



MEMORIA DE UN PERTURBADO EMOCIONAL

El uso del trauma para la Narrativa

VICENTE ANDRES RUEDA ORTIZ

Santiago, Chile

2021



MEMORIA DE UN PERTURBADO EMOCIONAL

El uso del trauma para la Narrativa

VICENTE ANDRES RUEDA ORTIZ

Memoria para optar a título de Licenciado en Artes Visuales

Profesora guía: Nathalie Goffard Bascuñán

FACULTAD DE ARQUITECTURA, ARTE Y DISEÑO

Santiago, Chile

2021

Tabla de contenido

Índice de ilustraciones y cuadros	4
Introducción	6
Capítulo I: La influencia del trauma en tu arte	
1.1 La poca fidelidad de la memoria.....	8
1.2 El uso narrativo y creativo del trauma	10
Capítulo II: La construcción visual y sonora de mi estética	
2.1 La maleabilidad y simbolismos de recursos precarios.....	15
2.2 El sonido y ruptura de la cuarta pared.....	19
2.3 El uso de una mala exportación de video.....	23
Capítulo III: Mi examen de grado	
3.1 La iconografía	27
3.2 El traspaso del trauma bloqueado al video	29
3.3 Traducción audiovisual del estrés emocional.....	31
Conclusión.....	33
Bibliografía	34

Índice de ilustraciones y cuadros

- Ilustración 1- Roger Watters, Alan Parker, Gerald Scarfe, 1979, "The Wall", Película, Metro Goldwyn Mager. Tomado de <https://www.laizquierdadiario.com/The-Wall-la-pelicula-de-culto-ya-tiene-39-anos>
- Ilustración 2 -Arti Spiegelman, 1977, "Prisioner on the hell planet", Historieta. Tomado de <https://uderosales.wordpress.com/prisoner-on-the-hell-planet-a-case-history-analysis/>
- Ilustración 3 -Art Spiegelman, 1980, "Maus", Novela Gráfica, Pantheon Books. Tomado de <https://gritanlosdedos.wordpress.com/2012/11/29/diez-cosas-que-deberias-saber-de-maus/>
- Ilustración 4 -Vicente Rueda, "....." (2020), Cortometraje. Recuperado de <https://youtu.be/06l5qJ6DS1E>
- Ilustración 5 -Vicente Rueda, 2021, "Examen de grado", Video. Recuperado de https://youtu.be/v2fvR_zbE5E
- Ilustración 6 -Sean Culligan, 1980, "viernes 13", Película, Paramount Pictures. Tomada de <https://modernhorrors.com/the-future-of-friday-the-13th-tom-savini-reanimates-victor-millers-undead-claims/>
- Ilustración 7 -Juan Pablo Langlois, 2006, "Escena de caza", instalación. Tomado de <https://archivo.laprensaaustral.cl/espectaculos/destacado-artista-plastico-juan-pablo-langlois-restaurara-su-obra-magallanica-escenas-de-caza/>
- Ilustración 8 -Joaquín Cociña, Cristóbal León, 2018, "La casa lobo", Película, Diluvio y Globo Rojo films. Tomado de <https://finde.latercera.com/cultura-pop/la-casa-lobo-y-su-terror-politico-una-muestra-que-asusta-en-el-gam/>
- Ilustración 9- Vicente Rueda, 2021, "Feliz día del perro", cortometraje. Recuperado de <https://youtu.be/OznFM1NqiTw>
- Ilustración 10 -David Firth, 2004, "Salad Fingers", Serie web. Recuperado de <https://youtu.be/cuCW5k-Lph0>
- Ilustración 11 -Team Silent, 1999, "Silent hill", Video juego, Konami. Tomado de <http://www.shdownloads.com.ar/2017/09/encuentran-monstruos-ocultos-silent-hill.html>
- Ilustración 12 -Vicente Rueda, 2020, "Ándate quiero dormir", Video. Recuperado de <https://youtu.be/gFKBSX4IkNw>
- Ilustración 13- Vicente Rueda, 2020, "El Experimento ruso de Frankenstein", Cortometraje. Recuperado de <https://youtu.be/gYT5Y7LAplk>
- Ilustración 14-John Erick Dowdle, 2007, "The PoughKeepsie Tapes", Película, Metro Goldwyn Mager. Tomado de <https://whysoblu.com/forgotten-friday-flick-poughkeepsie-tapes/>
- Ilustración 15 -John Erick Dowdle, 2007, "The PoughKeepsie Tapes", Película, Metro Goldwyn Mager. Tomado de <https://whysoblu.com/forgotten-friday-flick-poughkeepsie-tapes/>
- Ilustración 16 -Vicente Rueda, 2021, "Maqueta Examen de grado", Video. Recuperado de <https://youtu.be/tQsIBXOQlqk>
- Ilustración 17-Vicente Rueda, 2021, "Examen de grado", Video. Recuperado de https://youtu.be/v2fvR_zbE5E
- Ilustración 18-Vicente Rueda, 2021, "Examen de grado", Video. Recuperado de https://youtu.be/v2fvR_zbE5E
- Ilustración 19-Vicente Rueda, 2021, "Examen de grado", Video. Recuperado de https://youtu.be/v2fvR_zbE5E
- Ilustración 20-Vicente Rueda, 2021, "Examen de grado", Video. Recuperado de https://youtu.be/v2fvR_zbE5E

- Ilustración 21-Vicente Rueda, 2021, “Examen de grado”, Video. Recuperado de https://youtu.be/v2fvR_zbE5E
- Ilustración 22-Vicente Rueda, 2021, “Examen de grado”, Video. Recuperado de https://youtu.be/v2fvR_zbE5E
- Ilustración 23-Vicente Rueda, 2021, “Examen de grado”, Video. Recuperado de https://youtu.be/v2fvR_zbE5E

Introducción

Desde mi segundo año de carrera universitaria, he estado experimentando las posibilidades narrativas que puede brindar el formato del video, la animación y la edición de material audiovisual. A pesar de que, en un principio mis trabajos no tenían mucho trasfondo y consistían más que nada en ejercicios de aleatoriedad bizarra, poco a poco empecé a incluir recuerdos tormentosos que pude haber vivido quizás en mi niñez, tal vez hace un par de años atrás o incluso en momentos mucho más recientes. Buena parte de los ejercicios artísticos que he realizado en el último tiempo, han sido con la base de las siguientes preguntas:

¿Qué fue lo que pasó en ese momento? ¿Qué fue lo que sentí en ese momento? ¿Cómo era el sonido en esa situación? ¿Cómo traduzco mis sensaciones y recuerdos borrosos a un proyecto audiovisual?

