



MÁSCARA COTIDIANA

Johana Elizabeth Orozco Gil.

Corporación Universitaria Minuto de Dios
Rectoría Sede Principal
Sede / Centro Tutorial Bogotá D.C. - Sede Principal
Programa Licenciatura en Educación Artística
Noviembre 2020

MÁSCARA COTIDIANA

Máscara Cotidiana

Johana Elizabeth Orozco Gil.

Trabajo de Grado Presentado como requisito para optar al título de Licenciado en Educación
Artística

Tutor

Oscar Fernando Sánchez Suárez
Maestro en artes plásticas
Maestría en educación

Corporación Universitaria Minuto de Dios
Rectoría Sede Principal
Sede / Centro Tutorial Bogotá D.C. - Sede Principal
Programa Licenciatura en Educación Artística
Noviembre 2020

Dedicatoria

A mi misma primeramente, que a pesar de todos los miedos que habitan en mi, soy la única encargada de sacar lo que me hace daño y ser feliz.

A mi madre que es mi vida, mi mayor motor, tesoro y apoyo. La que siempre estuvo para mi y la única amiga verdadera en el mundo.

A mi abuela, la mujer más fuerte en todos los sentidos que conozco y que aún me sigue enseñando sobre la vida.

A todas las mujeres de mi familia y mis amigas, también a las que se atrevieron a contarme sus historias y se sinceraron al hacerlo.

A todas las mujeres del mundo, a todas aquellas que han sido víctimas y las que lo son y aún no se han dado cuenta.

Agradecimientos

Agradezco infinitamente a mi padre, ya que si no fuera por su esfuerzo y ayuda tal vez no hubiera podido estudiar ni formarme como profesional en este momento.

Agradezco a mi pareja, ya que estuvo presente desde el momento uno de mi trabajo y gracias a su apoyo incondicional, su valiosa ayuda y disposición frente a todo este proceso.

Agradezco a mis maestros que me ofrecieron su apoyo y me alentaron cuando no tenía motivación para seguir.

Por último a las mujeres que son parte de mi vida, las que me apoyaron, me ayudaron y me inspiraron a ser una mujer fuerte, a levantar la mirada y seguir adelante en el camino de la vida.

Nota de Aceptación

Presidente del Jurado

Jurado

Jurado

Tabla De Contenido

Capítulo I: Génesis Creativa.....	2
Capítulo II: Textos Y Contextos.....	6
Audiovisual Video Experimental.....	6
Violencia De Género.....	10
Simbolismo.....	13
Capítulo III: Desarrollo Creativo.....	18
Morfología De La Creación.....	18
Capítulo IV: Reflexiones Y Aprendizajes.....	27
Referencias.....	29
Anexos.....	30

Resumen Analítico Edicativo RAE

Apellidos y nombres del autor:
Orozco Gil Johana Elizabeth

Apellidos y nombres del tutor
Sánchez Suárez, Oscar

Título de la investigación creación
Máscara cotidiana

Palabras clave
Video experimental, violencia de género, simbología, creación, emociones.

Resumen de la investigación, creación
<p>La presente investigación creación se desarrolla a partir de un audiovisual el cual implementa herramientas simbólicas cómo la máscara, tratando el tema de la violencia de género.</p> <p>También los diferentes aspectos a tener en cuenta para la realización de un video experimental, los diferentes tipos de maltrato (violencia) a la mujer y como suele ser el perfil del maltratador; los arquetipos de persona y cómo adaptarlos para mi obra, la máscara como principal símbolo que sigue siendo utilizado por la sociedad para disfrazar el maltrato, y por otro lado la máscara que usa la mujer al no enfrentar, parar o darse cuenta de la violencia que le es infringida y por último el proceso creativo donde se ven aspectos como las técnicas implementadas en el audiovisual, las herramientas y materiales de este mismo.</p> <p>Por otro lado, el trasfondo de todo el trabajo va más allá de la mirada común de la sociedad hacia la violencia, quiero mirar la perspectiva de la víctima, adentrarme en su ser sensible y comprender un poco los sentimientos, emociones que les generó esas experiencias, basado en historias reales de mujeres que aceptaron ser entrevistadas, para así tener el resultado artístico esperado en el video experimental.</p> <p>Para finalizar, en las reflexiones doy mi punto de vista y comento lo aprendido a lo largo de la investigación.</p>
Objetivo de la creación
Elaborar un video experimental con la estética necesaria para exponer una problemática

social con justa sensibilidad.

Problemática

Pregunta problema: ¿Cómo puedo incorporar la simbología con la violencia de género para llegar a una creación artística?

Abstract

We know that audiovisuals are a daily means of expression, over time human beings have sought refuge in art, thanks to the fact that it adapts to the needs of all people, as it is also used as a means of expressing their thoughts and emotions; In history, artists such as Van Gogh, Picasso used to hide hidden messages in their works and that to this day their true meanings are discussed and what the author actually wanted to express through it is analyzed.

And through the artistic line of video experimenting, I was able to find that essence of wanting to explore by combining forms and putting in it all samples of sensations and emotions that arise through putting myself in the shoes of all those women who were in a difficult situation, I mean specifically to the issue of gender violence.

Likewise, I want to include all that mysterious, camouflaged part that gave essence to the artists that I mentioned above, in order that the circuit of images immersed in this experimental video has a symbolic content directly related to this problem addressed, and through aesthetics and sensitivity tools to give the public a different look on this issue, that they are analyzing and interpreting what they see if it is the case, appropriating the concept of the work to end up identifying with it.

Sinopsis De La Obra

Sabemos que los audiovisuales es un medio cotidiano de expresión, a través del tiempo los seres humanos hemos buscado refugio en el arte, gracias a que este se adapta a las necesidades de todas las personas, como también es usado como medio de plasmar sus pensamientos y emociones; en la historia los artistas como Van Gogh, Picasso solían ocultar en sus obras mensajes ocultos y hasta el día de hoy se discuten sus verdaderos significados y se analiza lo que en realidad el autor quería expresar por medio de éste.

Y por la línea artística del video experimental pude encontrar esa esencia de querer explorar al combinar formas y poner en él toda muestra de sensaciones y emociones que surgen a través de ponerme en los zapatos de todas aquellas mujeres que estuvieron en una situación difícil, me refiero concretamente al tema de la violencia de género.

Así mismo quiero incluir toda esa parte misteriosa, camuflada, que le daba esencia a los artistas que mencioné anteriormente, con la finalidad de que el circuito de imágenes inmersas en este video experimental tenga un contenido simbólico directamente relacionado a esta problemática abordada, y a través de la estética y la sensibilidad herramientas a darle al público una mirada diferente sobre este tema, que sean ellos que analizando e interpretando lo que ven si es el caso, apropiándose el concepto de la obra para terminar identificándose con la misma.

