



**bellas artes**

— 2022-2023



**MENCIÓN:** Artes Plásticas

**TÍTULO:** Eres, soy.

(Objetos, comportamientos y sentimientos de nuestra época)

**ESTUDIANTE:** Zahrawi Haj-Younes, Yasmin

**DIRECTOR/A:** Marín García, Teresa

**PALABRAS CLAVE:** Autoficción, Videoarte, Documental, Antropología cultural, Millennial

**RESUMEN:** Es un proyecto de videoarte en el que a través de la autoficción y la metáfora narrativa se documentan las situaciones que están marcando los años veinte del siglo XXI para un millennial. Para ello, se rescatan los objetos tecnológicos, relacionados con este contexto histórico-social. A través de un retrato generacional se buscará explicar nuestros sentimientos relacionados con las formas de organización e interacción social, a modo de relato antropológico cultural.



# Índice

pág/s.

1. Propuesta y Objetivos	5
2. Referentes	6
3. Justificación de la propuesta	8
4. Proceso de Producción	10
5. Resultados	13
6. Bibliografía	16



Quiero agradecer a mi madre por lo que soy.

A mi tutora, Teresa, por empujarme a enseñarlo con tanto cariño y confianza.

Y a enseñarme a tener un profundo respeto por las comas,



## 1. Propuesta y Objetivos

### 1.1 Propuesta:

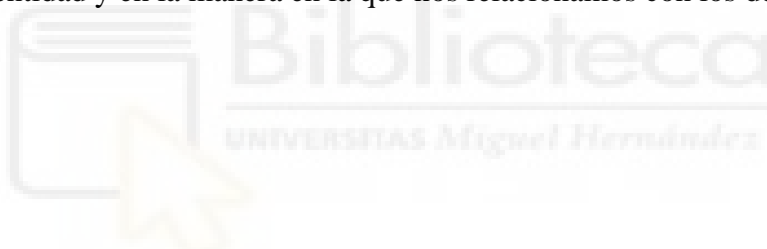
¿Cuáles son los objetos que definen nuestra época?

A través de un viaje personal y biográfico, los objetos, los comportamientos y los sentimientos se presentarán dando respuesta a esta pregunta y otras más.

El presente Trabajo de Fin de Grado desarrolla un proyecto de retrato temporal y generacional poniendo atención en los acontecimientos significativos en el comienzo del siglo XXI para un grupo en concreto: los millennial.

Con los conocimientos adquiridos cursando la carrera de bellas artes, y frente a la prevalencia de la documentación escrita en la antropología cultural, se pretende aportar material audiovisual en el campo antropológico cultural y artístico.

En el contexto contemporáneo, la cultura visual juega un papel fundamental. Por lo que a través del video arte se busca reflexionar sobre la manera en la que la dicha cultura y la tecnología, influyen en la identidad y en la manera en la que nos relacionamos con los demás.



### 1.2 Objetivos:

- Detectar comportamientos, maneras de vivir y sentimientos individuales para relacionarlas con un contexto colectivo concreto
- Realizar videoarte sobre un retrato generacional
- Desarrollar un proyecto artístico que integre conceptos y perspectivas antropológicas
- Explorar las posibilidades de los dispositivos móviles para realizar un trabajo de videoarte
- Reflexionar sobre el impacto de los objetos tecnológicos en la vida de los millennials en los comienzos del siglo XXI

## 2. Referentes Conceptuales y Visuales:

Los referentes expuestos a continuación documentaban los tiempos por los que estaban pasando. Cada uno con su propia expresión artística, pero en definitiva sus obras se pueden considerar retratos generacionales. A través del cine experimental realizan un trabajo de introspección para comprender y representar el mundo que les rodea. La *Bolex* de *Mekas* (fig.1) es una cámara de 16mm que le permitía un tipo de registro autónomo e instantáneo.



Fig. 1. Jonas Mekas, *Mekas con su Bolex en Lituania*, 1971  
<https://www.muac.desarrollopaginas.com/exposicion/jonas-mekas> [consulta:2007]

Según el cortometraje *Amore e rabbia* en el que Gordard (fig.2) participó junto con otros contemporáneos suyos, Marco Bellocchio, Bernardo Bertolucci, Jean-Luc Godard, Carlo Lizzani, en el que atraviesan las barreras lingüísticas para hablar de temas políticos, religiosos y de violencia de la Italia de la segunda mitad del siglo XIX.



