



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

**Videoarte como herramienta expresiva: Comunicando las sensaciones del
Autosabotaje a través de la imagen en movimiento**

**SARANGO SALDAÑA ELIAN TOMAS
LICENCIADO EN ARTES PLASTICAS**

**MACHALA
2024**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

Videoarte como herramienta expresiva: Comunicando las sensaciones del Autosabotaje a través de la imagen en movimiento

**SARANGO SALDAÑA ELIAN TOMAS
LICENCIADO EN ARTES PLASTICAS**

**MACHALA
2024**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

PRODUCTOS O PRESENTACIONES ARTÍSTICAS

Videoarte como herramienta expresiva: Comunicando las sensaciones del Autosabotaje a través de la imagen en movimiento

**SARANGO SALDAÑA ELIAN TOMAS
LICENCIADO EN ARTES PLASTICAS**

PEÑAHERRERA PEREIRA ERWIN FERNANDO

**MACHALA
2024**

TRABAJO DE TITULACIÓN D1 2024

por Elian Tomas Sarango Saldaña

Fecha de entrega: 06-ago-2024 04:42p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2428305234

Nombre del archivo: PROYECTO_TITULACION_ELIAN_FINAL.pdf (905.53K)

Total de palabras: 6589

Total de caracteres: 35535

TRABAJO DE TITULACIÓN D1 2024

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Técnica de Machala Trabajo del estudiante	2%
2	repositorio.utmachala.edu.ec Fuente de Internet	<1%
3	es.scribd.com Fuente de Internet	<1%
4	fido.palermo.edu Fuente de Internet	<1%
5	revistas.javeriana.edu.co Fuente de Internet	<1%
6	www.clubensayos.com Fuente de Internet	<1%
7	www.todocasa.es Fuente de Internet	<1%
8	Submitted to Corporación Universitaria del Caribe Trabajo del estudiante	<1%
9	www.coursehero.com Fuente de Internet	

		<1 %
10	es.mongabay.com Fuente de Internet	<1 %
11	es.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
12	viapais.com.ar Fuente de Internet	<1 %
13	www.musicstarx.net Fuente de Internet	<1 %
14	www.seminarium.com.ec Fuente de Internet	<1 %
15	www.magazine-deutschland.de Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas Activo
Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias Apagado

CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

El que suscribe, SARANGO SALDAÑA ELIAN TOMAS, en calidad de autor del siguiente trabajo escrito titulado Videoarte como herramienta expresiva: Comunicando las sensaciones del Autosabotaje a través de la imagen en movimiento, otorga a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tiene potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

El autor declara que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

El autor como garante de la autoría de la obra y en relación a la misma, declara que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asume la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.



SARANGO SALDAÑA ELIAN TOMAS

0750054728

UNIVERSITAS
MAGISTRO-
RUM
ET SCHOLAR-
IUM

DEDICATORIA

Con amor y mucha gratitud, el presente proyecto de titulación se lo dedico a mi hijo Evan Thomas y mi querida esposa Genesis Belén. Gracias a ella y por su inquebrantable apoyo, su paciencia infinita y por ser mi compañera en cada paso del camino.

A nuestro hijo, por ser mi mayor inspiración y la razón por la que me esfuerzo cada día para ser mejor. Son mi fuerza, mi motivación y el motor que impulsa cada uno de mis logros.

Esta dedicación es para ustedes, con todo mi corazón.

Autor:

Elian Sarango.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios, a mis padres Victor Sarango y Tomasa Saldaña, a mi hermano Victor Manuel, quienes han sido el pilar fundamental en este proceso de formación superior y me han acompañado durante este camino hacia la vida profesional.

A mi abuelita Rosita Valarezo que me acompaña y me guía desde el cielo con amor, a mi primo Diego Miguel por ser un apoyo presente a lo largo de mi vida.

Y finalmente quiero agradecer al Licenciado Franklin Mancheno que en paz descansa, por todo el conocimiento que me brindo y por ser un gran motivador a la educación superior.

Autor:

Elian Sarango.

RESUMEN

Videoarte como herramienta expresiva: Comunicando las sensaciones del Autosabotaje a través de la imagen en movimiento

Autor:

Elian Sarango

Tutor:

Lcdo. Erwin Peñaherrera

El presente proyecto de investigación denominado “*Videoarte como herramienta expresiva: Comunicando las sensaciones del Autosabotaje a través de la imagen en movimiento*” pretende visibilizar el síndrome del impostor y de esta manera promover la búsqueda de la salud mental.

Esta condición multifacética surge a partir de los estándares extremadamente altos que puede adquirir un sujeto respecto a si mismo, la falta de confianza, la critica severa y la comparación constante pueden hacer que los logros personales se sientan insuficientes internamente.

La aparición de este fenómeno puede deberse a diferentes factores, como el tipo de crianza y las expectativas familiares en las que los padres son exigentes de manera poco saludable con sus hijos, debido a que valoran mas la excelencia académica o profesional por encima de todo. Así mismo las normas sociales respecto al éxito rápido y visible contribuyen a la sensación de deficiencia.

El síndrome del impostor es muy común en las nuevas generaciones y puede tener un gran impacto en la vida personal y profesional de las mismas, por ello el reconocimiento temprano de esta condición es fundamental para dar inicio a la recuperación, desarrollando un autoestima vigoroso, frenando la comparación y planteando expectativas realistas, es posible salir de estos patrones de autosabotaje.

Desde el nacimiento del videoarte, este se convirtió en una herramienta de expresión artística a través del video y la tecnología de las imágenes en movimiento, es un medio

flexible dentro del arte contemporáneo, que es capaz de brindar a los artistas diversas posibilidades creativas.

El videoarte aparece en el contexto de la evolución tecnológica rápida y los cambios culturales en la década de los 60s. Entre los pioneros de la identidad de video se encuentra Nam June Paik, que se considera ampliamente como "el padre del videoarte", y artistas como Bruce Nauman y Vito Akkonchi que estudiaron el potencial del video para el rendimiento e instalación.

El desarrollo de esta propuesta artística será mediante el videoarte, aprovechando el poder que tiene de envolver al espectador con el sonido y las imágenes en movimiento. De esta forma pretende promover la reflexión y el reconocimiento del síndrome del impostor, para asegurar la comunicación y adquisición de la salud mental.

Palabras clave: Videoarte, autosabotaje, reflexión, consecuencias, reconocimiento.

ABSTRACT

Video Art as an Expressive Tool: Communicating the Sensations of Self-Sabotage through Moving Images

Author:

Elian Sarango

Tutor:

Lcdo. Erwin Peñaherrera

The present research project, titled “Video Art as an Expressive Tool: Communicating the Sensations of Self-Sabotage through Moving Images,” aims to shed light on impostor syndrome and, in doing so, promote the pursuit of mental health.

This multifaceted condition arises from the extremely high standards one may set for oneself. A lack of confidence, severe self-criticism, and constant comparison can make personal achievements feel internally insufficient.

The emergence of this phenomenon can be attributed to various factors, such as the type of upbringing and family expectations where parents are unhealthily demanding of their children, often valuing academic or professional excellence above all else. Likewise, societal norms regarding rapid and visible success contribute to feelings of inadequacy.

Impostor syndrome is very common among new generations and can significantly impact their personal and professional lives. Therefore, early recognition of this condition is crucial to initiating recovery. By developing robust self-esteem, halting comparisons, and setting realistic expectations, it is possible to break free from these patterns of self-sabotage.

Since the inception of video art, it has become an artistic expression tool through video and moving image technology. It is a flexible medium within contemporary art that provides artists with various creative possibilities.

Video art emerged in the context of rapid technological evolution and cultural changes in the 1960s. Among the pioneers of video identity is Nam June Paik, widely

considered the "father of video art," and artists such as Bruce Nauman and Vito Acconci, who explored the potential of video for performance and installation.