1. Introducción

El respectivo trabajo muestra a continuación cuatro fases denominadas: génesis creativa, diálogo de textos y contextos, desarrollo creativo y reflexiones.

En la génesis creativa se abarca la idea, el propósito y el objetivo de esta investigación, para esta primera parte expongo el deseo de realizar un video experimental en el cual se muestre por medio de la simbología una problemática cotidiana, en la parte de textos y contextos expongo a los autores elegidos para estos tres momentos; primero: video experimental, segundo: violencia de género y tercero arquetipos y simbolismo, seguido del desarrollo creativo, donde tomo la idea y los principales elementos encontrados en los autores y le doy forma a mi proyecto. Por último las reflexiones donde comento lo aprendido y concluyo con mi punto de vista sobre lo investigado.

Capítulo I : Génesis Creativa

Las leyes, costumbres y política. Todo está montado para recordar que la mujer está hecha para el hombre (Elizabeth Cady)

Una noche de esas en las que me pongo a pensar en todo un poco, recordé cientos de tragedias que pasan día a día, aquellas de las que aún no se conocen y más que nada en todas aquellas cosas terribles que les pasan a diario a todas las niñas, mujeres jóvenes y mayores, que a lo largo de la vida se cuestionan su rol en la sociedad, el cómo deberían comportarse o vestirse para no sentirse vulneradas o inseguras en cualquier situación o contexto; Esa misma noche me desperté en la madrugada y reflexiono de nuevo y me pregunto ¿Por Qué?. Así surgió la inquietud de dar visibilidad a este problema. Entonces cómo un flashback en mi mente pasaron una especie de “escenas”, como una película que mi imaginación me mostraba. Fui hilando experiencias de abuso a mujeres que me rodean, ligada a todo lo que a diario escuchaba en las noticias, de boca de conocidas, amigas y también de otras mujeres que me confiaron sus experiencias. Ahí pensé en hacer un video, donde las mujeres sean el tema principal.

En primera instancia mi idea fue realizar un cortometraje, hacer un guión, tener actores y crear una historia; grabarla y así concluir con mi trabajo. Pero al momento de sentarme a escribir las escenas pensé en ¿que personajes incluir?, ¿a quién podría confiar este trabajo para que saliera como quería?, ¿cómo hacer un video que exponga al ámbito de la realidad considerando un tema tan serio como el que elegí?. Comencé a crear tres historias interpretadas por diferentes mujeres en tres etapas de la vida, (niñez, juventud y adultez). Entonces, ¿qué hacer con esa sensación de saber que puedo hacer algo mejor?, al seguir

cuestionando las posibilidades y considerando el desafortunado momento mundial por causa del covid19 sumada la cuarentena, me dejó sin las herramientas de creación (actores, sitios de grabación, utilería) pensadas para la realización del planeado cortometraje. Las posibilidades de grabar fuera de casa cada día eran más lejanas y se acercaba el momento de comenzar con el proyecto seriamente. Fue cuando comencé a indagar en el tema de los audiovisuales y encontré el término videoarte y video experimental. Al ver en qué consistía y cómo podría realizar uno me motivó a tomar la decisión de cambiar mi proyecto, y ser yo la cara que le dé forma a este.

Me sonó más adecuado con respecto a lo quería captar en la cámara, tratando temas que antes no se podían por falta de estos medios tecnológicos. el video experimental como parte de un movimiento que a través de la tecnología avanzada nos facilita el trabajo un poco; podría hacer cosas muy buenas gracias a la ayuda de una cámara con la que podía documentar imágenes a mi gusto y que prácticamente tenemos hoy en día todos a la mano.

El videoarte y el video experimental surge para mostrar la realidad en la sociedad y como método de protesta contra sus referentes más cercanos como lo son la televisión o la radio; considerando que también busco implementar la simbología en diferentes momentos, me da campo para mostrar sin represión alguna la violencia de género. Al ver las problemáticas sociales que han afectado a nuestro país, convertidas en narconovelas llenas de morbo, solo buscan incentivar comportamientos de aceptación y normalización a los actos de violencia. ocultando tras máscaras la realidad del asunto.

Lo que me motiva a la realización de este proyecto, son las mujeres que fueron víctimas de

cualquier tipo de violencia de género, aquellas que compartieron conmigo sus problemas en casa, entrar en sus zapatos con toda la empatía y respeto, y con esto basarme en sus historias combinando la simbología para así obtener como resultado una creación artística sensible con sentido social.

Por eso, para mi video experimental quiero transformar de forma artística la inquietud de poner esta problemática por medio de imágenes con mensajes simbólicos, tratar de captar lo impactante de cada historia que llegó a mis odios y así traducirla al idioma artístico para llegar a un resultado creativo y reflexivo.

Objetivo de creación

He decidido crear un video experimental el cual muestra que no es solo lo físico en concreto, ni la palabra, es ir más al fondo en donde están los pensamientos, sentimientos y emociones sin las máscaras habituales para lograr captar la verdadera esencia del ser.

Utopía Moderada (propósito)

El propósito de esta investigación es dar a conocer una problemática que sigue vigente, enfocar en él la simbología como instrumento artístico y por medio de un producto audiovisual se transmita un mensaje empático y reflexivo sobre la violencia de género, dirigido a todo público expectante y con el fin de sensibilizar y dar voz a todas las mujeres que hablaron y fueron sinceras al contar su historia y a todas aquellas que se sientan identificadas.

Objetivo general

Crear un video experimental donde se exprese la sensibilidad artística, por medio del simbolismo para empatizar el maltrato a la mujer.

Objetivos específicos

1. Crear un video experimental donde se visualice artísticamente esta problemática.
2. Explorar los arquetipos de persona, analizando el maltrato a la mujer.
3. Utilizar simbolismo adecuados para tratar este tema tan delicado.

Categorización:

1. El video experimental como herramienta y medio de expresión artística.
2. La violencia de género en el tema sensibilizador.
3. El simbolismo sacado de los arquetipos de persona.

Capítulo II: Diálogo De Textos Y Contextos

1. Audiovisual

Video experimental

En el lapso de tiempo en el que comencé a pensar el tipo de audiovisual que quería implementar para la creación de mi proyecto, pensaba en el cortometraje, documental o videoarte, pero al averiguar más acerca de los diferentes movimientos audiovisuales que existen actualmente, encontré un término llamado video experimental; al no querer encasillar mi proyecto en un formato impuesto, me sonó mucho la palabra “experimental”, quería que fuera creativo en todo el sentido de la palabra.