No sabría decir si logre responder esas preguntas de forma exitosa durante mi estancia en la carrera, pero al menos obtuve una forma de trabajo e iniciación del ejercicio artístico, el cual profundizare a lo largo del texto antes de hablar sobre mi trabajo final, abordando más a fondo la metodología con la que he estado trabajando para lograr traducir los traumas a mí practica artística.

La investigación se centrará en el cómo se puede traducir el trauma a diferentes medios del arte, primeramente, viendo ejemplos de obras realizadas por artistas que se han hecho preguntas similares a las escritas anteriormente. Seguido a esto, abordare la metodología utilizada en mis ejercicios artísticos al momento de construirlos y finalmente el cómo esta metodología e influencias se ven reflejados en el examen de grado que abarca el tema de las memorias traumáticas.

Capítulo I: La influencia del trauma en tu arte

1.1 La poca fidelidad de la memoria.

La memoria no es fidedigna, en ocasiones esta puede ser la fuente menos confiable para entender que fue lo que nos ocurrió. La psicóloga Elizabeth Loftus explica como la memoria tiene una funcionalidad parecida a las de páginas webs dedicadas al almacenamiento de información y datos, contrario al pensamiento popular que compara esta con la capacidad de grabación que tienen algunos dispositivos capturadores de video o audio. Es importante establecer esta diferencia del cómo funciona la memoria ¿Por qué? Porque las grabaciones captan momentos exactos, siendo un registro mucho más confiable para así comprender qué es lo que sucedió en determinado momento, mientras que las páginas web dedicadas a almacenar datos pueden ser modificadas por factores externos o incluso por el mismo autor del sitio (Loftus, 2013).

Loftus no fue la primera en hablar sobre estos temas. Sigmund Freud ya en 1899 daba a entender los problemas de la memoria en “Sobre los recuerdos encubridores” llegando a decir que el humano puede borrar recuerdos o incluso llegar a modificarlos, especialmente si hablamos de memorias traumáticas. Nadie hace esto de forma consciente y si nuestros recuerdos llegan a ser modificados o borrados, es porque nuestro subconsciente está tratando de defenderse ante experiencias horribles mediante los métodos previamente mencionados. A pesar de que Loftus no fue la precursora en este tema, ella lo utilizó para desestimar testimonios en casos judiciales. Si es válido o incluso ético juzgar los relatos de víctimas mediante este factor es discutible, por mi parte puedo decir que la psicóloga al menos en mi caso, ha acertado en lo maleable que han sido mis recuerdos traumáticos y que no puedo tomarlos como un referente confiable al momento de reflexionar situaciones de mi pasado.

Se me presentan dificultades al narrar recuerdos por lo explicado anteriormente, ya que olvido varios detalles y en más de una ocasión he confundido memorias ajenas como si fuesen mías. Por otro lado, las sensaciones y emociones de sucesos pasados son fáciles de recordar para mí, incluso se me hace interesante la memoria muscular de mi

cuerpo al pensar en ciertos acontecimientos. Aunque hay que decir que esto no significa que sean recuerdos precisos, es más, la emocionalidad interfiere mucho con la veracidad de las memorias y las puede hacer menos precisas. A los 9 años juraría ver episodios bastante violentos relacionados con mis progenitores, pero existe una posibilidad que en realidad no haya observado nada y que las imágenes que tengo en mi memoria las creé en base a historias que escuche. Si inventé ciertas imágenes o incluso, las borre por los motivos que Freud explica, no quita el hecho de que algo sucedió y este trauma puede ir modificándose a lo largo de los años dependiendo del estado emocional en el que me encuentre. El neurólogo Antonio Damásio en su libro “El error de descartes” del año 1999, menciona cómo los recuerdos los mezclamos con experiencias futuras, mi interpretación de lo dicho es que dependiendo de la intensidad emocional en que estemos actualmente, nuestros recuerdos serán rememorados de distinta forma. Esto puede hacer que una experiencia de violencia intrafamiliar, sea narrada de distintas formas, lo que crea una posibilidad de que en un futuro este trauma sea visto de manera más violenta o que se le trate de dar una visión más objetiva al ya no estar tan influenciado por las emociones. Ahora, si llevamos esto al plano artístico en que trabajo, esa emocionalidad poco objetiva de la que estoy hablando, ha guiado el cómo se expresa mi arte y estoy seguro que el de muchos más creadores. Lo que podemos ver en ejercicios artísticos basados en la emocionalidad a través del video, animaciones, pinturas entre otros medios, pueden ser una exageración de determinadas emociones por las que una víctima de un trauma ha pasado. No hay una pretensión de que estos recuerdos traumáticos se han representaciones de lo que realmente pasó porque como escribí anteriormente es casi imposible hacer esto (o por lo menos para mí). El objetivo en realidad es plasmar esos estados desagradables desde la interpretación del yo actual, cosa que va a variar mientras más años pasen del evento traumático. Es interesante ver como la expresión artística que nos provoca un trauma ira modificándose con el paso el tiempo.