The development of this artistic proposal will be through video art, leveraging its power to engage viewers with sound and moving images. In this way, it aims to promote reflection and recognition of impostor syndrome to ensure communication and the acquisition of mental health.

Keywords: Video art, self-sabotage, reflection, consequences, recognition.

INDICE DE CONTENIDO

RESUMEN	4
INTRODUCCION	10
CAPITULO 1: CONCEPCION DEL OBJETO ARTISTICO.....	11
1.1 CONCEPTUALIZACION DEL OBJETO ARTISTICO.....	11
1.2 CONTEXTUALIZACION DEL OBJETO ARTISTICO	17
CAPITULO II: CONCEPTUALIZACION DE LA OBRA ARTISTICA	23
2.1 DEFINICION DE LA OBRA	23
2.2 FUNDAMENTACION TEORICA DE LA OBRA	27
CAPITULO III: FASES DE CONSTRUCCION DE LA OBRA	30
3.1 PREPRODUCCION ARTISTICA.....	30
3.2 PRODUCCION ARTISTICA.....	32
3.3 EDICION FINAL DE LA OBRA.....	36
CAPITULO IV: DISCUSION CRITICA.....	37
4.1 ABORDAJE CRITICO DE LA OBRA	37
CONCLUSIONES	38

INDICE DE IMÁGENES

Imagen 1: Exposition of Music – Electronic Television, N. June Paik, 1963.....	14
Imagen 2: The Crossing, Bill Viola, 1996.	15
Imagen 3: Theme Song, Vito Acconci, 1973.....	16
Imagen 4: The Perilous Journey of María Palacios, Karina Skvirsky, 2020.....	19
Imagen 5: Astronaut Haircut, Oscar Santillan, 2018.....	20
Imagen 6: Dark Paradise: Humans in Galápagos, Rosero Contreras, 2019	21
Imagen 7: Ever is over all, Pipilotti Rist, 1997.	24
Imagen 8: Storyboard, 2024.....	30
Imagen 9: Guion, 2024.....	31
Imagen 10: Maqueta de video, 2024	32
Imagen 11: Grabación en locación 1, 2024.....	32
Imagen 12: Grabación en locación 2, 2024.....	33
Imagen 13: Registro de edición en Capcut 1, 2024.....	33
Imagen 14: Registro de edición en Capcut 2, 2024.....	34
Imagen 15: Registro de edición en Capcut 3, 2024.....	34
Imagen 16: Registro de edición en Capcut 4, 2024.....	35
Imagen 17: Registro de edición en Capcut 5, 2024.....	35
Imagen 18: Edición final de la obra, 2024.	36
Imagen 19: Registro de publicación, 2024.....	36

INTRODUCCION

El presente proyecto de investigación aborda el síndrome del impostor como temática, con el propósito de fomentar la comunicación sobre la salud mental y así mismo visibilizar el autosabotaje, la investigación presenta una propuesta artística en forma de video arte.

El video arte se distingue por ser multidisciplinario, al combinar elementos de una variedad de formas de arte. Este medio ha ido ganando popularidad gradualmente por los artistas contemporáneos, experimentando con la manipulación de dispositivos electrónicos y explorando temas existenciales.

Este proyecto aborda su investigación mediante de cuatro capítulos:

El capítulo I engloba la conceptualización del objeto artístico, donde explora la evolución histórica y los principales exponentes del videoarte desde el surgimiento del mismo.

El capítulo II contiene la fundamentación teórica de la obra, en la cual se describe la propuesta artística, es decir la elaboración de un video corto donde se exponen las manifestaciones del síndrome del impostor y su reconocimiento.

El capítulo III puntualiza el proceso de elaboración de la obra de arte, iniciando con la preproducción que contiene las aproximaciones gráficas, continua con la producción que consta de la grabación del video y finaliza con la postproducción en la cual se ve la edición final de la propuesta.

El capítulo IV contiene el abordaje crítico de la obra de arte, en el cual se conoce el criterio artístico que se obtuvo de parte de diferentes artistas locales, por medio de una publicación en las diferentes plataformas digitales y finaliza con las conclusiones del proyecto.

CAPITULO 1: CONCEPCION DEL OBJETO ARTISTICO

1.1 CONCEPTUALIZACION DEL OBJETO ARTISTICO

En el presente proyecto de investigación artística, se hará uso del video art (cortometraje) como metodología en el proceso de estudio. El género artístico del video art emerge desde el año 1960 en un momento de exaltación cultural y tecnológica, puesto que en esta época la sociedad estaba sufriendo diversas transformaciones en el ámbito social y político, los cuales eran promovidos por movimientos de los derechos civiles y protestas en contra de la guerra en Vietnam. Al mismo tiempo, el surgimiento de nuevas tecnologías como la cinta de video y cámaras portátiles desarrollaron un papel importante en el origen y progreso de este método artístico.

Este proceso fue consecuencia de un fenómeno que abarcó toda la Historia del Arte desde la Segunda Guerra Mundial, período en el que se produjo una intensa migración de artistas, músicos, poetas, escritores y coreógrafos de vanguardia europeos que decidieron establecerse más o menos permanentemente en los Estados Unidos, especialmente en Nueva York. (Amaducci, 2022, p. 197)

Previo a esto, el cine era el método esencial para emplear la imagen en movimiento, se encontraba firmemente enlazado a la industria del entretenimiento, debido a esto al aparecer la cinta de video y posteriormente la cámara portátil de video los artistas tuvieron acceso a un nuevo medio para la experimentación.

Cuando se establecen las bases del video art, se permite catalogarlo como una prueba con la imagen electrónica, la cual tiene como objetivo distinguirse del cine y la televisión convencional explorando una nueva manera de expresión artística, como manifiesta Sabeckis (2019) "Los video artistas inquirieron desde los inicios hacer del videoarte un instrumento indagatorio, experimental, se plantearon revisar y reinventar los lenguajes, de ahí que las primeras obras hicieran foco en criticar a la televisión, por ende a los medios masivos" (p. 61).

Este género artístico se caracteriza por su capacidad de presentar imágenes abstractas, secuencias o montajes que no siguen una trama en particular, buscando generar respuestas sensoriales y reflexivas en los espectadores más que narrar una historia concretamente, en

esta rama del arte es poco frecuente el uso de personajes que aborden una historia, ya que usualmente cuando se utiliza la figura humana es más como un medio de expresión, mas no siguen un rol dentro de una narración.

Se nos cuenta que "El espectro innovador introducido por el vídeo resulta ser mucho más amplio, teniendo en cuenta los procesos de recepción, más que la estructura de la obra y la poética de la película" (Soares De Castro, 2023, p. 7).

El autor nos da a entender que, al contrario de la mayoría de producciones del cine o televisión las cuales buscan apearse a la realidad de manera concisa, esta técnica da paso a la exploración de representaciones más simbólicas o distorsionadas de la realidad, la cual consigue mediante la alteración de la imagen y el sonido, haciendo uso de una extensa gama de recursos como lo son la luz, el color, montaje y efectos especiales, aunque no solo se limita a la imagen sino también al sonido, como por ejemplo al añadir música, voces complementarias o contrastantes a la imagen y efectos de sonido.

En oposición a las disciplinas artísticas tradicionales, quienes se dedican al video art provienen de una amplia diversidad de campos, lo que aporta a la riqueza y pluralidad de sus obras. Como nos dice Orrghen (2020) "Al combinar lo nuevo (el vídeo) con lo antiguo (la escultura y la pintura), estos ejemplos implican que hay algo particular en la nueva forma de arte" (p. 5).

La multidisciplinariedad de este método artístico es lo que lo convierte en multimedia de forma innata, mezclando elementos de diversas formas de arte como lo son la plástica, el teatro, la música, la literatura y la fotografía, que lo posicionan como una forma de arte única y en permanente evolución.