La pervivencia del término “video” en Argentina en estas últimas décadas se debe precisamente a su unión con este aspecto singular asignado a lo experimental, que posibilita la renovación de este modo de expresión en la era de la informática y lo digital. Si bien se usan indistintamente las expresiones “videoarte”, “video de creación”, “video de autor” o “video de artista”, junto con la de “video experimental”, ninguna de ellas logra abarcar la pluralidad de estéticas y praxis como lo hace ésta última en los términos aquí especificados. (Torres, 2014, p.18-19)

Estando en una época en la que la información está a sólo un click, y teniendo herramientas tecnológicas con las que la creación está dada para explorar, me impulsa y me anima a experimentar en la intimidad de mi casa.

Respecto a la estética, el argumento y los componentes que el video experimental posee, pareciera una serie de elementos puestos ahí al azar, pero en realidad asumo todo esto como una oportunidad de crear, ya que desde que la primera cámara fue inventada comenzaron a

surgir movimientos audiovisuales, y para el día de hoy ya existen muchas cosas establecidas, me surgió esta pregunta ¿Por qué no seguir explorando nuevas formas?.

dos primeros elementos del discurso experimental: por un lado, la negación del argumento o de la anécdota, y por el otro, la negación de la mimesis o la figuración. Es decir, una obra audiovisual que no cuente una historia y/o que sus imágenes no sean una reproducción exacta de las cosas o espacios conocidos, ya está en territorio del discurso experimental.(...) En el experimental estos dos determinantes aspectos, tiempo y espacio, también se definen en oposición a como se presentan en la ficción convencional, donde el tiempo generalmente tiene una lógica en aspectos como el orden (siempre se sabe qué está antes y qué después, aunque aparezcan en desorden), la frecuencia (las cosas ocurren tantas veces como el relato lo solicite) y la duración (aunque en este aspecto es en el que mayor ruptura con la lógica de la realidad en el cine convencional). En el experimental se puede crear un nuevo sentido del tiempo, estimulado por su arsenal de herramientas y por el deseo de contrariar los medios masivos de comunicación con los cuales comparte la misma tecnología, y lo manipula constantemente, ya como juego, trasgresión, negación o exploración.(Osorio,2012 p.2)

Con relación al no querer contar una historia con la línea narrativa de esta, (inicio, nudo, desenlace) se busca que las imágenes tengan el impacto pensado acorde a como fueron hechas, y al usar la herramienta de la problemática social con el simbolismo, busco que el video tenga la estética que la violencia de género merece.

Ahora si, los elementos que es si son necesarios, u opcionales respecto a las imágenes, el sonido suelen ser contradictorios a todo lo convencional que ya conocemos.

en el video arte y el video experimental el componente tecnológico (la imagen electrónica antes y ahora digital), trae consigo unas particularidades que se convierten en un fundamento para la creación. La naturaleza de la tecnología con la que está hecha se convierte en parte esencial de su imagen y sus procesos. Ya no es la lógica del cine, de la literatura, de la televisión o de las artes visuales a partir de las cuales se deben apreciar y juzgar los productos videográficos, sino que es el video el que impone su propia “materia prima”, sus códigos y su lenguaje: puntos luminosos en una pantalla, píxel, distorsión, ruido, variaciones temporales, desaparición de la perspectiva, efectismo electrónico o digital, loops, ausencia de la narrativa clásica, etc. Esto es lo que se conoce como la autorreferencialidad.(Osorio 2012 p.3)

La naturalidad del video, los efectos que se utilizan en esta, son clave en el momento de querer mostrar algo innovador, rico en estética, algo que no se parece a todo lo que conocemos y vemos a diario, que la lógica no quepa en él video experimental, hace que tenga toda la lógica.

Y siendo complemento a la hora de editar, podemos agregar todo efecto con sentido para que la obra tenga peso, es así entonces que elementos como el Ruido y la Distorsión son dos habituales recursos de la “escritura” del experimental (tanto en audio como en imagen); el Stop motion (animación cuadro a cuadro) y su hermano el Stillmotion (sucesión de imágenes cuadro a cuadro que no necesariamente están relacionadas entre sí ni crean animación); el Loop, una repetición sistemática de un fragmento (visual y/o sonoro) que puede ir desde un cuadro hasta una escena completa; el Texto, que en el experimental se puede convertir en objeto o imagen que adquiere nuevas propiedades, como color, movimiento o personalidad; el Found

footage; y otros más comunes pero sistemáticamente utilizados como la Congelación, el Ralentí, la Aceleración y la Reversibilidad.(Osorio 2012 p.5,6)

Y para la parte de edición en mi video experimental, pienso establecer algunas de estas técnicas de ruido, distorsión conforme las imágenes lo ameriten, en el tema de color he imagen estará muy inmerso el color rojo como forma de cambio en las emociones de la mujer, se completará y dará más énfasis a la aceleración y congelación en dadas escenas.

Por otro lado tenemos a **YongSeok Choi**, director y artista visual de BTS, “Se le ha dado crédito a YongSeok Choi por dirigir muchos más vídeos de BTS (en sus descripciones de MV de YouTube), incluidos los cortometrajes de *WINGS* , "Euphoria", los *videos* destacados de *LOVE YOURSELF* , "Epiphany", "FAKE LOVE", " Spring Day ”,“ DNA ”y“ Serendipity ”, por nombrar algunos” Koreaboo (2020). Precisamente en el video “Euphoria” quiero resaltar que me llama bastante la atención el color blanco que aparece constantemente durante el video, uno de ellos está vestido con chaqueta amarilla pero pasa a estar en otra escena totalmente de blanco, lo que quiero integrar para mi video es una transición de manos con sangre a una flor blanca; adaptando el concepto y plasmandolo en mi proyecto como parte de un símbolo.



Choi, Y. H.[[Big Hit Labels](#)].(5 abr. 2018). Euphoria[Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=kX0vO4v1JuU>

De la misma forma tome referencia de **Peter Campus**, nacido en estados unidos en 1937, es un artista conocido por su trabajo en video y video instalaciones de la década de 1970, durante su carrera ha realizado un amplio conjunto de obras de reconocimiento internacional.

Después de estudiar psicología en la Ohio State University, inicia su trabajo en televisión. Influenciado por los primeros trabajos de video de un solo canal de Bruce Nauman, expuestos en la Castelli Gallery en 1969, comienza su carrera como artista y para 1971 presenta una serie de trabajos de un solo canal llamados Dynamic Fields Series. A partir de 1972, Campus empieza a mostrar sus instalaciones pioneras de video, usando monitores, cámaras en vivo y proyectores sin ningún dispositivo de grabación. Desde 1983, Campus ha sido profesor en el Departamento de Arte de la Universidad de Nueva York. (Guerrero 2017).