1.2 El uso narrativo y creativo del trauma.

El traspasar las emociones traumáticas de antaño a los medios artísticos puede ser considerado como una forma de terapia para tratar de resolver temas que no hemos podido superar de forma más tradicional. En mi caso personal, no me gusta verlo así. Nunca he podido superar mis traumas mediante practicas artísticas, por eso prefiero ver la narrativa y la expresión que esta puede generar más que buscarles una solución a través del arte. No sé si Roger Waters logró superar sus recuerdos más oscuros mediante la creación de “The Wall”, es más, no sé realmente si su intención al crear el álbum era para tratar de superar sus traumas, pero sí puedo asegurar que los utilizó para componer la letra y sonidos para estas canciones. La ausencia de una figura paterna, el miedo a los conflictos bélicos, los abusos que sufrió por parte de sus profesores, ser engañado por su esposa y la constante sensación de perder la cordura por el regular sentimiento de soledad, son algunas de las temáticas plasmadas en el sonido y ambiente general de este álbum. Roger Waters logro armar una narrativa en base a sus brechas emocionales o podríamos decir que logro traducirlas al medio de la música.



Ilustración 1

Otros medios como la novela gráfica tienen sus propios exponentes del cómo expresar traumas. Art Spiegelman sufrió la tragedia de su madre cometiendo suicidio, lo que origina a la historieta “Prisoner on the hell planet”. Acá Spiegelman cuenta como fue el proceso de enterarse de lo ocurrido, su duelo y todo el caos mental que vino después del suceso. Esta historia compara el incidente con estar en prisión y los dibujos logran traducir lo que sintió en el momento, sentimientos que van más allá de la pena pudiendo pasar incluso a la rabia. Además de contar un suceso tan traumático como este, lo que me interesa es al igual que con Roger Waters, es el cómo logra traducir estas sensaciones y emociones de un determinado momento a una narrativa.



Ilustración 2



Ilustración 3

Lo que también me llama la atención de Spiegelman es el cómo fue capaz de utilizar sus memorias oscuras para crear obras artísticas, pero también el cómo pudo utilizar las de otros. Su obra más popular “Maus” está basada en

los sucesos por los que su padre “Vladek Spiegelman” tuvo que pasar durante la segunda guerra mundial siendo judío. A pesar de no ser su historia, logro plasmarla en el papel, aunque claro, siendo su progenitor son vivencias cercanas y muchos más sensoriales para él que nosotros como lectores. Aun así, no quita lo que podemos aprender narrativamente hablando de los traumas y como estos pueden ser usados como bases para la creación de una obra. Como mis proyectos suelen mostrar escenas incomodas o violentas, hago remembranza a eventos traumáticos y al igual que los autores mencionados anteriormente, trato de traducir estos recuerdos a un medio artístico incluso en ejercicios que no hablan acerca de traumas. Anthony Burgess, escritor de “La naranja mecánica”, creó la novela debido a que cuatro infantes de marina violaron a su esposa por lo que perdió su embarazo debido al acto. En base a este trauma Burgess empezó a escribir la historia del libro que a pesar de no tratar acerca de este siniestro, si lo utiliza para crear el perfil psicológico y guiar las acciones del protagonista de su historia.

De una forma parecida, muchos de mis ejercicios son creados en base a mis propios traumas creando personajes, estéticas, sonidos o situaciones tomando como ejemplo eventos traumáticos sin tratar necesariamente sobre estos. En mi examen de taller central para finales del segundo semestre del año 2020, trabaje en mi video titulado “.....” en el que llegada cierta parte de este, se llevan a cabo situaciones violentas.



Ilustración 2

El personaje principal mata a los otros que lo acompañaban y termina teniendo un ataque de pánico al visualizar sus acciones. Para actuar y realizar esa escena use de base recuerdos relacionados con vivencias violentas y demasiado intensas con una antigua pareja amorosa. El video no trata acerca de amores tóxicos, pero esa experiencia me ayudó a plasmar de manera más efectiva la intensidad de la escena. En mi examen final estoy haciendo lo que he estado describiendo en este subcapítulo, utilizo mis traumas para llevar a cabo mi proyecto. Esas vivencias las utilizo como una base inspirativa para crear un video que habla acerca de la violencia doméstica, algo que como dije anteriormente he sido más cercano de lo que me gustaría. Mi objetivo no es superar este trauma, tampoco hablar de los problemas internos que me provocaron estas vivencias, el punto es tratar lo mejor que pueda de traspasar las emociones que estas me generaron a la pantalla y si fuese posible al espectador.



Capítulo II: La construcción visual y sonora de mi estética

2.1 La maleabilidad y simbolismos de recursos precarios

Los recursos visuales son un punto crucial al momento de transmitir emociones u otras sensaciones al espectador a través de la pantalla. El pensamiento primario es que se necesitan materiales de la más alta calidad para dar un buen resultado, esto no es necesariamente cierto. Tener material de altos estándares ayuda bastante, pero no por eso hace inútil a otros recursos de poca calidad. La gracia del bajo presupuesto sale a relucir dependiendo del cómo se use, por ejemplo, creadores de efectos especiales como Tom Savini, han logrado con bastante éxito crear la ilusión de carne y sangre utilizando recursos limitados.



Ilustración 6

Tomando un ejemplo de Chile, el artista Juan Pablo Langlois utilizando papel y diario, ha logrado crear esculturas que visualmente logran transmitir un estándar de calidad mediante recursos baratos. Sus creaciones son de papel de diario, pero al ojo del espectador no lo parecen debido a la gran habilidad de Juan Pablo al momento de malear sus materiales. Ahora bien, los recursos de baja calidad o baratos pueden ser transformados a algo visualmente impecable en condiciones, pero no es necesario dependiendo la obra. Un material que visualmente dice ser que es de bajo coste no significa que no pueda transmitir sensaciones al espectador de forma efectiva. La decadencia o la poca calidad pueden cambiar por completo el significado total de una pieza artística, cosa que Juan Pablo sabe ya que también tiene en su colección esculturas que a simple vista sabemos que son manufacturadas con material precario.