“La producción global de información ha experimentado una tendencia irreversible de movilización, socialización, visualización e inteligencia. El auge de las plataformas de vídeos cortos es un hito en este proceso” (Tao y Wang, 2022).

Como lo explican los autores, esto engloba un acontecimiento complicado de la era digital actual, mostrando la manera de como compartimos información ha evolucionado debido al crecimiento tecnológico y los cambios que se ha sufrido como sociedad. Es decir, como la información ha traspasado las barreras físicas y temporales debido a los dispositivos

móviles y la red, esto ha conseguido democratizar el acceso al conocimiento y dado paso a la expansión rápida de información.

Como afirma Cossalter (2020) “Gracias a sus potencialidades económicas, estéticas y estructurales, el film breve se convirtió en un dispositivo eficaz de experimentación y expresión” (p. 277). El cerebro de los seres humanos es capaz de comprender la información visual de una forma mucho más rápida que leyendo un texto, esto provoca que el contenido audiovisual se vuelva más interesante y capte la mayor atención posible.

Los primeros artistas que utilizaron el vídeo, en especial Nam June Paik, al trabajar con cámaras de vídeo electrónico en los años sesenta y enfrentarlas a una pantalla que a su vez estaba conectada con la imagen que producía dicha cámara, observaron que la imagen del monitor se repetía infinitamente. Pensaron que éste fenómeno de retroalimentación entre cámara y monitor servía para ilustrar el funcionamiento del interior del propio medio vídeo, que a su vez la imagen que se producía estaba carente de contenido y se encontraba aislada del mundo exterior. (Mengual, 2023, p. 4)

El autor menciona a uno de los pioneros del video art Nam June Paik, quien es considerado como el padre de este género, fue un artista coreano quien inicio elaborando experimentos con televisores y videos.

Esta obra es comúnmente considerada como el primer video art, en donde el artista manipulo los televisores para crear experiencias video sensoriales abstractas, explorando los dispositivos electrónicos como medios artísticos. Paik hizo uso de estos dispositivos modificados para crear imágenes distorsionadas, lo que era completamente innovador para la época.



Imagen 1: Exposition of Music – Electronic Television, N. June Paik, 1963.

Fuente: <https://n9.cl/5itdnj>

El artista pretendía desafiar los conceptos establecidos del arte y la música, pero sobre todo la forma en la que el espectador la receptaba, de esta manera buscaba incentivarlos a tener una conexión directa con los elementos que estaban expuestos. “La descripción de la imagen de vídeo como transitoria corresponde a lo que varios historiadores del arte destacan como uno de los principales rasgos que caracterizan al vídeo como medio basado en el tiempo” (Orrghen, 2020, p. 7).

Este fue un evento importante que presagió el desarrollo futuro del arte multimedia y alienta a otros artistas a explorar las posibilidades expresivas de las tecnologías electrónicas y digitales. Nam June Paik es considerado un visionario porque comprendió tempranamente el impacto de los medios electrónicos en la cultura y el arte, sus obras continúan inspirando a artistas, músicos y creadores de todo el mundo.

Desde aquel momento histórico en el que Paik realizó la primera cinta, muchos artistas han utilizado la señal de vídeo, sola o como herramienta en un híbrido con otras disciplinas artísticas, desarrollando subcategorías como la video escultura, la video instalación o el video performance, que fueron muy populares en las últimas décadas del siglo pasado y hoy en día son habituales en exposiciones de museos y colecciones privadas. (Valdés, 2023, p. 5)

Otro referente artístico que podemos mencionar es Bill Viola, quien es uno de los artistas contemporáneos más reconocidos en el ámbito del video art, ha destinado sus obras

a buscar la exploración de temas delicados con respecto a la vida, la muerte, la reencarnación y demás, haciendo uso de tecnologías de video avanzadas para de esta manera sumergirse en los estados de la conciencia humana.

Su perspectiva respecto a las emociones humanas y la percepción del tiempo, de mano con su modo de utilizar las imágenes de video en cámara lenta, el sonido y las instalaciones, lo han convertido como uno de los personajes principales en la evolución de esta técnica.



Imagen 2: The Crossing, Bill Viola, 1996.

Fuente: <https://n9.cl/n54jrc>

Esta es una de sus obras más destacadas debido a su fuerte impacto visual y auditivo, mientras explora los elementos y la condición humana. Utiliza una pantalla de gran tamaño en la cual se visualizan dos acontecimientos de forma simultánea en cámara lenta, lo que crea una experiencia visual y sensorial en el espectador, ya que representa de forma metafórica las etapas de autodestrucción, purificación, deceso y reencarnación. El aporte de Viola al arte contemporáneo y al avance del video art ha sido significativo de forma irrefutable.

Por otra parte, tenemos a Vito Acconci quien fue una gran influencia en el arte conceptual, exploró diversas formas de arte entre ellas el video art, en el recorrido de su carrera se vio cautivado por el estudio y exploración del cuerpo, los espacios públicos, privados y las interrelaciones sociales, retando así los estereotipos plantados del arte y el punto de vista del público.

En sus obras de arte en video, Acconci utiliza el medio como una forma para explorar la psicología de la identidad, la autoconciencia y la relación entre el artista y el público.

La obra Theme Song (1973), es una de las más sobresalientes de este artista, en esta pieza, Acconci yace en el suelo frente a la cámara, creando un ambiente de intimidad con el espectador. Alrededor de unos 33 minutos de película, el autor habla directamente a la cámara (y por tanto al espectador) e intenta seducirle con cartas confesionales personales, canciones pop y diversas técnicas de persuasión. La cámara actúa como un sustituto del público, estableciendo una relación íntima pero incómoda mientras Acconci susurra, canta y habla en susurros y en tonos seductores.



Imagen 3: Theme Song, Vito Acconci, 1973.

Fuente: <https://n9.cl/v0cgy>

Esta obra refleja la metodología de Acconci de utilizar el videoarte para explorar la interacción entre poder, seducción e intervención personal. La obra desdibuja los límites entre el creador y el público, la esfera pública y la esfera privada, obligando a los espectadores a reflexionar sobre su participación y papel en el contexto artístico. El trabajo presagió exploraciones posteriores de la identidad y la interactividad en el entorno digital a través de intensas interacciones cara a cara facilitadas por la cámara.

1.2 CONTEXTUALIZACION DEL OBJETO ARTISTICO

El video art en el Ecuador es considerado otro campo de expresión en el ámbito artístico, a pesar que ha sido menos indagado que en otras partes del mundo, este ha ido avanzando poco a poco nacionalmente desde su aparición hasta ahora.

“En los albores de la década de los 60, surgieron artistas representativas que comenzaron a trabajar y a experimentar una interpretación artística con la imagen vídeo, procurando dejar de lado la imagen televisiva porque la consideraban insustancial y manipuladora” (Morán, 2023, p. 100).

Como menciona el autor, este género artístico surge a nivel internacional en el siglo XX, entre los años de 1960 y 1970, tendiendo su apogeo en Ecuador y el resto de América Latina en 1980 conociendo que, esta rama del arte tiene como característica principal el uso de la tecnología audiovisual, haciendo una exploración de posibilidades estéticas y narrativas completamente diferentes a las que ofrece el cine y la televisión.

Comienza a tener sentido en el momento en que surgen nuevos artistas con ganas de experimentar con las nuevas tecnologías que se iban desarrollando, aunque al principio eran muy escasos y aislados estas investigaciones puesto que había muy poca accesibilidad a los equipos necesarios para la grabación y edición de video.