Lo que me llama la atención de Campus en su obra más famosa “*Three Transitions*” una de la obras más influyentes en el videoarte, es que utiliza las transiciones utilizando la herramientas tecnológicas sobreponiendo la imagen de él mismo, me dió el referente de estar sola en escena y jugar con la imagen propia.

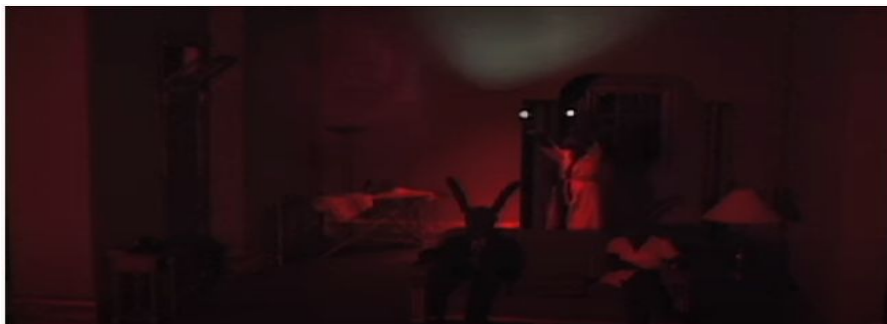


Campus, P. [Libertar. io]. (2018). Three Transitions[Archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=eOZnT_iKpO4

Otro director que llamó de inmediato mi atención es **David Lynch**, un estadounidense y un genio, sí de cine y audiovisuales se trata , comenzó su vocación como pintor y luego mientras estaba en La Academia de Bellas Artes en Pensilvania grabó su primer cortometraje titulado *The grandmother* (1970).

“En 1970 ingresó en el Center for Advanced Film Studies de Los Ángeles, donde adquirió la destreza técnica necesaria para dedicarse con mayor seriedad al negocio del cine. Con una beca del American Film Institute comenzó el 29 de mayo de 1973 el rodaje de una cinta experimental, *Cabeza borradora*, que no pudo completar hasta 1977. Se trataba de un filme vanguardista y un tanto pretencioso, pero cuando lo vio Mel Brooks, éste comprendió que había encontrado al cineasta adecuado para dirigir el largometraje que se disponía a producir, *El hombre elefante*”. (Ruiza, 2004)

Lynch ha creado varias obras a lo largo de su carrera artística, pero su serie “the rabbits” una de las que de inmediato atrapó mi atención para aplicarla a mi obra, en esta juega con la luz y las sombras para crear una extraña ambientación, y utiliza una estética surrealista y el color rojo durante algunas escenas como un símbolo de que algo malo pasaba.



Lynch, D. [DAVID LYNCH THEATER]. (2020 Jun.9). RABBITS[Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=66XPYk9bdhc>

MÁSCARA COTIDIANA

Por último para mi referente Juan Diego Chiappe Niño más conocido como **Sek**, este artista bogotano comenzó su gusto por los audiovisuales grabando videos de parkour, los cuales editaba poniéndoles su toque artístico personal. Es un director empírico que ha colaborado en diferentes proyectos, incluido “un colectivo más” el cual hizo con la alcaldía de Bogotá.

Lo tomo como referente por sus videos ricos en fotografía, de su obra titulada “ABSTINENCIA” quiero sacar la técnica de timelapse utilizada para mostrar la reacción de la persona con este síndrome.



Chiappe, J. [SEK FILMS]. (2020 Ago. 31). A B S T I N E N C I A [Archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=3CafDs8nx_M

2. Violencia De Género

*“NI AGRESIVOS NI PSICÓPATAS la violencia es un recurso que la sociedad y la cultura pone a disposición de los hombres para su uso **en caso de necesidad**”.*

(Expósito, 2011)

¿Qué es la violencia de género?

Al escuchar violencia de género, atribuimos que va hacia a toda agresión al género femenino impartida por un agresor del género contrario (masculino), se a definido muchas veces variando las especificaciones de que puede contar o no como violencia de género, “Todo acto sexista que tiene como resultado posible o real un daño físico, sexual o psíquico, incluidas las amenazas, la coerción o la privación arbitraria de la libertad, ya que se ocurra en vía pública o privada”.(ONU, 1995 p.1). Esta definición abarca sin minimizar una agresión de otra, por otro lado tendríamos que mirar el surgimiento de querer normalizar el relacionar al hombre con “poder”.

Hoy en día encontramos que no son sólo los hombres los que tienen este ideal machista, sino que las generaciones anteriores a él le implantaron este estatus de poder, “el hombre de la casa”, “el que tiene que proteger y mandar ”; muy diferentes a las expresiones con las que aún se educan a las mujeres “calladita se ve más bonita”, “las mujeres no dicen groserías”.

El problema viene desde mucho antes de que estas últimas generaciones nacieran y apenas se está visualizando, porque así la educó su mamá y a ella la suya, y así sucesivamente como en un círculo vicioso, actualmente la familia patriarcal puede aparecer desdibujada tras siglos de esfuerzos de la mujer por emanciparse; en sus orígenes, convirtió a la mujer en objeto propiedad del hombre, el patriarca. Al

patriarca pertenecían los bienes materiales de la familia y sus miembros. Así, la mujer pasaba de las manos del padre a las manos del esposo, teniendo ambos plena autoridad sobre ella, pudiendo decidir, incluso, sobre su vida, es decir excluida de la sociedad, formaba parte del patrimonio de la familia, relegada a la función reproductora y labores domésticas (EcuRed, 2019).

Al estar en un constante nivel inferior, el hombre se convierte en la principal figura de autoridad, Todo ello ha facilitado que las mujeres se sientan inferiores y necesiten aprobación de los hombres para sentirse bien consigo mismas y con el papel en la vida para la que han sido educadas.

Formas de maltrato:

Las diferentes formas de maltrato se pueden ver muy comúnmente camufladas en chantajes emocionales, con frases como “es por tu bien”, “lo hace para provocarme”, “ella saca lo peor de mí”.

No existe un consenso claro sobre qué es violencia de género y qué conducta debe excluirse de la tipología penal de violencia de género. No obstante, cada forma de violencia concluye a establecer el patrón de configuración que mantiene la relación de poder y dominio del hombre sobre la mujer. Los diferentes tipos de maltrato son: violencia física (la más explícita), intimidación (miradas, gestos, acciones), abuso emocional, manipulación de los hijos, aislamiento.(Expósito,2011 p.6)

El maltratador se disfraza de buen samaritano cuando comienza a aconsejarte que no te juntes con ciertas personas, a enojarse si sales con amigos, a veces hasta quiere controlar la

vida de la víctima, lo que busca con todo esto es aislarla completamente para que así solo quede ella.