Fig. 2. Fotograma perteneciente al cortometraje de Jean-Luc Godard *Amore e rabbia* (1969).

De la cineasta experimental Maya Deren hemos tomado inspiración teniendo en cuenta que su trabajo se caracteriza por el consciente uso de simbolismos y metáforas, jugando con los sentidos del espectador a través de la narración metafórica.

Por otro lado, mi motivación documental la encontré al adentrarme en el trabajo de directoras cuyos perfiles se centran en temas sociales e incluso con un enfoque activista, tal como Arisleyda Dilone y Agnes Varda. Dilone es actriz y directora. Es sobre todo conocida por su documental *Mami y yo y mi gallito*. En su obra, documenta parte de su vida poniendo el énfasis en el proceso de la exploración de su identidad de género ya que ella es intersexual y tiene una rara condición genética llamada “Síndrome de Swyer”.

En el desarrollo de este tipo de formatos se destacan aspectos formales y conceptos que son abordados por Nicolas Bourriaud en su obra *Postproducción a la cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo* publicada en el 2007. En la que reflexiona sobre la reutilización de material circulante en el mercado cultural, como la voz en off, y cómo en esta era tecnológica nos vamos alejando de la creación de algo completamente nuevo a partir de materia *prima*.

De manera similar, Nicholas Mirzoeff en *Una introducción a la cultura visual* publicada en 2003, analiza cómo percibimos y participamos en la sociedad a través de los medios visuales y cómo esta interacción influye en la relación entre la cultura y la tecnología.

La inclusión de la obra de Richard Hamilton en nuestra lista de referentes es de suma relevancia ya que nos inspiramos en su retrato político-social de los años sesenta (fig.3), porque en él recoge una serie de objetos muy característicos y significativos de su contexto.

Por lo tanto, extraemos muchos conceptos formales de su obra para retratar la naturaleza de los millennials adaptada al videoarte con matices antropológicas.

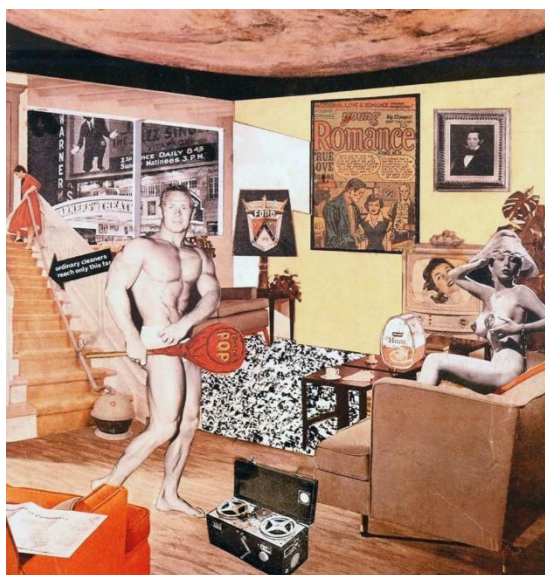


Fig. 3. *Just What Is It That Makes Today's Homes So Different, So Appealing?*, (1969). Richard Hamilton

<sup>1</sup> Las imágenes de terceros incluidas en este trabajo se acogen “derecho de cita” del artículo 32 de la LPI, para uso docente e investigador.

### 3. Justificación de la propuesta

Este trabajo es fruto de experiencias personales y aprendizajes del grado. En especial aprendizajes de las asignaturas “Antropología Culturale” impartida en la Accademia Ligustica di Belli Arti de Génova por el profesor Nicolò Pezzolo, para la creación de material antropológico no convencional. En la Universidad Miguel Hernández de Elche, en lo audiovisual, Eduardo Marín Sánchez nos transmitió su interés por el Videoarte. Y con Teresa Marín García resolvimos aspectos visuales y formales en “Estrategias Creativas”.