Al mismo tiempo, el potencial cultural de los medios modernos y las tecnologías audiovisuales, que tuvieron y aún conservan una influencia enorme, esencialmente revolucionaria, en el desarrollo del arte moderno y la revitalización de sus ejemplos clásicos tanto a principios del siglo XX como al XXI. (Ihor, 2023, p. 94)

Como nos señala el autor, los medios de comunicación y tecnologías modernas tienen un papel esencial en la transformación y el fortalecimiento del arte, es decir que estas técnicas no solamente han trascendido la forma en la que el arte se desarrolla, si no que han dado paso a que el arte clásico pueda tener una reinterpretación.

Por lo tanto, según el avance de la década de los 90, el acceso a la tecnología se iba democratizando, permitiendo así el acceso a la producción y experimentación de este nuevo campo artístico.

Gonçalves (2022) afirma que “Así, existen dos realidades en relación con el acceso a la tecnología de vídeo: el acceso proporcionado en un contexto institucional, es decir, por las estaciones de televisión públicas, y el acceso permitido por el mercado” (p. 3).

En la transición al nuevo milenio, el videoarte en el Ecuador se benefició de la creación de espacios dedicados a la difusión del arte contemporáneo, como centros culturales, galerías y museos, así como de la organización de eventos y festivales que incluían categorías de videoarte. Un ejemplo de ello es el Festival Internacional de Videoarte de Camagüey en Cuba, en el que participaron y recibieron reconocimientos artistas ecuatorianos, mostrando la creciente importancia del videoarte ecuatoriano en el contexto latinoamericano.

Las tecnologías digitales, Internet y las redes sociales han abierto nuevas vías de experimentación y difusión para los videoartistas ecuatorianos, permitiéndoles llegar a una audiencia global y participar en el diálogo artístico internacional.

Si bien el videoarte en Ecuador es un campo relativamente joven en comparación con otras disciplinas artísticas, han surgido varios artistas que han contribuido significativamente a su desarrollo y han logrado reconocimiento tanto nacional como internacional.

Como referente artístico podemos presentar a Karina Skvirsky una artista ecuatoriana multidisciplinaria, la cual posee un trabajo basado en la fotografía, el video y el performance, sus obras eran una indagación en la identidad, la cultura y la historia inspiradas en su legado ecuatoriano – estadounidense.

Esta reconocida artista hizo uso del video art para contar memorias personales y generales, debatiendo las representaciones tradicionales y explorando nuevas maneras de comprensión para la memoria y la identidad.



Imagen 4: The Perilous Journey of María Palacios, Karina Skvirsky, 2020.

Fuente: <https://n9.cl/ax1qy>

En la obra, Skvirsky presenta al público la recreación del viaje que realizó su bisabuela desde los Andes hasta la costa ecuatoriana para dedicarse a trabajar en una plantación de cacao en el año 1906. Este producto artístico resalta debido al enfoque innovador de la narrativa y la forma en la que logra entrelazar lo personal con lo colectivo.

Por medio de una fusión del performance, la narración y el video art, la artista da paso a la reflexión acerca de las mujeres migrantes y todas las historias que han sido dejadas en el olvido de todos aquellos que fueron desplazados.

El artista de videoarte crea una experiencia visual individual dirigida a la actitud psicológica de “mirar” y concentrarse. Y así revela lo terrible de manera existencial como una frontera destruida entre el espectador y algo terrible. Aquí, la exhibición de locura y estados liminales utilizando una variedad de técnicas de edición específicas y la ausencia de una narrativa dramática interactiva es un mecanismo clave de influencia en el espectador, deconstruyendo completamente el concepto. (Martynova & Ageev, 2021)

A través del videoarte, crea una conexión emocional y cognitiva con el espectador, invitándolo a repensar las narrativas históricas y cómo influyen en nuestra comprensión de la identidad y la cultura.

De la misma manera podemos mencionar a Oscar Santillán, quien es un artista nacional el cual trabaja con múltiples campos del arte como son, el video art, la fotografía, la escultura y la instalación. Sus obras buscan explorar acerca de la relación del cuerpo, la naturaleza, la historia y la percepción, desafiando las comprensiones convencionales de la sociedad.



Imagen 5: Astronaut Haircut, Oscar Santillan, 2018.

Fuente: <https://n9.cl/z64wm>

Esta obra experimenta con la idea de realizar una actividad ordinaria en un contexto extraordinario, fomentando la reflexión sobre la naturaleza humana, la adaptación y la vida en condiciones extremas. Se puede llegar a interpretar como una cavilación respecto al cuidado personal y el ser humano fuera de su habidad terrestre, haciendo la sugerencia de que así sea en el espacio, las actividades cotidianas mantienen su importancia.

Este método en Ecuador ha seguido un camino de crecimiento y reconocimiento, caracterizado por la experimentación, la crítica social y la búsqueda de expresión auténtica a través de la tecnología audiovisual.

“Hoy en día, el videoarte se puede crear y mostrar en pantalla agregando varias interfaces y herramientas como parte de la puesta en escena o instalaciones” (Dokolova & Arts, 2021, p. 6).

Como otro referente artístico de este campo tenemos a Paul Rosero Contreras, un artista ecuatoriano el cual posee un trabajo basado en las encrucijadas entre la ciencia, la tecnología, la naturaleza y la exploración de conceptos utópicos y distópicos mediante diversas técnicas del arte, como son el video art y las instalaciones.

Sus obras se destacan por poseer una perspectiva de experimentación e investigación que lo llevan a realizar análisis los cuales van desde ecosistemas remotos hasta teorías científicas avanzadas, lo que plantea interrogantes sobre las limitaciones humanas y nuestro lugar en el universo.

Entre sus obras de video art más destacadas se encuentra Dark Paradise: humans in Galápagos en su trabajo, Rosero suele utilizar el videoarte como herramienta para sumergir al espectador en narrativas visuales que desafían nuestra percepción de lo real y posible, convirtiendo imágenes reales en imágenes y estructuras digitales se mezclan para crear paisajes que pueden ser conocidos o desconocidos. Su enfoque interdisciplinario le permite abordar cuestiones ambientales, históricas y futuras de una manera que provoca reflexión y diálogo.



Imagen 6: Dark Paradise: Humans in Galápagos, Rosero Contreras, 2019.

Fuente: <https://n9.cl/u9b8v>

Así como menciona Kohut (2022) La relación entre el artista y la cámara de vídeo es la base de la expresión artística de este tipo de obras, lo que, por supuesto, requiere investigaciones científicas adicionales para aclarar las peculiaridades del funcionamiento del vídeo como medio artístico. (p. 110)

Esto significa que es crucial comprender cómo funciona el vídeo como herramienta o canal artístico y que esta comprensión aún no está completamente desarrollada, lo que apunta a la necesidad de realizar más investigaciones académicas.

Este tipo de investigación busca explorar y definir cómo el uso del video y cómo afecta el proceso creativo, cómo se puede manipular este medio para crear diferentes efectos artísticos y cómo la tecnología del video amplía las posibilidades de los artistas para expresar su visión y mensaje.

Para culminar, la información específica sobre los videoartistas en la provincia de El Oro en Ecuador es limitada en comparación con centros de arte más grandes como Quito o Guayaquil. El videoarte como forma de expresión moderna y bastante específica suele tener mayor presencia y desarrollo en las grandes ciudades donde existen más recursos, plataformas expositivas y comunidades artísticas.

Sin embargo, esto no quiere decir que en provincias como El Oro no existan artistas trabajando en videoarte o medios digitales. La producción de arte fuera de las grandes ciudades puede centrarse en colectivos de arte, proyectos individuales o eventos culturales donde el videoarte sea parte de su propuesta.

CAPITULO II: CONCEPTUALIZACION DE LA OBRA ARTISTICA

2.1 DEFINICION DE LA OBRA

El presente proyecto de investigación presentara como resultado una obra de arte, la cual esta basada en la temática del videoart como herramienta expresiva, mostrando como es la comunicación de las sensaciones del autosabotaje o síndrome del impostor a través de la imagen en movimiento, la obra estará conformado por un video con una duración de 1:08 minutos y en formato horizontal.