La conducta del maltratador puede estar relacionada con problemas con la familia, parejas anteriores o en la infancia, también en personas con temperamento fuerte que no logran controlar ataques de ira, con baja autoestima. Pero vale aclarar que ni las mujeres nacen siendo víctimas ni los varones están predeterminados a actuar como agresores. De hecho los estereotipos son los que se han encargado de reforzar la desigualdad entre géneros ha contribuido a que se originen estos patrones de violencia a lo largo de nuestro ciclo vital (Expósito, 2011). Todavía falta hallar la verdadera causa del problema y la naturaleza ideológica que afecta a hombres y mujeres en esta sociedad.

3. Simbolismo

No seré una mujer libre mientras siga habiendo mujeres sometidas (Audre Lorde)

Si hablamos de simbolismo, hablamos sobre la religión, siendo en los comienzos la respuesta del alma para todo, por ende los primeros símbolos conocidos vienen de la religión y del poder significativo de estos, **Jung Carl Gustav (2002)** nos dice:

El misterio del parto virginal o el de la consustanciación del padre y del hijo, o la trinidad, que no es una tríada, ya no dan alas a la fantasía filosófica de nadie. Se han convertido en menos objetos de la fe. Por eso no es sorprendente que la necesidad religiosa, la mente creyente y la especulación filosófica de europeo culto se sientan atraídos por los símbolos orientales.(...) Hay muchos que en un comienzo se entregaron a la sugestión del símbolo cristiano, hasta que su relación con Dios a causa del creciente empobrecimiento del simbolismo se transforma en una insoportable y tensa relación yo-tú.(p.14).

Debido a las imágenes, sucesos de la iglesia, las personas creyentes que siguen diferentes religiones y siendo en esa época la iglesia el máximo exponente de poder, tenemos hoy costumbres que a veces no sabemos el verdadero porqué de estas, como ejemplo adornar el árbol de navidad, esconder huevos de pascua, tener una semana santa, etc..., hoy en día la religión ya no es lo que era en aquel tiempo y así mismo las costumbres se han ido perdiendo, pero gracias a las imágenes y los hechos que narra la biblia, las personas siguen varios símbolos que representan a Dios o que obtiene un significado especial para ellos.

Pero no vengo a extenderme con el tema de la religión. Ya sabemos de donde provienen

algunos de los símbolos que conocemos hoy en día, pero quiero centrarme en lo que dice Jung acerca de los arquetipos de persona, esas diferentes facetas en las que nos movemos en determinados momentos de la vida, eso que nos compone y nos acompaña siendo nosotros inconscientes de que están ahí, y cuando hablamos de los cuatro principales (yo, persona, sombra, ánima) que son los que están totalmente relacionados en todo el concepto de mi proyecto a nivel simbólico, ahora sí podemos continuar y mirar más a fondo en qué consiste cada arquetipo.

Arquetipos Principales De Jung:



Imagen No-1

imagen recopilada de: <https://twitter.com/cataxd07>

- **Self:** La inconsciencia y la conciencia del individuo en donde los diversos aspectos de la persona están integrados. Para **Gustav** (2002):

Lo inconsciente es visto comúnmente como una especie de intimidad personal encapsulada, que la biblia designa como “corazón” y considera, entre otras cosas, punto de origen de todos los malos pensamientos (...) La conciencia parece ser algo dependiente del cerebro, que todo lo separa y todo lo vé aislado, y al ver de ese modo lo inconsciente lo representa como si no fuera más que mi inconsciente.(p.26)

La conciencia y la inconsciencia según Jung, unidas funcionan con el corazón y la mente unidos, obteniendo así un sujeto conforme con su parte buena y su parte mala,, que con sentido a mi proyecto está relacionado a el ver de diferentes ángulos el abuso recibido, mostrar el posible inconsciente odio acumulado hacia el abusador y la conciencia de querer perdonar pero al tiempo no olvidar lo sucedido he intento de ignorar todo aquel recuerdo malo.

- Arquetipo persona: Representa a las diferentes máscaras sociales que utilizamos para presentarnos en la sociedad. Gustav (2002) afirma:

Es cierto que quien mira en el espejo del agua, ve ante todo su propia imagen. El que va hacía sí mismo corre el riesgo de encontrarse consigo mismo. El espejo no favorece, muestra con fidelidad la figura que en él se mira, nos hace ver ese rostro que nunca mostramos al mundo, porque lo cubrimos con la persona, la máscara del autor. Pero el espejo está detrás de la máscara y muestra el verdadero rostro.(p.26)

Jung habla de cómo nos escondemos ocultando todo aquello que no queremos que nadie vea, la máscara y el espejo la tomé para hacerla parte simbólica de mi proyecto; en este sentido la máscara oculta el dolor que ella esconde, por ende el espejo lo refleja y así no puede engañarse ella misma al verse al espejo.

- Arquetipo sombra: La parte oscura que no mostramos al mundo, es todo lo que reprimimos, Para Gustav (2002) dice que este arquetipo:

Es una parte viviente de la personalidad y quiere entonces vivir de alguna forma. No es posible rechazarla ni esquivarla inofensivamente. Este problema es extraordinariamente grave, pues no solo pone en juego al hombre todo, sino que también le recuerda al mismo

tiempo su desamparo y su impotencia.(p.26)

Este arquetipo se refleja como un problema, al estar relacionado con la parte “mala” que tenemos las personas por dentro, para hacer relación con el tema de la mujer y el abuso; la sombra representa ese pasado en el cual ocurrió el hecho desagradable y aparece en un momento de alto impacto en el audiovisual, estando presente en la mente de la víctima y acechando y recordando constantemente el ataque; lo que la debilita mentalmente y crea en ella ideas autodestructivas.

- Anima/animus: Representa al verdadero yo el lugar de la imagen que presentamos a los demás. Gustav (2002) nos dice:

El anima es un arquetipo natural que subsume de modo satisfactorio todas las manifestaciones de lo inconsciente, del espíritu primitivo, de la historia de la religión y del lenguaje. Es un “factor” en el sentido propio de la palabra. No es posible crearla, sino que es el a priori de los estados de ánimo, reacciones, impulsos y de todo aquello que es espontáneo en la vida detrás de la conciencia, que no puede ser totalmente integrada en ésta y de la cual, antes bien. procede de la conciencia.(p.33)

Siendo un espíritu primitivo, y algo que no podemos controlar y estar totalmente inconscientes él, (en una de las escenas) juega como es un factor que puede estar en contra ya que los impulsos del sentimiento; en este caso la depresión presente por estar atrapada en los pensamientos y la reencarnación de la acción violenta o abuso vivido.

