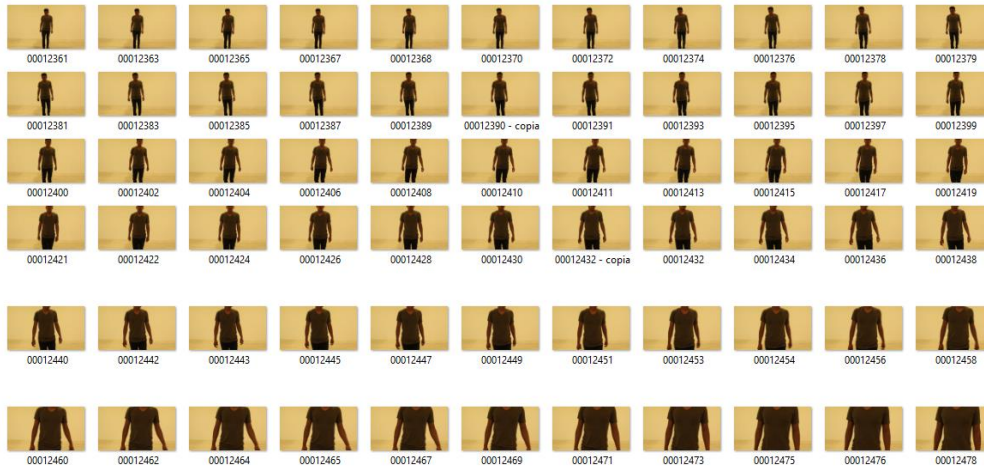


3.2.4 Cuarto blanco

Uno de los videos que ya no estaba en mis planes realizar, sobre todo por el tiempo de ejecución, la idea era realizarlo por medio de fotografías, usando recortes dar poder así generar una interpretación adecuada, se realizaron los videos de los cuales los convertiríamos en fotogramas y para poder sacar la serie de fotografías, el archivo logro generar alrededor de 4500 fotogramas, por lo cual decimos ocupar la mitad, empezamos a recortar los que no nos servirían para poder tener los archivos buenos, reduciendo esto a 2250, esa era la cantidad de recortes que se tendrían que hacer para poder realizar las fotografías correspondientes al video.

Se fueron imprimiendo las fotos para ir haciendo los recortes, pero estos estaban llevando mucho tiempo, ya que solo llevaba 280 recortes y ya había consumido un tiempo considerable y la fue cuando dije que no realizaría el video, porque me tomaría mucho tiempo recortar, más el tiempo de preparación y el tiempo que consumiríamos en sacar las pruebas, abandone el trabajo, y fue que me dedique a la edición de los demás videos, el profesor no estaba contento de que dejara el trabajo y no intentara realizar ese video, después de un tiempo y terminar de editar mis videos y que todos fuesen aprobados por el maestro, tuve la curiosidad de seguir en el proyecto que había dejado abandonado, fue ahí que se me vino la idea de ya no tomar los recortes, sino hacer una grabación normal, pero ya no solo con un personaje, si no usando dos, para marcar este distanciamiento en los 2 ámbitos, también opte por no tener fondo y dejar todo en un solo color que sería el blanco, para así no demostrar al 100% de lo que trata este trastorno, sino dejarlo a la imaginación y por ello el juego de los 2 personajes.

Se hicieron las tomas y todo fue favorable, después de tener todo el material empecé con la edición de este, retomando los colores parpadeantes y sobre todo bajando la opacidad en un personaje para que el otro apareciera en el interior de este y así marcar a al personaje en los tipos de ámbitos, el cual al principio no le pareció al profesor pero explicando mi idea fue aceptado y seguí con el trabajo del video, dando resultados buenos y en lo personal un poco confuso, ya que me decía que no notaba que hubiese un cambio de ámbito con el fondo blanco.



Todos los videos que fueron presentados en una plataforma virtual, la cual es YouTube, el cual en cada uno de los videos se generaron algunos comentarios, algunos siendo positivos no de la forma en la que se pretendía pero si llegando a algún punto de generar un sentimiento al espectador, y en otros casos los comentarios no generaron una aportación a dicho proyecto, los factores que influyeron mucho a la hora de presentarlos fue la distracción que tenía cada uno de ellos, la luz que los rodea, los sonidos externos, estos pudieron influenciar en el que no se apreciaran o no generaran la reacción que se tenía en cuenta.

Al inicio para que estos tuviesen un mejor impacto de había planteado que se presentaran un cuarto oscuros, todos los videos reproduciendo al mismo tiempo y en diferentes formatos de pantalla, y sobre todo se pretendía que fuese un cuarto donde todo estuviese en silencio y se pudiesen concentrar en las imágenes en movimiento, ya que en estos se hace mucho el juego de luces y fuese una reproducción en loop, que la reproducción no papara y estuviese consecutiva.