Ilustración 7

Esto no significa que se han esculturas inferiores, el artista ha tenido el control total de su obra al punto que quiso transmitir otro sentimiento al exponer la manufacturación barata de esta. Otro ejemplo de la utilización de recursos de baja calidad para crear una estética es la película “La Casa lobo” de Joaquín Cociña y Cristóbal León. Este es un producto audiovisual que utiliza la técnica de animación stop motion y logra crear una incomodidad visual por lo extraño y siniestro de sus personajes, pero a diferencia de otras obras que utilizan la misma técnica de animación con un mayor presupuesto como podría ser “Nightmare before christmas” de Tim Burton o “Caroline” de Henry Selick que transmiten sensaciones similares, Casa lobo logra crear un ambiente abyecto no solo por el diseño de sus personajes o entornos, también por la precariedad en la manufacturación de estos que potencia mucho más la incomodidad o incluso el miedo que puede llegar a experimentar el espectador con este tipo de obras.



Ilustración 8

La precariedad en la construcción de una obra es capaz de transmitir y transformar la visión que los espectadores pueden tener acerca de esta, en otras palabras, es un recurso narrativo y visual que debe tenerse en cuenta al momento de realizar un ejercicio artístico. Al no tener los recursos suficientes para adquirir materiales de mayor calidad para realizar mi práctica artística, adopté el utilizar un estilo precario que me abrió las puertas para experimentar con la narrativa que este puede brindar. “Feliz día del perro” uno de mis proyectos audiovisuales del primer semestre del año 2021, tiene esa apariencia estética no solo para ahorrar costes y tiempo, también para generar un contraste visual entre lo infantil y precario en la manufacturación de los personajes en contra posición de la violencia detallada y los planos más asquerosos en relación al cuerpo y los genitales. Anteriormente mencioné “infantil”, y en cierto sentido podríamos relacionar que las manufacturaciones precarias son resultados de niños tratando de crear piezas artísticas, lo que da más valor a utilizar este tipo de estética y a la interpretación que el espectador puede llegar a darle. Desde ya bastante tiempo que imito lo que un niño podría llegar hacer, porque además de hacer contraste con la violencia explícita, me permite crear piezas más expresivas y emocionales sin la necesidad de tener tanto conocimiento en animación.



Ilustración 9

2.2 El sonido y la ruptura de la 4ª pared

El sonido o incluso la falta de este, es una parte fundamental de cualquier obra audiovisual. Las imágenes, el movimiento y el color son factores capaces de estimular al espectador, pero el audio tiene la interesante facultad de modificar lo que estos pueden generar, es más, tiene la capacidad de afectar nuestra forma de percibir los entornos en los que nos movemos fuera del arte en nuestra vida cotidiana. No es lo mismo estar en la calle y escuchar la brisa moviendo las hojas de los árboles que las sirenas de un camión del departamento de bomberos a toda velocidad. Nuestra forma de percibir los sonidos está muy relacionada con el cómo detectamos peligros, prácticamente casi todo ser vivo del planeta detecta a un cazador mediante las capacidades auditivas y esto obviamente incluye a los humanos. Lo interesante es como el sonido es capaz de traspasar la cuarta pared y engaña a nuestro cerebro, haciéndonos creer que la obra artística que estamos presenciando es un real peligro para nosotros, una cualidad que no he logrado presenciar por otros medios como la pintura o escultura. Diferentes artistas utilizan esta característica del sonido para beneficio de la obra, podemos tomar de ejemplo las películas de terror que suelen utilizar el genérico pero efectivo truco del screamer, que consiste en un silencio seguido de un ruido estruendoso que asusta al espectador y lo saca de su zona de confort, pero como dije, este es el método más fácil y pocas veces ha sido utilizado con mayor intención que la de asustar al público. “Salad Fingers” es una serie animada creada por David Firth que trata de un personaje mentalmente desquiciado y deforme que interactúa de forma grotesca y abyecta en un entorno surrealista. Este utiliza el “ASMR” que es cuando mediante sonidos suaves como pueden ser los susurros, nos provoca una sensación física de hormigueo en el cuerpo. Este es un caso particular porque al tratarse de un personaje tan desagradable que provoca incomodidad con tan solo mirarlo, puede potenciar la experiencia con solo hablar ya que sentimos una reacción física con tan solo escucharlo, como si estuviese presente en la misma habitación violando nuestro espacio personal.



Como dije antes, esto es una especie de ruptura de la cuarta pared porque sentimos a la obra tocándonos, el sonido tiene la cualidad de ser una especie de puente que logra conectar el mundo ficticio de una pieza audio visual con nuestra propia realidad lo que lo vuelve un fuerte medio sensorial y fácilmente expresivo. La calidad del sonido también es un factor fuertemente a considerar al momento de trabajar con este. De la misma forma en que la calidad material de un objeto es capaz de cambiar el trasfondo de una pieza artística, una baja o alta calidad de un archivo de sonido puede modificar la forma en que el cuerpo recibe las ondas de este y la interpretación que el espectador es capaz de darle. Esto es algo que he apreciado más que nada en videojuegos antiguos de pasadas generaciones de consolas como la primera Playstation. En este dispositivo salieron obras de terror como “Silent Hill”, videojuego desarrollado por el Team Silent que en el tiempo de estrenado este, los sonidos tanto ambientales como el de las criaturas que

rodean el entorno eran de la mejor calidad para la década de los 90's en el que los archivos debían ser de bajo peso para lograr entrar en CDs de no mucha capacidad de almacenamiento. Hoy en día están considerados como sonidos obsoletos al momento de realizar un videojuego, pero irónicamente, la poca calidad de estos provoca que en el apartado sonoro sea mucho más atrapante que el de videojuegos actuales que poseen una mejora tecnológica en este departamento. Probablemente esto se debe a que el entorno de Silent Hill al ser tan surrealista y hostil, los sonidos no tan bien definidos y saturados traducen mucho mejor la construcción de este mundo abyecto y agresivo. Las criaturas hacen sonidos que podemos llegar a relacionar con otra persona o incluso animal, pero la baja calidad lo vuelve más indescriptible y confuso lo que da origen a una incomodidad al no poder relacionarlo con nada, sumándole que la saturación de este provoca más ruido, lo que, se traduce a nuestro cuerpo como más vibraciones por ende hay una mayor ruptura de la cuarta pared y sensación de peligro.