Con todo lo dicho anteriormente, en parte de el video, se nota los cambios luz a oscuridad y de los colores específicamente colocados allí por una razón, el blanco como representación de pureza e inocencia, el blanco es el color del vestido de los que “han salido de la gran

tribulación, han lavado su ropa y la han blanqueado con la sangre del Cordero”. Jesús como juez es presentado con cabellos “blancos como la blanca lana” y los del anciano de los Días son blancos “como la nieve”: la blancura simboliza el estado celeste” (Cirlot, 2004: 101).

Por otra parte, un color característico en el video realizado es el color rojo. “En conexiones tan estrechas como la de la sangre y el color rojo, es evidente que ambos elementos se expresan mutuamente; las cualidades pasionales del rojo infunden su significado simbólico a la sangre; el carácter vital de ésta se trasvasa al matiz. En la sangre derramada vemos un símbolo perfecto del sacrificio” (Cirlot, 2004: 399). Este color tan representativo asociado con la sangre aparece precisamente cuando la mujer al estar inmersa en la problemática antes contada sacrifica sus pensamientos bloqueando los malos recuerdos y dejando atrás todo después de casi perder la vida estando atrapada en ellos.

Capítulo III: Desarrollo Creativo

Morfología De La Creación

Audiovisual.

El proyecto MÁSCARA COTIDIANA es una producción audiovisual de carácter experimental compuesta por 7 escenas, las cuales representan conceptualmente lo que siente y piensa la mujer víctima de violencia de género, de la siguiente manera:

Primera escena: (Niña) tiene el concepto de mostrar la inocencia de cuando somos niños.

Segunda escena: (Flor) Representa el arquetipo **self** cuando su inocencia es arrebatada, inician los malos pensamientos

Tercera escena: (Baño-Infierno) Representa el arquetipo **sombra** y el concepto de esta escena es mostrar su desamparo e impotencia.

Cuarta escena: (Espejo) En representación del arquetipo **persona** ya que frente al espejo revela el rostro que no queremos mostrar al mundo.

Quinta escena: (Máscara) Siendo el concepto base de todo el proyecto, está totalmente relacionado a la escena anterior espejo con el arquetipo **persona**, donde se representa el concepto de ocultar sus propios problemas y su realidad, también el arquetipo **Anima** cuando es dominada por los impulsos de su inconsciencia.

Sexta escena: (Dentro de tu mente) Estando en total inconsciente es cuando todo por fin se quita la máscara y responde a los impulsos del arquetipo **sombra**, cuando encerrada deja ver todo lo que tenía reprimido.

Séptima escena: (Que fué real?) quería mostrar el concepto de un final abierto.

El primer paso fue elegir la locación adecuada. Por motivos de la pandemia estaba claro que debía estar en mi casa, y después de realizar pruebas en diferentes habitaciones, decidí que las mejores locaciones eran la sala y el baño, luego para adaptar el concepto acorde a la escena, busqué con la luz y los cambios de ángulos de la cámara pudieran favorecer las escenas.

Primera escena: Niña:

En esta escena intento representar la pureza de los niños con el color blanco inspirado en YongSeok Choi, que solo se preocupan por jugar; en este primer momento no correspondía a un arquetipo planteado por Jung pero contextualiza la escena que le sigue con “self”.

LOCACIÓN: Para esta primera escena, pensaba hacerlo en una de las habitaciones de mi casa, por esto en las acotaciones hechas en el [guión](#) decía al final “*se cierra la puerta*”.

ACCIÓN: La escena comienza con la niña acomodando sus juguetes en una casita de juguete en representación de su inocencia está vestida de blanco y lleva en una oreja una flor, luego la escena termina mientras trenzando la cabellera de uno de los juguetes hay varios cortes donde se ve la flor entre sus manos y el juguete simultáneamente. la siguiente imagen fotográfica corresponde a esta primera escena:



Imagen No-2
Fotografía personal

Segunda escena: **Flor:**

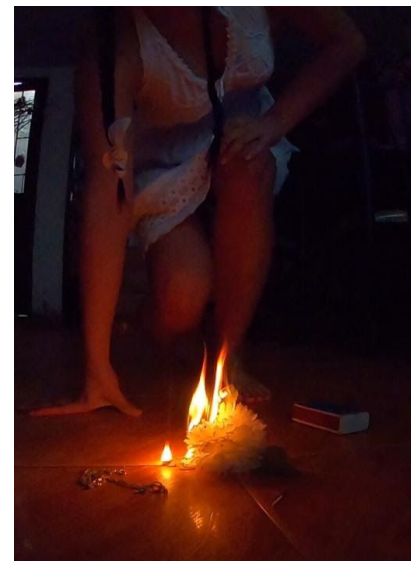
En esta escena intento representar como una la inocencia de un ser tan puro como un niño puede terminar en un segundo por causa de la maldad de otro y realizar una representación artística del arquetipo de Jung **self** por medio de la misma flor blanca como esa inocencia terminada.

LOCACIÓN: Esta segunda escena fue grabada en la sala, (igual que la primera escena) intencionalmente, para que fuera como una transacción en los tiempos, me refiero a que muestra un antes y un después de la agresión sexual vivida.

ACCIÓN: La flor que se queda en cámara quemándose en la simbología de la inocencia “dañada”. Cuando la chica vestida de blanco (representación de la inocencia) sale de escena caminando, pasa a ser ahora la flor blanca esa inocencia perdida.

Imagen N-3
Fotografía personal

Esta imagen corresponde a la segunda escena, sacada directamente de los fotogramas de los videos.



Tercera escena: **Baño-Infierno.**

En esta escena intento representar cómo después del horrible suceso ella intenta comprender lo que acaba de pasar pero ni siquiera entiende porque se siente tan mal, así mismo realizar una representación artística del arquetipo de Jung **sombra**, siendo el agua el símbolo de querer quitar la culpa que siente.

LOCACIÓN Para esta escena, la chica en el baño, representa el infierno, (Infierno mental, símbolo de la mente), en donde comienza el ciclo de depresión, ansiedad y culpa.

ACCIÓN: Se baña con ropa: El agua siendo un medio de transporte del tiempo-espacio.

Imagen N-4
Fotografía personal

Esta imagen corresponde a la escena “baño”, sacada de los fotogramas del video



Cuarta escena: **Espejo:**

En esta escena intento representar la realidad de lo que le pasa a la mujer y realizar una representación artística del arquetipo de Jung **persona**, ya que en el reflejo muestra lo que quiere ocultar, cabe resaltar que también refleja la violencia física que según Expósito es la más explícita por esto la mujer tiene morados y sangre en su rostro.