Esta técnica artística es una forma expresión que se vale del video para la formación de obras que traspasan las narrativas cinematográficas tradicionales. El videoarte se enfoca en la exploración de sensaciones, experiencias y conceptos mediante de las imágenes en movimiento, los sonidos y la interactividad.

Los video artistas comúnmente utilizan la exploración de formas, contenido y tecnología para realizar obras de arte que pueden ser, surrealistas, políticas o abstractas, esta libertad creativa les permite abarcar una gran gama de temas y expresarse de una manera única y personal.

Estas obras presentan efectivamente un determinado acto performativo, dado el registro y observación de tu cuerpo, tu propia rutina, tus movimientos y actividades. La presencia del cuerpo sugiere cercanía e intimidad entre el artista, la cámara y el observador. Observamos entonces un elemento estético transversal a estas obras: el cuerpo, o su representación. (Gonçalves, 2022, p. 12)

Por consiguiente, la presente obra tendrá como protagonista a un personaje, el cual hará la representación del impacto ocasionado por el síndrome del impostor.

El video puede ser utilizado por los artistas para compartir historias, transmitir mensajes políticos o generar conciencia sobre cuestiones relevantes, se pueden establecer vínculos emocionales y llevar a cabo discusiones importantes sobre temas que afectan a la sociedad.

“La mayor dificultad es saber cuáles son las emociones que atraviesan a un individuo en una acción social o política, pues no siempre se puede simplemente preguntárselo” (Massal, 2021, p. 80).

La autora nos da a entender la complejidad acerca de percibir y confrontar las emociones, ya sea propias o ajenas que posee cada sujeto. Además, los artistas pueden utilizar el videoarte para documentar sus propias experiencias, explorar sus propias emociones o cuestionar las normas sociales y culturales, lo que lo convierte en una forma de dar voz a aquellos que con frecuencia son marginados o excluidos.

El videoarte ofrece a los artistas una forma única de compartir sus visiones con el mundo, ya sea explorando temas personales, desafiando las normas establecidas o abogando por el cambio social, una gran exponente de esta técnica es Pipilotti Rist, quien posee una amplia capacidad para la creación de obras llenas de experiencias inmersivas y sensoriales a través de instalaciones, música e imágenes en movimiento.

Como nos dicen Li y Shen (2022) “el arte visual se centra en la integración de pensamientos y emociones, y el proceso de curación es la expansión de la conciencia” (p. 2).

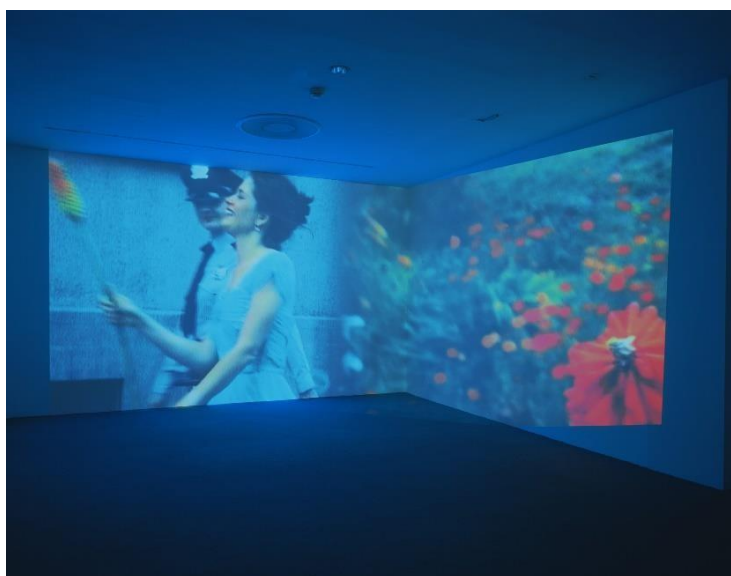


Imagen 7: Ever is over all, Pipilotti Rist, 1997.

Fuente: <https://n9.cl/bif6qu>

La presente obra tiene por objetivo la interpretación de la confrontación interna a la que se puede exponer un individuo, tomando el videoarte como canal de comunicación para mostrar de forma minuciosa la perspectiva del proyecto. Además, el videoarte con frecuencia implica experimentar y explorar ideas, lo que puede generar una sensación de vulnerabilidad para el artista y el espectador.

La cinematografía se considera una herramienta importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje, junto con la estrategia de los círculos de conversación, que prioriza el pensamiento crítico y reflexivo, con el diálogo, el intercambio de conocimientos entre sujetos y la valoración del conocimiento entre otros. (Costa et al., 2022, p. 161)

De esta manera las imágenes en movimiento se transforman en una herramienta esencial para las discusiones de situaciones habituales en el lenguaje artístico.

Puede incluir narrativas visuales complejas, obras abstractas y experimentales. Este puede funcionar como una ventana hacia la mente del artista y como un medio para comunicar ideas, emociones y percepciones de una manera no convencional.

“Esto es particularmente desafiante debido a la amplia terminología que rodea al arte, que coloquialmente se define como cualquier forma de autoexpresión” (Hadjipanayi et al., 2023, p. 2).

De esta manera, los autores sugieren que una de las mayores dificultades para estudiar o comprender el arte radica en la gran cantidad de términos y conceptos relacionados con él.

Esta técnica con frecuencia interactúa con la percepción auditiva y visual, generando experiencias sensoriales inmersivas que pueden afectar la salud mental del espectador. La psicología estudia cómo percibimos y procesamos la información sensorial, y el videoarte puede ofrecer ejemplos de estos procesos.

Debido a esto, la propuesta de del presente proyecto contará con la participación de una sola persona como protagonista, el cual expresará la parte “viva” del personaje y será la conexión con su subconsciente presentado de forma artística.

Esta obra será expuesta virtualmente en las diferentes plataformas digitales, debido a que son los canales con mayor capacidad de propagación, por lo cual nos sirve como una herramienta para la expansión del arte.

FICHA TECNICA

Título: Luz en la sombra del miedo.

Autor: Elian Sarango

Técnica: Videoarte

Duración: 1:08 minutos

Año: 2024

2.2 FUNDAMENTACION TEORICA DE LA OBRA

En 1978, las psicólogas Pauline Clance y Suzanne Imes crearon el término "síndrome del impostor" para referirse a mujeres exitosas que sentían que no merecían su éxito académico y profesional, y temían ser identificadas como impostoras. El síndrome del impostor se pensó inicialmente que era más común entre las mujeres, pero investigaciones posteriores han demostrado que puede afectar a personas de cualquier género.

La tendencia a sentirse impostor varía ocasionalmente y depende de situaciones particulares. En ocasiones, ocurre al iniciar un nuevo puesto en un entorno completamente diferente o cuando sienten que las responsabilidades se vuelven más rutinarias y no los retan lo suficiente. (Kanatova, 2023, p. 6)

El autosabotaje es cuando alguien actúa en contra de sus propios intereses y objetivos, consciente o inconscientemente. Pensamientos y creencias negativas, miedo al fracaso o al éxito, y patrones de comportamiento aprendidos son algunas de las razones por las que este fenómeno puede manifestarse de diversas formas.

Según Garg y Sharma (2024) “Las personas con síndrome del impostor a menudo atribuyen sus logros a la suerte, el momento oportuno o factores externos, más que a sus propias habilidades” (p. 2). Como nos dicen los autores, existe un temor persistente de que otros descubran que no son tan competentes como aparentan ser, poseen la necesidad de ser perfectos en todo lo que hacen puede llevar a una autocrítica excesiva y a un temor constante de no estar a la altura de las expectativas.

El autosabotaje es una vivencia psicológica en la que las personas poseen dudas acerca de sus habilidades y logros, temen ser consideradas como un "fraude" a pesar de que hay pruebas externas de que son competentes.