Esto con la finalidad de poder jugar con las emociones de cada uno de los espectadores, es por ello que la manera en que fueron presentados no fue la correcta y no se tuvo muy bueno resultados.

CONCLUSION

La investigación y el desarrollo del proyecto, ayudo a cuestionarme en el momento de lo que en realidad quiero hacer y sobre todo del porque lo quiero hacer, tomando en cuenta toda la información recabada y las vivencias propias, el cual es el caso de mi servicio social en el cual pude compartir varias técnicas o maneras de pintar con niños con capacidades diferentes, fue un reto muy grande y más porque tenía que adecuarme a cada uno de los niños, porque la manera que tiene de aprender es diferente en cada uno de ellos.

El poder tener esta experiencia y realizar dicho proyecto me ha orillado a seguir desarrollando el tema, seguir indagando en el arte-terapia, porque todos tenemos derecho a disfrutar de los colores a interpretarlos, usarlos y expresarnos de la manera en la nos sintamos mejor. Así como lo hacían mis alumnos, a ellos no les importaba la técnica, o el manejo del pincel o la paleta de colores, lo que ellos querían en realidad era poder pintar sentir la pintura el ver un rayón en su papel, no se preguntaban si era bonito o no, si les va a gustar a los demás, ninguno de todas esas preguntas que en algún momento nos hacemos todos.

Este documento me motiva a seguir desarrollándome en el mundo de arte-terapia, para seguir apoyando y trabajando con niños, adolescente y adultos, y sobre todo enfocarme en todas las personas que tienen alguna capacidad especial, que son las que más motivan a desenvolverme en esta actividad.

ANEXOS

Por consiguiente se pondrán algunos de los comentarios recaudados en los videos expuestos, se tomaran en cuenta los comentarios que hayan generado más relevancia y que puedan ayudar a poder tener alguna conclusión de los videos y ante todo que nos ayude a ver si en verdad los videos pudieron cumplir con el objetivo que se pretendía desde un principio.

Comentarios:

(Video zozobra)

[Erick](#)

Supongo que así se sienten las personas que están como en un cuadro depresivo, no se es raro.

[Roxana](#)

Nuevamente se presenta ese sentimiento de ansiedad, al grado de no querer verlo, son tantas personas con diferentes actitudes, rostros q no se pueden ver... No sé.. Algo extraño.

[Lici](#)

Me da un sentimiento de tristeza, ansiedad con ganas de llora.

(Video cuarto en blanco)

[Javier](#)

Perdido como en un espacio entre la vida y la muerte.

[Guadalupe](#)

Algunas veces solemos estar así... "Perdidos por nuestro propio mundo.

(Video hojas de otoño)

[Un Fan De Kirby](#)

El hecho de que haya muchas imágenes en movimiento de un tamaño bastante inferior al original hace que cuando te concentres en el video sientas como una ilusión óptica te llene la vista por un par de segundos.

[Tellezni](#)

Al principio no siento nada, pero cuando se empieza a ver como una baza dando vueltas muy rápido no manches que miedo, me alteró los nervios y me dio dolor de cabeza.

[Roxana](#)

De un primer momento el vídeo puede causarte nada, sin embargo al repetirlo al menos 3 veces, surge una sensación de ansiedad o desesperación de ver esos puntos y posterior el cabello de alguien alborotado sin forma alguna.

(Video la mente no solo es una)

Lici

Me dio miedo, mucha incomodidad, la mirada del señor y ansiedad por que no se escucha nada.

Un Fan De Kirby

El hecho de que no se escuche nada y que haya un cambio de imagen abrupto hace que me de mucha incomodidad.

Erick

Así me siento cuando soy juzgado por algún motivo.

Roxana

Atemoriza un poco, la mirada del sr es muy penetrante, muy fuerte, no lo sé, es difícil fijar la mirada en él, creo y ciento q es lo más resaltante del vídeo.