LOCACIÓN: Aparece la chica cambiada (en representación de está en un espacio-tiempo distinto), está acomodada frente al espejo del baño; en una primera instancia se pensaba en hacer que la chica tapara las heridas que tiene en el rostro con maquillaje, pero se descartó ya que se veía mejor que en el espejo se viera golpeada pero en la cámara frontal está completamente sana y sin heridas, *ella no sabe que reflejo es el real*.

ACCIÓN: *Confundida abre la llave y se mira las manos*, en el espejo tiene sangre y un moretón el ojo; con la llave del agua se vuelve a cerrar la escena.

La siguiente imagen (N- 5) un collage de eventos que corresponde la escena Espejo:



Imagen N-5
Fotografía personal

Quinta escena: **Máscara:**

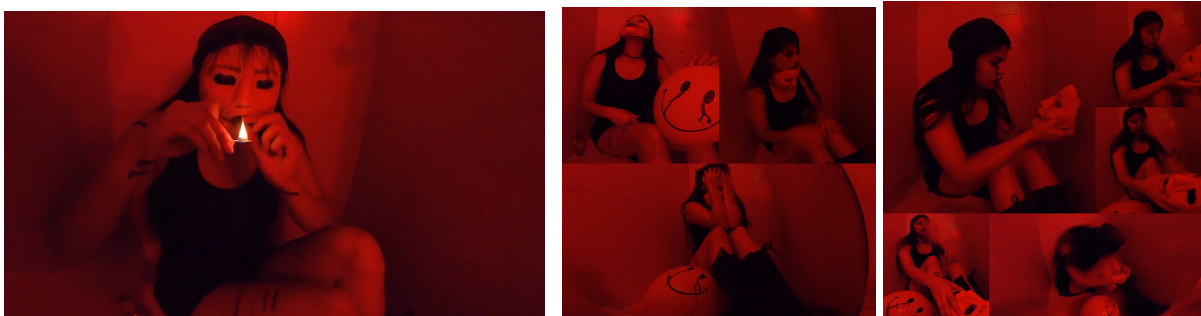
En esta escena intento representar cómo la mujer se oculta detrás de mil máscaras comportándose de acuerdo al contexto donde esté, cuando la realidad lo que está pasando la hace no querer mostrar a los demás que tiene miedo y está atrapada, también realizar una representación artística de los arquetipos de Jung **persona** y **anima** ya que muestra el rostro que no dejamos ver al mundo y los impulsos que lleva a cabo el inconsciente y el estado de ánimo.

LOCACIÓN: Aparece en la ducha de nuevo, pero esta vez es diferente, (la luz roja como el momento de alta tensión), el rojo como símbolo de sangre y peligro.

ACCIÓN: La máscara siendo la principal pieza de la escena (representación de lo oculto en un rostro falso). Estando la mujer sola en un espacio donde nadie la ve saca todo lo que le afecta a la luz, autolesionándose con cortadas en el cuerpo, fumando y bebiendo.

La escena termina de nuevo cuando se abre la llave de la ducha y la máscara comienza a despegarse dejando ver el rostro verdadero.

Las imágenes (N-6,7,8) a continuación, fueron recopiladas en el transcurso de la grabación:



Images N-6-7-8
Fotografía personal

Sexta escena: **Dentro De Tu Mente:**

En esta escena intento representar la mujer lastimada, harta de la situación, llena de autosabotaje y con ideas pesimistas con las que se está encerrada; También realizar una representación artística del arquetipo de Jung **sombra**, que por medio de golpeteos a la puerta que le recuerdan que no puede escapar de ella.

LOCACIÓN: Estando al borde de al parecer el final de su vida llaman a la puerta, golpeando con intensidad, de muy lento a muy duro, haciendo mucho ruido y en ese momento cuando el golpeteo llega por fin a su fin se apagan las luces.

ACCIÓN: Al encenderse de nuevo las luces la paredes están llenas de sus pensamientos y emociones: (eres débil, no puedes ni suicidarte, si hablas el resto de tu vida estaras etiquetada, odio). Algunas imágenes de la escena:



Imagen N-9 y 10
Fotografía personal

Escena final: **¿Qué fue Real?:**

En esta escena intento representar un momento de calma a los sucesos que pasaron

anteriormente, aterrizando un concepto de normalidad como es quedarse dormido, lo simbólico de esta escena es la hora en que despierta, le da un toque de suspenso creando así un final abierto.

LOCACIÓN: Está en el baño frente al espejo.

ACCIÓN: En el guión inicial la historia terminaba estando ella de nuevo frente al espejo, con todo el sitio limpio como si nada hubiera pasado.

Golpeaban de nuevo la puerta y preguntaban “¿Ya estás lista?”, en ese momento ella ignora si lo que pasó fue real o no y decide salir del baño.

esto no sucedió

Cuando estaba terminando la anterior escena decidí que al final ella despertará en la sala de su casa, *en su celular mira la hora y son las 3:15 am* (en creencias populares, la hora de los muertos) , Una imagen a continuación:

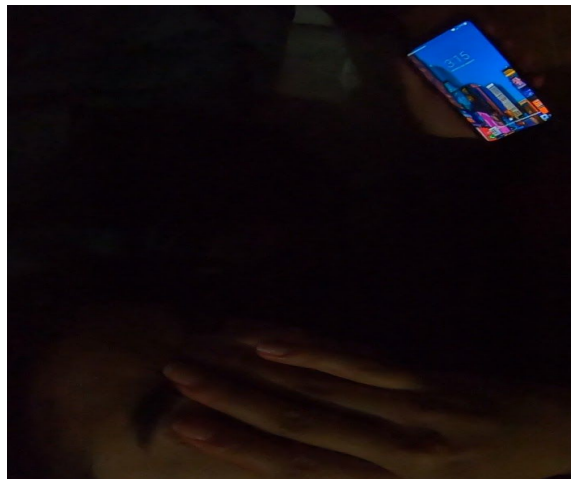


Imagen N-11
Fotografía personal

Apaga el televisor, la luz y se va y solo queda preguntarse si ¿Despertó de un mal sueño?, ¿recordó su pasado?, ¿está muerta?, ¿Qué pasó?.

Las respuesta la da cada quien a manera de interpretación; queda este final abierto.

Procedimientos Implementados: Técnicas, materiales.

Para hacer que entre escenas no se notara que fueron hechas exactamente en el mismo lugar (me refiero exactamente a las escenas 1, 2 y 7) que fueron grabadas en la sala de mi casa, implementé hacer las tomas en diferentes ángulos, para que no se notara tanto el sitio en el que fueron grabadas, también jugué con la luz.