Cualquier persona puede experimentar este fenómeno, independientemente de su área profesional o nivel de éxito, y se caracteriza por una sensación constante de inseguridad y autocrítica.

El deseo de ser perfectos puede causar estragos. Las personas perfeccionistas a menudo establecen estándares para sí mismas que no pueden cumplir, lo que puede llevar a

la procrastinación y al autosabotaje. El temor a fallar puede ser tan abrumador que las personas prefieren no hacer nada, saboteando sus propios esfuerzos para evitar el fracaso.

El síndrome del impostor puede llevar a las personas a fijarse estándares increíblemente altos, un rasgo llamado perfeccionismo. Sienten la necesidad de demostrar constantemente su competencia, lo que les genera estrés crónico, ansiedad o depresión, mientras se esfuerzan constantemente por cumplir con estas expectativas poco realistas. (Shinawatra et al., 2023, p. 11)

Esto puede tener un impacto significativo en la vida personal y profesional de las personas afectadas, el miedo al fracaso o a no cumplir con las expectativas puede llevar a posponer tareas importantes, también la autopercepción negativa puede afectar la capacidad de tomar decisiones y asumir nuevos desafíos y la lucha constante con sentimientos de incompetencia puede llevar a un agotamiento emocional.

Las personas que tienen baja autoestima con frecuencia creen que no merecen el éxito o la felicidad. Estas creencias negativas pueden conducir a acciones que obstaculizan sus propias oportunidades.

Algunas personas pueden sentir tanto miedo al éxito como al fracaso. El miedo al éxito puede provenir de la preocupación por las mayores responsabilidades, expectativas o cambios que conlleva.

Como nos dicen Lacia et al. (2024) La preocupación por el estilo de afrontamiento del problema hace que los individuos sean consumidos por sus defectos percibidos y la autocrítica. Si bien puede aumentar el estrés y la ansiedad, también puede servir como motivador para la superación personal constructiva. (p. 6)

Reconocer el síndrome del impostor es el primer paso en superar el autosabotaje, aunque puede ser difícil. Es fundamental ser consciente de estos pensamientos y sentimientos para abordarlos. Entender que nadie es perfecto y que los errores son parte del proceso de aprendizaje puede aliviar la presión de ser impecable.

“Existe variación en cómo los individuos califican su capacidad para resolver problemas difíciles y su miedo a no hacerlo” (Paul et al., 2024, p. 27). Los primeros pasos hacia una mayor autoconfianza y bienestar emocional son reconocerse como tal, comprender

sus rasgos y desarrollar técnicas para manejarlo. Al enfrentarlo, es posible aprender a valorar y aceptar los logros y capacidades, lo que conduce a una vida más equilibrada y satisfactoria tanto personal como profesionalmente.

Es posible romper los patrones de autosabotaje y avanzar hacia una vida más plena y exitosa al cultivar una autoestima saludable, establecer metas realistas, practicar la autocompasión y buscar apoyo.

CAPITULO III: FASES DE CONSTRUCCION DE LA OBRA

3.1 PREPRODUCCION ARTISTICA

La preproducción artística se basa en la construcción de la obra, partiendo de la inventiva de las aproximaciones gráficas, las cuales permiten tener un acercamiento a lo que sería el producto final del videoart.

La presente propuesta artística cuenta con una duración de 1:08 minutos, la cual es posible separar en dos instancias, la primera en la tendrá lugar el protagonista con la parte “viva” y la segunda que consta del subconsciente del mismo de manera grafica.

Se hizo uso de un storyboard con bocetos simples, para establecer la secuencia del videoart, así se elaboró y detalló la alternación de la parte viva con la parte animada de la obra, previo a esto se realizó una grabación que ayudaría con la construcción de la secuencia.

Esta propuesta artística donde vemos el subconsciente del personaje, el cual al cerrar sus ojos nos permite observar de manera animada ciertos elementos en movimiento, de esta forma surrealista se muestra un acercamiento de la mente del personaje.



Imagen 8: Storyboard, 2024.

Fuente: El autor.

Este storyboard es un acercamiento gráfico poco definido de la obra, será utilizado como una guía para los movimientos del personaje y de esta manera mantener la expresión corporal que corresponde a la temática planteada.

"No soy lo suficientemente bueno": Creencia de que su habilidad o conocimiento no es suficiente.

"Pronto descubrirán que soy un fraude": Miedo constante de ser expuesto como incompetente.

"Solo tuve suerte": Atribución de sus logros a la suerte en lugar de a su esfuerzo o habilidad.

"No merezco este éxito": Sensación de no ser digno de los logros obtenidos.

"Cualquiera podría habérmelo hecho mejor": Desvalorización de sus propios esfuerzos y habilidades.

"Voy a decepcionar a los demás": Temor a no cumplir con las expectativas de otros.

"No debería aceptar este nuevo reto/proyecto": Evitación de nuevas oportunidades por miedo al fracaso.

"Estoy engañando a todos": Creencia de que están logrando engañar a otros sobre su competencia.

"Mis éxitos no son auténticos": Sentimiento de que sus logros no son legítimos.

"Siempre hay alguien mejor que yo": Comparación constante y negativa con los demás.

Imagen 9: Guion, 2024.

Fuente: El autor.

El presente guion será parte de la obra mediante lo que se conoce como "voz en off", para así crear una ambientación que simulará ser los pensamientos del personaje a lo largo del videoart.

3.2 PRODUCCION ARTISTICA.

Para dar inicio con la elaboración de la obra se realizó una maqueta de video, la cual sirvió para definir las escenas que componen la propuesta.

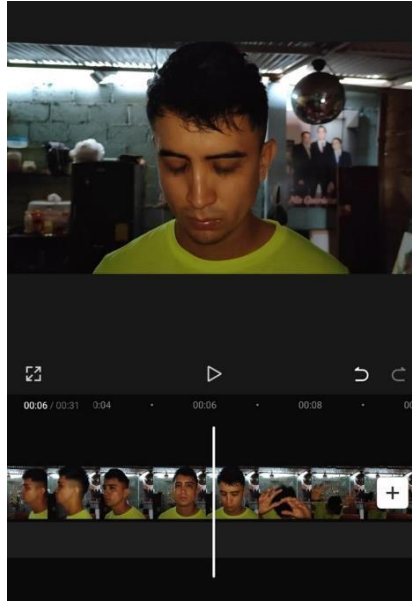


Imagen 10: Maqueta de video, 2024.

Fuente: El autor.

Se realizó la elección de la locación y del modelo que daría vida al personaje, a continuación, se llevó a cabo la grabación de la obra.



Imagen 11: Grabación en locación 1, 2024.

Fuente: El autor.



Imagen 12: Grabación en locación 2, 2024.

Fuente: El autor.

Culminada la grabación se procedió a desarrollar la edición del video, para la cual se hizo uso de la aplicación Capcut, teniendo en cuenta la variedad de recursos que posee para la creación de la obra.

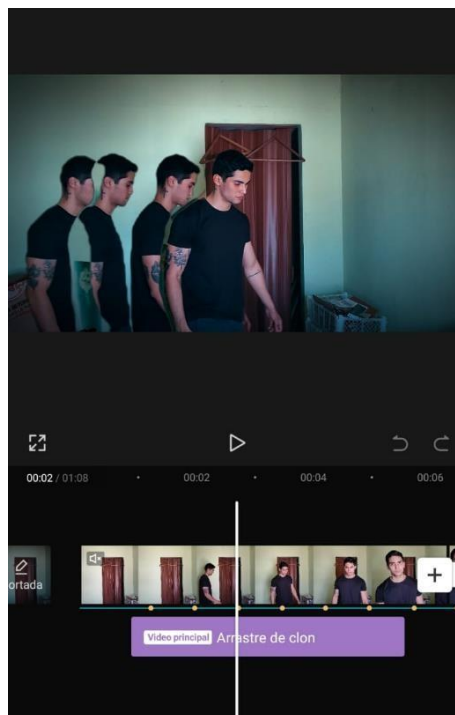


Imagen 13: Registro de edición en Capcut 1, 2024.