Ilustración 11

En mis ejercicios audiovisuales, he aprovechado esta cualidad combinando pistas de buena calidad junto a otras de peor. En mi examen de taller central de primer semestre del año 2020 “El Experimento Ruso de Frankenstein”, utilicé mayoritariamente archivos de audio que cumplan con un standart de calidad aceptable, pero en determinada escena hice lo contrario, porque el objetivo además de crear una grabación ficticia de audio casera, era perturbar al espectador al escuchar sonidos distorsionados que parecen ser humanos, pero no son reconocibles debido al pésimo registro de audio. En otro de mis proyectos “Ándate, quiero dormir” también utilicé audio mal mezclado y saturado de mi voz, esta vez con el objetivo de armar una narrativa agresiva y opresiva porque como dije anteriormente, el ruido saturado es capaz de estimular más el cuerpo y no solo eso, descubrí que mediante este, puedo ser capaz de dañar al espectador cosa que marca aún más el poder de ruptura que tiene este medio.

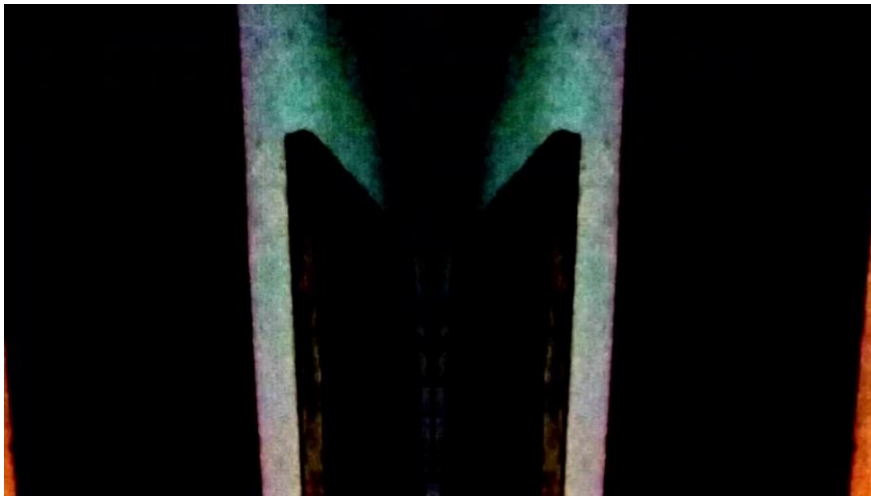


Ilustración 12



Ilustración 13

2.3 El uso de una mala exportación de video

La presentación de un de un proyecto audiovisual por norma general (y sentido común), debe tener una buena resolución para que sea lo más comprensible posible. Si vemos películas transmitidas por canales de televisión, es común notar que hay una pérdida en la resolución si lo comparamos con el cine o incluso con equipos de reproducción ya puedan ser DVDs o Blu Ray. Esto puede llegar a afectar a un producto audiovisual ya que existe la posibilidad de perder información visual importante como puede ser el tono de los colores, la ausencia de estos al no definirse bien el negro o la creación de ruido en las imágenes que consiste en píxeles de colores o blancos que interrumpen y rompen la imagen. Estos problemas suelen suceder generalmente por una mala compresión al momento de pasar el filme a otros medios fuera de las salas de cine, cosa que suele molestar al momento de exportar una obra audiovisual, pero, también puede servir para potenciar otras sensaciones y ser utilizado como una herramienta narrativa. La película “The PoughKeepsie Tapes” trata de un falso documental que habla de un asesino que graba a sus víctimas con una cámara VHS antes de matarlas, lo que visualmente genera un cambio de formato y resolución interesante. Mientras que las partes tipo documental están grabadas y presentadas en la calidad que esperamos de canales como Discovery Channel, las escenas grabadas por el asesino tienen una resolución espantosa, combinado con un montón de errores cromáticos y visuales. Esto lejos de ser una desventaja para la película, genera un pacto de verosimilitud más fuerte con la audiencia al mostrar la diferencia entre la calidad de imagen de una productora televisiva y un asesino que lo hace de manera impulsiva y por fetiche.



Ilustración 14



Ilustración 15

Por otro lado, en este capítulo he abarcado como la falta de calidad en más de un medio provoca una incomodidad en el espectador y acá no es el caso contrario. El pésimo registro audiovisual de este psicópata potencia el terror que el espectador puede llegar a sentir porque, además de dar más realismo al cambiar de formato la película, se crea un ambiente más surrealista al deformarse la imagen y color.

En las primeras maquetas para mi trabajo final de Seminario de grado utilice música saturada y mal mezclada para crear un efecto agresivo en el espectador, algo con lo que no Conte fue que al exportar el video en una baja resolución se crearon errores gráficos que más que perjudicar el ejercicio armonizaron bastante bien con el audio de baja calidad. Una mala exportación de video puede ser utilizada con un propósito narrativo, aunque este debe ser el aparatado con más control ya que al mismo tiempo que puede potenciar una escena también se corre el riesgo de estropearla si no se sabe administrar que tanto daño hacerle a la imagen.