Bibliografía

- EL GENIO MALIGNO. (2007). *Revista de Humanidades y Ciencias Sociales*, 53.
- ARIAS, A. (ABRIL de 2009). *BAUHAUS INFORMALISMO*. Recuperado el 16 de MARZO de 2020, de <https://bauhausinformalismo.wordpress.com/arte-bruto-arte-marginal/>
- BEARD, R. (02 de Marzo de 2012). *SINEMBARGO*. Recuperado el 14 de Mayo de 2020, de <https://www.sinembargo.mx/02-03-2012/167211>
- BRANDED CONTENT. (2 de Marzo de 2020). *YOROKUBO*. Recuperado el 3 de Mayo de 2020, de <https://www.yorokobu.es/bill-viola/>
- Educacion. (15 de Febrero de 2010). *SLIDE SHARE*. Recuperado el 3 de Mayo de 2020, de <https://es.slideshare.net/imporras/jos-manuel-merello>
- Espinoza, V. M. (28 de Febrero de 2008). *Letras Libres*. Recuperado el 20 de Febrero de 2020, de <https://www.letraslibres.com/mexico/martin-ramirez>
- Europa Press. (30 de Junio de 2019). *Sin Embargo. mx*. Recuperado el 3 de Mayo de 2020, de Periodismo digital: <https://www.sinembargo.mx/30-06-2019/3601449>
- Flores, G. (10 de Octubre de 2018). *EL COMERCIO*. Recuperado el 3 de Mayo de 2020, de <https://www.elcomercio.com/tendencias/pintura-carlos-echeverria-kosak-libro.html>
- Foucault, M. (1993). *Historia de la locura en la época clásica I*. Bogota: Fondo de Cultura Económica.
- Foucault, M. (1993). *Historia de la locura en la época clásica I*. Bogota: Fondo de Cultura Económica.
- Foucault, M. (1993). *Historia de la locura en la época clásica I*. Bogota: Fondo de Cultura Económica.
- Hiriart, H. (2006). Genio y Locura. *Revista de la Universidad de México*, 107.
- Jonathan Rosenbaum. (2010). *READER*. Recuperado el 25 de Marzo de 2020, de <https://www.chicagoreader.com/chicago/eadweard-muybridge-zoopraxographer/Film?oid=1070955>
- LÓPEZ FERRADO, M. (18 de ABRIL de 2007). *EL PAIS*. Recuperado el 31 de MARZO de 2020, de CATALUÑA: https://elpais.com/diario/2007/04/27/catalunya/1177636052_850215.html
- Mayo Clinic. (18 de Noviembre de 2017). *Mayo Clinic*. Recuperado el 16 de Marzo de 2020, de <https://www.mayoclinic.org/es-es/diseases-conditions/agoraphobia/symptoms-causes/syc-20355987>
- Memoria Chilena. (2018). *Memoria Chilena, Biblioteca Nacional de Chile*. Recuperado el 20 de Febrero de 2020, de <http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-3668.html>
- Quirosa García, V. (2007). EL GENIO MALIGNO. *Revista de Humanidades y Ciencias Sociales*, 61.
- Ruiza, M., Fernández, T., & Tamaro, E. (2004). *Biografía de Eadweard Muybridge*. En *Biografías y Vidas*. Recuperado el 12 de Marzo de 2020, de La enciclopedia biográfica en línea. Barcelona (España): <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/m/muybridge.htm>
- RUIZA, M., FERNANDEZ, T., & TAMARO, E. (2004). *Biografía de Edvard Munch*. En *Biografías y Vidas*. Recuperado el 3 de Mayo de 2020, de La enciclopedia biográfica en línea. Barcelona (España).
- S/A. (2014). *AVIFES*. Recuperado el 3 de MAYO de 2020, de <https://avifes.org/enfermedad-mental/>
- Saint Luke. (22 de Febrero de 2019). *Escuela de Medicina*. Recuperado el 3 de Mayo de 2020, de ALLIANT INTERNATIONAL UNIVERSITY: <https://www.saintluke.edu.mx/blog/sintomas-y-causas-de-las-enfermedades-mentales>
- Spiegel, D. (Marzo de 2019). *Manual MSD*. Recuperado el 16 de Marzo de 2020, de <https://www.msmanuals.com/es-mx/hogar/trastornos-de-la-salud-mental/trastornos-disociativos/trastorno-de-identidad-disociativo>
- Universidad Pedagógica Nacional. (19 de Octubre de 2019). *Secretaría de Educación Pública*. Recuperado el 14 de Mayo de 2020, de <http://difusionfractal.upnvirtual.edu.mx/index.php/blog/278-que-es-el-videoarte>

- V. Phillips , K., & J. Stein, D. (Junio de 2018). *Manual MSD*. Recuperado el 16 de Marzo de 2020, de <https://www.msmanuals.com/es/professional/trastornos-psiqui%C3%A1tricos/trastorno-obsesivo-compulsivo-y-trastornos-relacionados/tricotiloman%C3%ADa>
- W. Barnhill, J. (Octubre de 2018). *Manual MSD*. Recuperado el 16 de Marzo de 2020, de <https://www.msmanuals.com/es-mx/hogar/trastornos-de-la-salud-mental/ansiedad-y-trastornos-relacionados-con-el-estr%C3%A9s/trastorno-de-ansiedad-generalizada?query=Ansiedad%20generalizada>