Fuente: El autor.

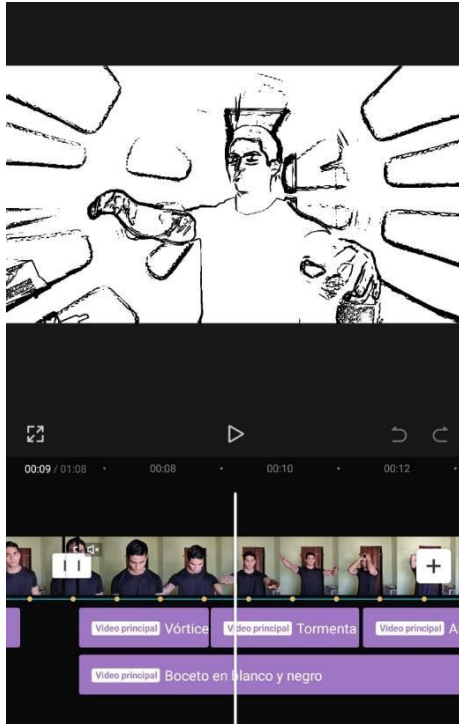


Imagen 14: Registro de edición en Capcut 2, 2024.

Fuente: El autor

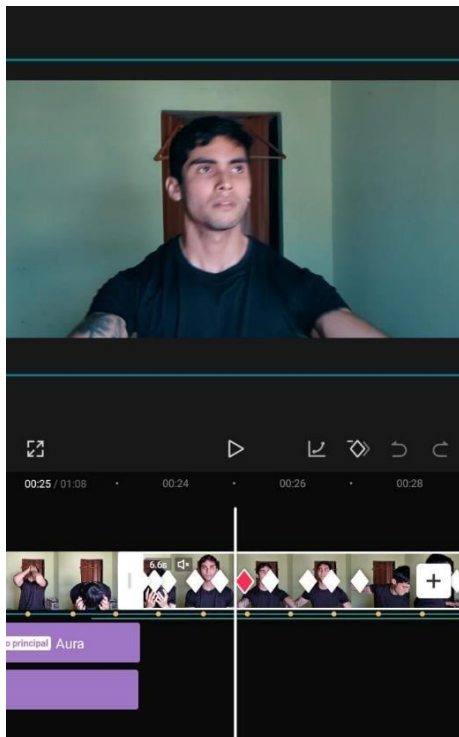


Imagen 15: Registro de edición en Capcut 3, 2024.

Fuente: El autor

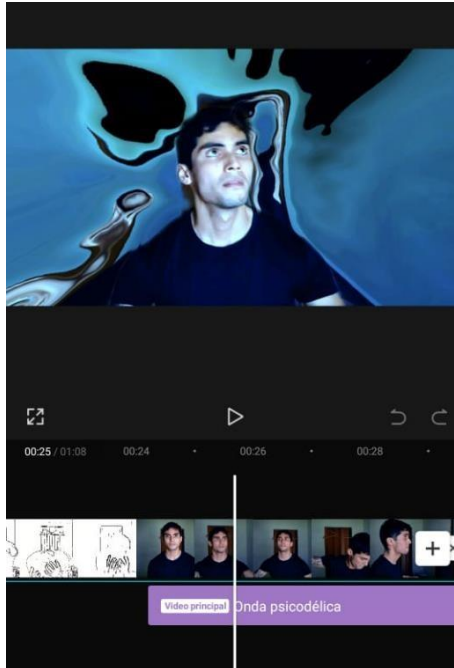


Imagen 16: Registro de edición en Capcut 4, 2024.

Fuente: El autor.

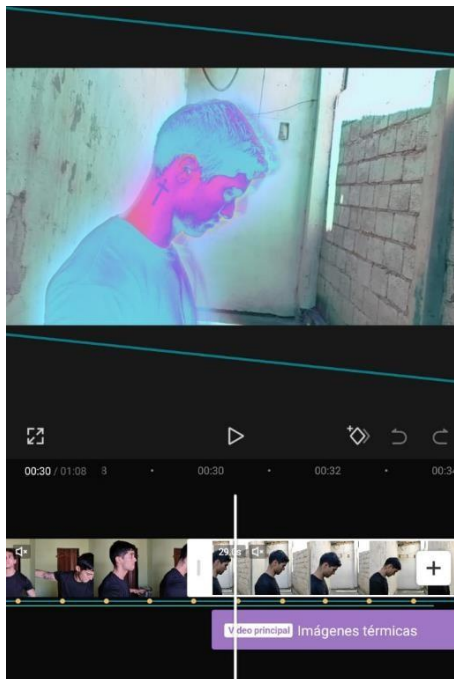


Imagen 17: Registro de edición en Capcut 5, 2024.

Fuente: El autor.

3.3 EDICION FINAL DE LA OBRA.

Finalizando favorablemente la producción y post producción, se da paso a la publicación de la edición final de la obra en las plataformas digitales conocidas, obteniendo como resultado comentarios que serán utilizados para elaborar el abordaje crítico de la propuesta.



Imagen 18: Edición final de la obra, 2024.

Fuente: El autor.

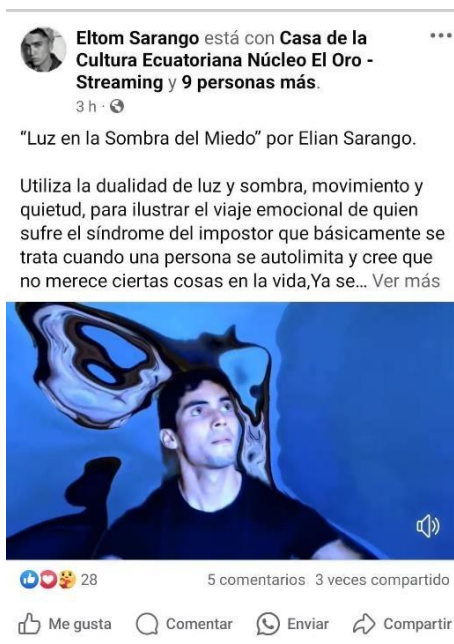


Imagen 19: Registro de publicación, 2024.

Fuente: El autor.

CAPITULO IV: DISCUSION CRITICA

4.1 ABORDAJE CRITICO DE LA OBRA

La presente propuesta artística, busca ser tomada como una herramienta para visibilizar el síndrome del impostor y de esta forma promover la ayuda requerida para reconocer y comprender esta condición psicológica, normalizando y promoviendo la comunicación respecto a la salud mental y emocional.

Como producto al finalizar esta investigación, tenemos una propuesta artística que se desarrollo por medio del videoarte, el cual posee una naturaleza introspectiva que puede dar paso a que los espectadores reflexionen sobre sus propias vidas, logros y autopercepciones. Estimulando así una introspección personal sobre la autoimagen y la validación interna.

La presente obra fue expuesta de manera digital, se realizo una publicación en las diferentes plataformas sociales, aunque es dirigida al publico en general, se obtuvo criticas de diferentes artistas plásticos locales acerca de la misma.

Es una fascinante propuesta que destaca por su poderosa capacidad de explorar la complejidad emocional inherente al auto sabotaje. La elección del video arte como medio es acertada, ya que permite una inmersión sensorial profunda en la psique del protagonista, facilitando una conexión empática con los espectadores y ofreciendo un faro de esperanza para quienes luchan con la autocrítica. Esta pieza audiovisual conecta profundamente con la realidad de muchos jóvenes en una sociedad que va muy rápido. Has capturado muy bien esta experiencia en el video, reflejando la dualidad de luz y sombra de manera fascinante. La tecnología en el arte resulta fundamental para esta conexión, y tu propuesta logra hacer conciencia y motivar a replicar este mensaje.