En la primera escena (niña) la luz fue natural, en cambio la escena dos (Flor), oscurecí el lugar para que la luz que se viera, fuera solo La de la flor en llamas. Para la última escena (¿Que fue real?) la luz era tenue, emitida sólo por luz artificial que provenía de la pantalla de su celular, el bombillo y la del televisor.

Para las escenas en el baño, que fueron todas las restantes, fue luz artificial (la del bombillo) y luego cuando aparecieron las escenas rojas, a este le puse un plástico rojo lo que hizo que provocara el cambio de luz blanca a roja con referencia en David Lynch con respecto a la luz roja, ya que esta representa que algo malo pasa, como se evidencia en la siguiente imagen:



Imagen N-12
Fotografía personal

Para la máscara: La hice con puro yeso utilizando mi rostro, decidí hacer las facciones

MÁSCARA COTIDIANA

como si fuera un rostro real agregando cejas, brillo en las zonas altas del rostro con blanco y hasta un poco de rojo para la mejillas, dejé un espacio en la boca para que pudiera realizar la acción de fumar en una de las escenas, una imagen del proceso:



Imagen N-13-14-15
Fotografía personal

La sangre: Para hacer todo el efecto de la sangre, me guié de Cirlot cuando dice que el rojo es un símbolo del sacrificio de la sangre de cordero, pero yo utilicé pigmento comestible rojo para pastelería, que imita con bastante realismo el color y la textura, e incluso mancha igual que la sangre.

Entre los otros materiales escenográficos que utilicé como utilería están: cigarrillo, minora, botellas, vestuario (vestido blanco, vestido negro, botas largas de cordones negras, un gorro, una pijama); Cada uno fue utilizado para diferenciar los tiempos en la producción visual.

- **Apreciación del boceto:** [Por Jeisson Cachaya](#)
- **Registro de creación:** [Evidencias \(imagenes\)](#)
- **Entrevistas:** [Entrevistas](#)

REFLEXIONES

1. La idea que al principio tuve sobre el resultado final de mi video, no se parece en nada a lo quedó, pero precisamente eso fue lo más valioso, ya que gracias a la investigación hecha aprendí mucho sobre la teoría de arquetipos de Jung, lo que me guió no solo a entender un poco más al ser humano desde la parte psicológica, sino que fue la principal herramienta que utilicé para la parte artística y estética de mi producción audiovisual.
2. En la búsqueda de experiencias sobre el tema de violencia de género y mientras hacía las entrevistas me dí cuenta que todas las mujeres tienen algo que contar respecto al maltrato, cada mujer que compartió conmigo su historia estaba en una situación y un contexto totalmente diferente aunque sufrieran violencia cada una lo enfrentó de diferente manera y el hecho de que todas tengan algo que comentar al respecto me deja con un mal sabor de boca pero también con muchas ganas de seguir alzando mi voz a través del arte para que algún día esta problemática sea tema del pasado. Gracias a este proyecto aprendí que el rencor y el odio no solucionan nada, el perdón libera y el tiempo sana heridas, que a veces cosas malas pasan a personas que no lo merecen pero está en cada quien el decidir levantarse y seguir adelante.
3. Respecto al momento en el que decidí que sería solo yo la única persona involucrada en escena y que se me ocurrió grabar en mi baño para mí tuvo todo el sentido del mundo, entendí que sin tener cámaras de última tecnología, muchos sitios de grabación, utilería, escenografía, etc... solo utilizando los recursos a mi mano

puedo también obtener un gran resultado.

4. Aprendí que como seres humanos estamos compuestos por emociones, pensamientos y sentimientos, estos deben estar equilibrados aunque no siempre sea posible. Al aprender sobre los arquetipos de personas podemos interiorizarnos y enseñarlos para luego en el futuro cuando me vea enfrentada a mis alumnos pueda ser empática al guiarlos pero medio del arte a expresar correcta y sanamente sus pensamientos y sentimientos.

5. Pensé que al desarrollar este video iba a plasmar el maltrato, pero luego al investigar me di cuenta que es un problema que viene de mucho tiempo atrás, así que me propongo en mi futuro salón de clases, experimentar comportamientos mediante ejercicios artísticos.

6. Aprendí que puedo moverme por otros lenguajes del arte, a no cerrarme en la danza por el contrario, expandir mis conocimientos para ser una artista integral tener idea de cómo editar un video pero al mismo tiempo saber con qué instrumentos se toca un bambuco de tierra Colombiana.

Referencias:

- Chávez, M. D. C. Z. (2016) *Estética del color en El lugar sin límites de Arturo Ripstein: Un acercamiento desde la simbología del color.*
- Cirlot, J.E. (2004). *Diccionario de símbolos. Barcelona: Siruela.*
- Expósito, F., & Moya, M. (2011). Violencia de género. *Mente y cerebro*, 48(1), 20-25.
- Guerrero, C. P. G. A. G. E. G. (2017). *Peter Campous Artista, investigador, docente: Madrid: Arteinformado.* recuperado de <https://www.arteinformado.com/guia/f/peter-campus-188015>
- Jung, C. G., & Murmis, M. (2002). *Arquetipos e inconsciente colectivo. Madrid: Trotta.*
- Koreaboo, CJ E&M(s.f). *Meet The Man Behind BTS's Greatest Music Videos: YongSeok Choi.* koreaboo. recuperado el 11 de noviembre de 2020 de <https://www.koreaboo.com/stories/lumpens-bts-yongseok-choi-music-videos-director/>
- Osorio, O. (2012). El video arte y el video experimental: Un ABC para su definición y apreciación. *Recuperado en: http://cinefagos.net/paradigm/index.php/otros-textos/arteselectronicas/952-el-video-arte-y-el-video-experimental.*
- Ruiza, M., Fernández, T. y Tamaro, E. (2004). Biografía de David Lynch. En *Biografías y Vidas. La enciclopedia biográfica en línea.* Barcelona (España). Recuperado de https://www.biografiasyvidas.com/biografia/l/lynch_david.htm el 12 de noviembre de 2020.
- Torres, A., & Garavelli, C. (2014). *¿ Qué es lo experimental del cine y video experimental argentino?. Imagofagia: revista de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual*, (9), 14-29.

Anexos:

Imagen No-1.....17.
Imagen No-2.....23.
Imagen No-3.....23.
Imagen No-4.....24.
Imagen No-5.....25.
Imagen No-6.....26.
Imagen No-7.....26.
Imagen No-8.....26.
Imagen No-9.....27.
Imagen No-10.....27.
Imagen No-11.....28.
Imagen No-12.....29.
Imagen No-13.....30.