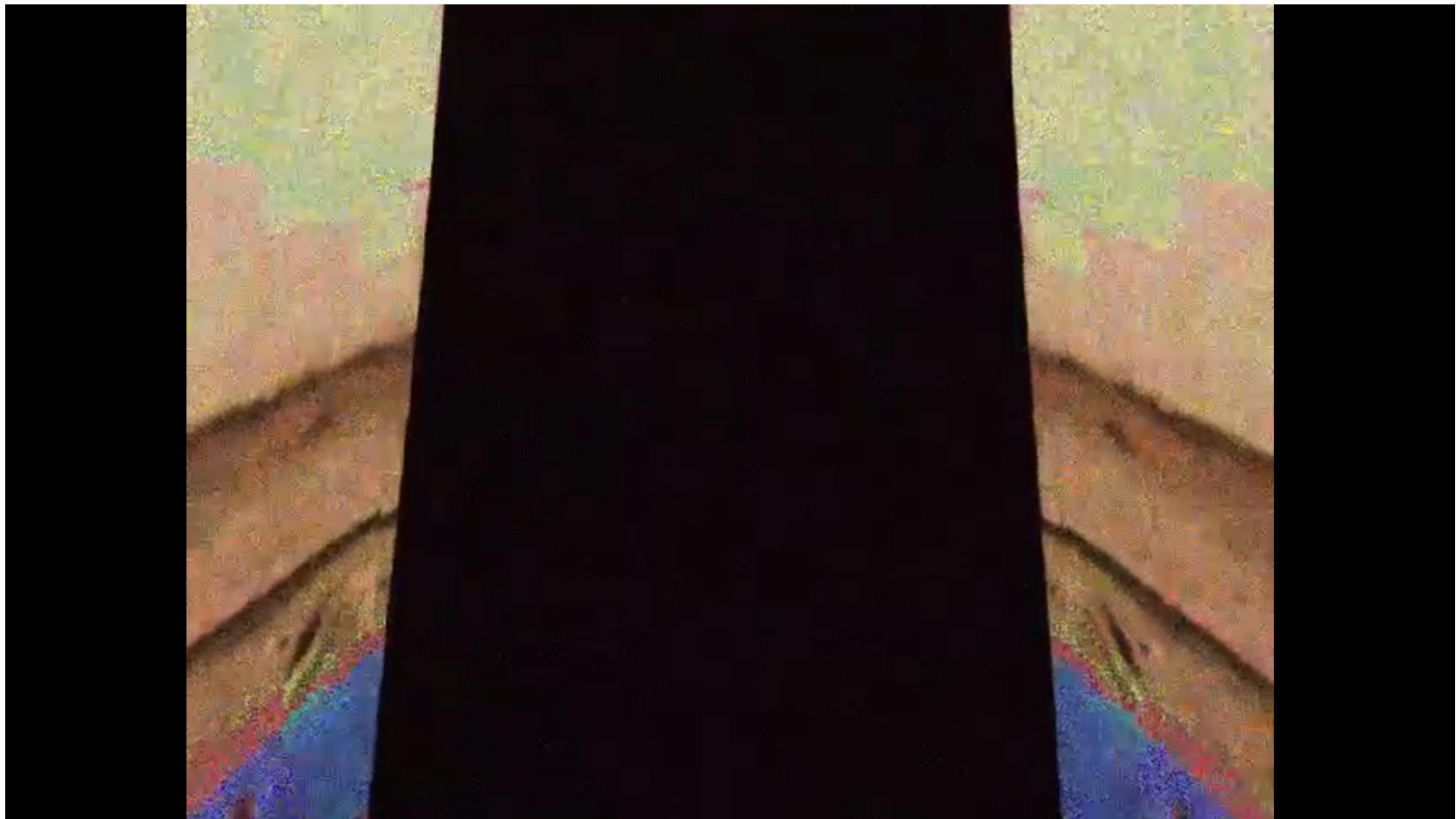


Ilustración 16

Capítulo III: Mi examen de grado

3.1 La iconografía

Durante la mayor parte de mi carrera no he sabido como iniciar un trabajo. Como dije antes, durante estos años tuve que desarrollar una forma para dar partida a mi proceso creativo, que se basa en analizar mis traumas y tratar de traducirlos a mis trabajos audiovisuales. No ha habido mucha diferencia con mi examen de grado, exceptuando solo un punto, en contraposición con mis trabajos anteriores que solo tocaban eventos traumáticos de forma más superficial, este tiene el objetivo de hablar en su totalidad acerca del recuerdo de estos y la narrativa se basa en cómo es el proceso de recordar un momento que nos marcó de tan mala manera en este caso en este caso particular, los eventos de violencia intrafamiliar.

A pesar de que las historias contadas en mis ejercicios de video están inspiradas en acontecimientos que he vivido a lo largo de mis años, no pretendo que estas traten sobre mí. Quiero retratar la emocionalidad del momento y de ser posible, que el espectador se sienta parte de eso, la forma más efectiva que he encontrado hasta la fecha escrita esta memoria, es del simplificar los diseños de mis personajes.



El principal actor de este video tiene esta apariencia no solo porque es más fácil de trabajar al momento de animar, también porque al ser un personaje sencillo en apariencia se facilita el identificarse con él. Scott McCloud en su libro “Entender el comic. El arte invisible” explica como el dibujo al tener menos detalles, perder características y volverse caricaturesco, provoca que un personaje tenga menos personalidad y pase a ser un icono fácilmente reconocible (McCloud, 1995, p.31). En mi caso, diseñe al protagonista con esta intención, pero al mismo tiempo que sea reconocible en su propio mundo así que le agregue una línea de pelo, lo que provoca que sea identificablemente un ser humano o incluso un niño, además, posee rasgos que lo vuelven reconocible ante otros personajes del video. Esto también es aplicable al momento de construir los escenarios del mundo, ya que son simples habitaciones y pasillos sin algo particularmente que logre diferenciarlos de los que podemos encontrar en nuestros propios hogares, lo que los vuelve rápidamente familiar y podemos entrar con mayor fuerza a la ficción que se está narrando en el video. Parte del objetivo de esta estética fácilmente reconocible y en la que uno puede sentirse identificado, es porque los problemas de violencia intrafamiliar por los que he pasado son mucho más comunes de lo que realmente se suele creer, por lo mismo, no quiero que el protagonista tenga mucha personalidad fuera de su propio mundo.