En base a las criticas obtenidas, se llega a la conclusión que la obra queda positiva respecto a la investigación realizada acerca del síndrome del impostor.

CONCLUSIONES

La presente investigación demuestra que el videart es un medio adecuado para la exploración y la expresión de las emociones relacionadas con el síndrome del impostor.

La combinación de imágenes, sonidos y narración permite una experiencia sensorial completa que facilita las relaciones empáticas con los espectadores y una representación más auténtica que la lucha interna de las personas.

La autenticidad y la emocionalidad del trabajo no solo reflejan la realidad de muchos jóvenes en una sociedad acelerada, sino que también inspiran a la audiencia a encontrar y superar su propia incertidumbre, contribuyendo a la autoestima y al crecimiento personal.

Los resultados muestran que la detección y la validación externos juegan un papel decisivo en la reducción del síndrome de impostor.

BIBLIOGRAFIA

Amaducci, A. (2022). The Relationship between New American Cinema with the American and European Video Art Movement: A Flow of Ideas. *Framework: The Journal Of Cinema And Media*, 63(1-2), 196-211. <https://doi.org/10.1353/frm.2022.a875888>

Sabeckis, C. (2019). El videoarte y su relación con las vanguardias históricas y cinematográficas. *Cuadernos del Centro de Estudios En Diseño y Comunicación*, 52. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi52.1329>

De Castro, G. E. S. (2023). Vídeo-Arte: Limites da Imagem Audiovisual. *Vista*, 11, e023003. <https://doi.org/10.21814/vista.4509>

Orrghen, A. (2020). Art criticism and the newness of video art: the reception of video art in the Swedish daily press, 1985–1991. *Journal Of Aesthetics & Culture*, 12(1), 1729539. <https://doi.org/10.1080/20004214.2020.1729539>

Tao, W., & Wang, X. (2022). A Historical Review and Theoretical Mapping on Short Video Studies 2005–2021. *Online Media And Global Communication*, 1(2), 247-286. <https://doi.org/10.1515/omgc-2022-0040>

Cossalter, J. (2020). Hibridación, intermedialidad y performance en el cortometraje latinoamericano moderno. *PragMATIZES*, 10(19), 274-297. <https://doi.org/10.22409/pragmatizes.v10i19.40660>

Mengual, P. O. (2023). nuevo medio en el arte. *Human Review*, 20(2), 1-9. <https://doi.org/10.37467/revhuman.v20.4941>

Orrghen, A. (2020). Art criticism and the newness of video art: the reception of video art in the Swedish daily press, 1985–1991. *Journal Of Aesthetics & Culture*, 12(1), 1729539. <https://doi.org/10.1080/20004214.2020.1729539>

Valdés, P. F. (2023). Achieving cultural sustainability through the preservation of video art: open distribution platforms. *Artnodes*, 0(31). <https://doi.org/10.7238/artnodes.v0i31.402845>

Morán, I. S. (2023). El videoarte como herramienta al servicio de la crítica feminista (1960-2000). Orígenes y evolución. *Documentación de las Ciencias de la Información*, 46(1), 99-107. <https://doi.org/10.5209/dcin.81567>

Ihor, P. (2023). Culture-Creating Potential of Audiovisual Technologies in the Mass Art of the Second Half of the Twentieth and Early Twenty-First Centuries. *Vìsnyk Kiïvs'kogo Nacional'nogo Unìversitetu Kul'turi Ì Mistectv*, 6(1), 92-104. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.6.1.2023.279253>

Gonçalves, M. (2022). O Vídeo Como Tecnologia e Meio de Expressão Artística. *Vista*, 10, e022010. <https://doi.org/10.21814/vista.4057>

Martynova, D., & Ageev, A. (2021). Análisis audiovisual de la locura y la liminalidad en el videoarte de la segunda mitad del siglo XX. *Artikult*, 1. <https://doi.org/10.28995/22276165202212533> <https://typeset.io/papers/audiovisual-analysis-of-insanity-and-liminality-in-video-art-2tv6g4m0>

Dokolova, A., & Arts, K. (2021). Specifics of Modern Video Installations: Projection Mapping as a Form of Digital Art. *Intellectual Archive*, 10(1). https://doi.org/10.32370/ia_2021_03_09

Kohut, V. (2022). Video art of lviv peculiarities of video editing (on the example of the heritage of the department of actual art practices – LNAM). *Aktual'nì Pitannâ Gumanìtarnih Nauk*, 1(48), 109-119. <https://doi.org/10.24919/2308-4863/48-1-16>

Gonçalves, M. (2022). O Vídeo Como Tecnologia e Meio de Expressão Artística. *Vista*, 10, e022010. <https://doi.org/10.21814/vista.4057>

Massal, J. (2021). Las emociones en la movilización social: la agenda investigativa en América latina en la década del 2010. *Ciencia Política/Ciencia Política*, 16(31), 73-115. <https://doi.org/10.15446/cp.v16n31.96573>

Li, B., & Shen, M. (2022). The Psychological Recovery of Patients in the Context of Virtual Reality Application by a Complementary Medicine Scheme Based on Visual Art. *Evidence-based Complementary And Alternative Medicine*, 2022, 1-5. <https://doi.org/10.1155/2022/7358597>

Costa, P. G. C., Bitencourt, A. R., Balieiro, M. A., Nascimento, R. o. D., Verdi, M. I. M., Hellmann, F., Da Silva, S. B., De Souza, V. G., & De Sousa Prudêncio, L. (2022). FILM ART AND CONVERSATION CIRCLE AS AN LEARNING STRATEGIES IN BIOETHICS FOR COLLECTIVE SUBJECTS. Deleted Journal, 10(6), 160-165. <https://doi.org/10.31686/ijier.vol10.iss6.3780>

Hadjipanayi, C., Banakou, D., & Michael-Grigoriou, D. (2023). Art as therapy in virtual reality: A scoping review. Frontiers In Virtual Reality, 4. <https://doi.org/10.3389/frvir.2023.1065863>

Kanatova, R. (2023). Women Leaders: Overcoming Impostor Syndrome in Higher Education in Kazakhstan. Journal Of Higher Education Theory And Practice, 23(14). <https://doi.org/10.33423/jhetp.v23i14.6382>

Garg, A., & Sharma, R. (2024). Self-esteem and Impostor Syndrome among University Students. Deleted Journal, 2(2). <https://doi.org/10.62127/aijmr.2024.v02i02.1035>

Shinawatra, P., Kasirawat, C., Khunanon, P., Boonchan, S., Sangla, S., Maneeton, B., Maneeton, N., & Kawilapat, S. (2023). Exploring Factors Affecting Impostor Syndrome among Undergraduate Clinical Medical Students at Chiang Mai University, Thailand: A Cross-Sectional Study. Behavioral Sciences, 13(12), 976. <https://doi.org/10.3390/bs13120976>

Lacia, S. F., Sarte, A. E., Jr, Calubo, K. M., De Vera, A. K. B., Aseron, I. P. G., & Crisostomo, L. M. R. (2024). Exploring the Influence of Coping Mechanisms to the Role of Social Support in Impostor Syndrome Experiences of Public Elementary Teachers: A Cross-sectional Study. International Journal For Multidisciplinary Research, 6(2). <https://doi.org/10.36948/ijfmr.2024.v06i02.15141>

Paul, M., Sunil, M. N., & Pc, N. (2024). The Silent Struggle-imposter Syndrome and Its Influence on Self-efficacy and Academic Performance- A Study on MBA Students in Private University. International Journal For Multidisciplinary Research, 6(3). <https://doi.org/10.36948/ijfmr.2024.v06i03.20790>