3.2 El traspaso del trauma bloqueado al video

En el primer capítulo hable acerca de los varios problemas que presenta la veracidad que la memoria tiene ante eventos traumáticos. Este es el primer trabajo en que toco este tema, haciendo comparación con ejercicios artísticos de semestres pasados en los que solo me guie en la emocionalidad y en los eventos de esos recuerdos, nunca me cuestione la veracidad de estos, si realmente son como los veo en mi cabeza. Para llevar este concepto, me enfoque en la simbología que puede dar la calidad de la animación, del formato y en armar una edición de video confusa y surrealista. Anteriormente, explicaba que la calidad del material puede potenciar una emoción y tener un trasfondo, en este caso, los dibujos de las animaciones son de una calidad baja y poco detallada porque además de ser fácilmente identificables, suceden en un contexto en el que falta información. Los escenarios simples son el recuerdo general y superficial, pero mientras más avanza la narrativa, estos empiezan a obtener más detalles y calidad, dejando de lado la simpleza porque la memoria de lo ocurrido se vuelve cada vez más clara y menos confusa.



Ilustración 19

De un momento a otro dejamos de interpretar que es lo que vemos en pantalla y empezamos a tener una imagen más clara de lo que sucede. Aunque, esto tiene una trampa también, porque el nivel de detalle que están obteniendo la animación quizás no es fidedigno y es una hipérbole de lo que realmente sucedió, tal vez se empieza a ganar más trazos en lugares donde realmente no lo había y si lo mezclamos con que el video comienza a volverse cada vez más surrealista, se presenta una mezcla de buena calidad y baja, de poco detallada a una exagerada. Si a esto le sumamos que voy jugando con los formatos de exportación habiendo clips que cumplen con una buena resolución compartiendo espacio con otros ridículamente mal exportados al punto de generar errores y ser inentendibles, se genera una visualidad confusa que logra traducir el caos mental que provoca el tratar de recordar y analizar traumas bloqueados. También sumémosle que la edición y el ritmo, se vuelve caóticos mientras más avanza la historia. El video tiene un orden lineal, pero, el transcurso de inicio a fin está lleno de cortes fuera de lugar, transiciones a escenarios que no deberían estar ahí, rupturas de color e imagen y el uso de un ritmo confuso que en ocasiones es lento y en otros frenético, hacen que la experiencia se vuelva confusa, criptica y surrealista para el espectador que finalmente no tendrá la certeza de cuál fue el recuerdo fidedigno. Quedará a interpretación de este, tratar de dar un sentido a lo que vio ya que el protagonista no lo sabe y no está estable mentalmente como para dar una visión objetiva.

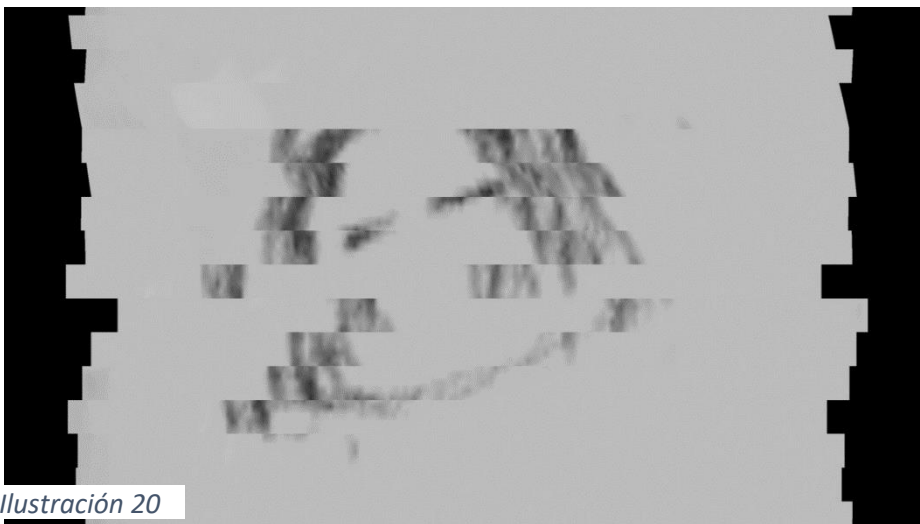


Ilustración 20

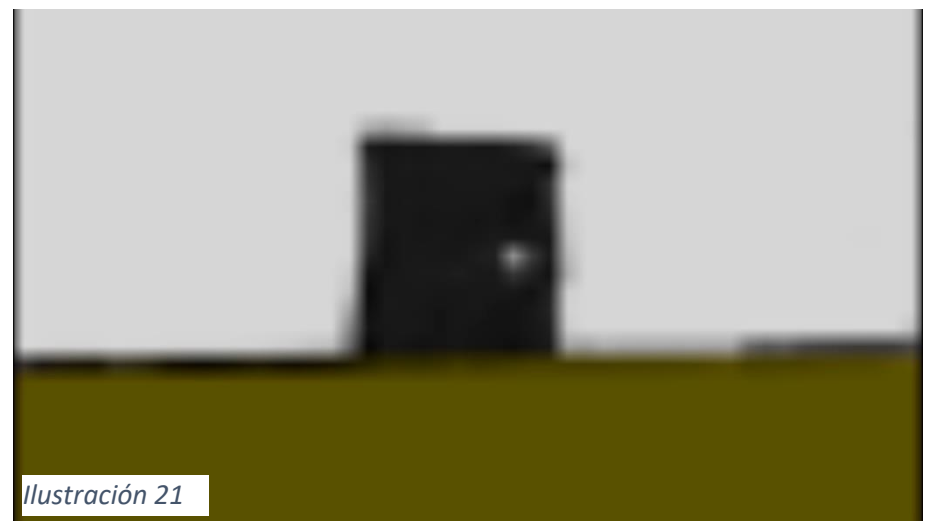


Ilustración 21

3.3 Traducción audiovisual del estrés emocional

En el primer capítulo mencione como la emocionalidad poco objetiva guiaba parte de mi proceso al momento de realizar un ejercicio artístico. A diferencia de trabajos pasados, ahora decidí utilizar esa emocionalidad de forma consciente. Parte del discurso de mi examen de grado no es solo la pérdida de memoria que ocasionan eventos traumáticos, también trata del como a pesar de tener una memoria bloqueada, las emociones y sentimientos del momento siguen en el cuerpo, aunque no recordemos que paso. Para tratar de traducir este sentimiento al video, me inspire mucho en el álbum experimental “The Caretaker” de James Leyland Kirby en el que el musico tuvo la intención de retratar el alzhéimer a través de la música mediante la distorsión y repetición de melodías ya con varias décadas de antigüedad. Es probable que esta sea una apreciación muy personal, cuando escuche el álbum siempre se me genero la imagen mental de alguien que no recuerda el momento exacto por más que se esfuerce, pero si el sentimiento de aquella ocasión. Bajo esa lógica, trabaje el área sonora y determinados momentos visuales para expresar y exagerar lo que en teoría el protagonista sintió. No puedo asegurar que los eventos que ocasionaron mis traumas se han reales, pero aun así recuerdo el sonido de estos, especialmente gritos y a veces relaciono música con estos, pero la música es armoniosa, los gritos no, por ende, una de las formas para mostrar emocionalidad agresiva fue la de distorsionar y saturar el sonido. Otra forma de mostrar las emociones del protagonista, fue la de exagerar figuras o escenarios. Estas se vuelven más detalladas por el recuerdo de información, pero como explicaba, quizás parte de esta no es fidedigna y eso se debe al querer resaltar como le emoción del momento supera el raciocinio de personaje y exagera lo sucedido.

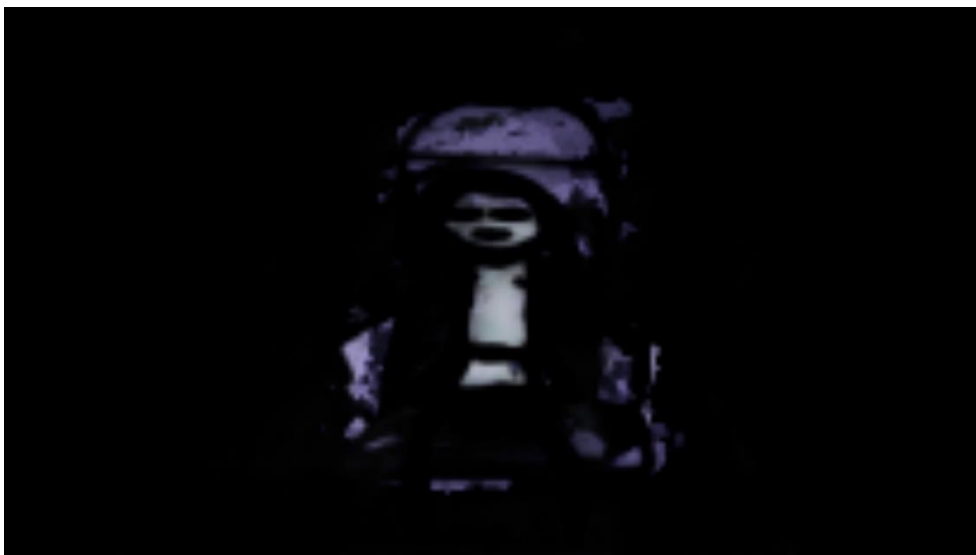


Ilustración 22



Ilustración 23

Una de las escenas, está inspirada en una experiencia real con mi madre. No entrare en detalles acerca de ese evento, pero el punto es que mi visión de niño paso de verla como una protectora a algo que solo me generaba estrés y en ocasiones miedo. Hoy en día comprendo que en aquella época le faltaba apoyo, ahora puedo ver la situación de forma más madura que antes, pero eso no borra la emocionalidad y estrés que sentía en mi cuerpo, por ende, mi recuerdo de este es exagerado y para traspasar esa sensación a la pantalla, debo crear figuras más teatrales que logren dar un impacto al espectador.

Como explicaba antes, el sonido tiene la facultad de romper la cuarta pared y alterar al espectador, aunque mi intención primaria no es la de asustar al público, eso es un efecto de traspasar emociones tan desagradables a un medio sonoro y visual. El objetivo es el de lograr apreciar los estados de ánimo del protagonista a través de la pantalla y al estar experimentando las vivencias de este personaje tan de cerca, lo sentiremos de forma más potente en nuestro cuerpo.

Conclusión

Honestamente, fuera del ámbito académico, no me ha servido prácticamente de nada para mi psiquis utilizar mis traumas para realizar ejercicios artísticos. No me ha ayudado a superarlos y me genera la incógnita de si los artistas revisados sentirán algo parecido. Aun así, no quita el merito que es traducir esas sensaciones a un medio artístico y lograr que el público llegue a sentir algo parecido a lo que el autor suele experimentar en su mente.

¿Por qué gritamos nuestros problemas mediante el arte? No lo sé realmente, supongo que es la única forma que creemos tener para tratar de lidiar con las penas internas a pesar de que no siempre de buenos resultados. Al final del día uno habla acerca de lo que conoce y probablemente lo mejor que puede hacer uno respecto a esto, es sacar la mayor experiencia posible al momento de traducir lo desagradable de nuestra mente a un medio artístico.

Bibliografía

- Elizabeth Loftus (2013), “La ficción de la memoria”, Conferencia, TEDGlobal:
https://www.ted.com/talks/elizabeth_loftus_how_reliable_is_your_memory/transcript?language=es
- Sigmund Freud (1899), “Sobre los recuerdos encubridores”.
- Antonio Damásio (1999), “El error de descartes”, Editorial Andres Bello.
- Art Spiegelman (1980), “Maus”.
- Art Spiegelman (1977), “Prisoner on the hell planet”.
- Anthony Burgess (1962), “La naranja mecánica”.
- Joaquín Cociña, Cristóbal León (2018), “La casa lobo”.
- David Firth, “Salad Fingers” (2004):
<https://youtu.be/cuCw5k-Lph0>
- Team Silent (1999), “Silent hill”, Videojuego, Konami.
- John Erick Dowdle (2007), “The Poughkeepsie Tapes”
- Scoutt McCloud (1995), “Entender el comic. El arte invisible”
- James Leyland Kirby (2012), “The Caretaker. Everywhere at the end of time”:
<https://youtu.be/wJWksPWdKOc>