Este proyecto nace de la voluntad de reorganizar el material recopilado como un diario y convertirlo en cápsulas de retrato generacional por medio de la metáfora narrativa y la autoficción.

En esta oportunidad de TFG en el campo artístico, exploraremos la conexión del vídeo con el ámbito cinematográfico y creativo. A través de una narrativa visual y auditiva, rescataremos aspectos que consideramos pueden reflejar la esencia característica de nuestro presente.

Ello nos llevó a hacer una serie de vídeos documentales ficcionales que a partir de ellos, nuestra intención sería seguir y considerarlos una primera temporada. Este formato se debe a que es un trabajo abierto que puede tener continuidad.

Personajes donde se entrelazan entre lo real y lo ficticio para cuestionar los fenómenos históricos y cómo las condiciones sociales influyen en los eventos. Definir nuestro contexto histórico a través de las preocupaciones de los jóvenes de hoy en día y ponerlas en común por medio de los idiomas, diversas nacionalidades y los sentimientos universales.

**-Vídeo capítulo 1 (fig.8). *Come si dice sempre.*** Mekas ha sido el referente más decisivo en este trabajo. Y aunque en esta cápsula de videoarte nos hayamos decantado por una imagen fija, fue la influencia de Mekas por documentar con tanta sinceridad el momento presente lo que se trata de representar en este vídeo, que considero el primer capítulo de la serie. Esto influirá irremediablemente en los vídeos posteriores. En este capítulo, se pone en contaste la relación humana con las de las máquinas. E incluso la propia relación humana interactuando simultáneamente con la máquina llegando a los cimientos lingüísticos de un idioma. <https://youtu.be/g2o6O08JSZ4>

**-Vídeo capítulo 2 (fig.9). *Mi hanno spezzato il cuore.*** En esta ocasión, se ha utilizado la voz en off como recurso habitual cinematográfico como se puede apreciar en trabajos como el de Dilone (2017), en *Mami y yo y mi gallito*, o *Correspondencias* que realizó Mekas junto a José Luís Guerín. En la obra que realizaron Mekas y Guerín (2011), que podríamos considerar un trabajo entre la autobiografía y la autoficción. Dicha labor de documentación se lleva a cabo con las herramientas de las que disponemos de manera autónoma, como Mekas tenía de su Bolex (fig.1), los millennials tenemos un teléfono inteligente que permite grabar de manera instantánea. [https://youtu.be/NrypTg3\\_SYE](https://youtu.be/NrypTg3_SYE)



**-Video capítulo (fig.10) *No place to cry*.** En esta cápsula, se emplea la superposición de voces que representan a distintos personajes, considerando que la identidad es fluida y que las influencias de los acontecimientos histórico-sociales son inherentes en cada persona. La ubicación y composición del encuadre del personaje insinúa que no encuentra espacio tanto física como metafóricamente para dar rienda suelta a sus emociones. Se trata de un espacio donde conviven personas de diferentes partes del mundo compartiendo espacios comunes con todas sus particulares diferencias culturales. [https://youtu.be/uJPRsb\\_XTF8](https://youtu.be/uJPRsb_XTF8)

**-Video capítulo (fig.11) *Eres, soy*.** En este vídeo se muestra el paso de una *figura influyente* a *influencer*. Un recorrido en el que se muestran como el concepto de figuras influyentes han evolucionado a lo largo de las décadas y cómo la interacción con dichas figuras ha pasado de ser inaccesible a ser un “tú a tú” en directo en el que una adolescente aconseja y habla abiertamente sobre salud mental.

La primera parte de este episodio hace alusión a las entrevistas clásicas en las que predominaba el entrevistado masculino y en donde la proporción de información era unidireccional, consiguiendo el característico aire misterioso e intelectual.

La representación del aplauso en tiempos de confinamiento ha marcado un punto de inflexión en nuestra sociedad como millenials. Las personas adoptaron rápidamente comportamientos comunes a causa de esta emergencia sanitaria, como tener en cuenta el fondo en el que se presentaban a través de las pantallas ya que las clases y las reuniones laborales se resolvieron online. El aplauso de las ocho de la tarde con *Resistiré*<sup>1</sup> de fondo.

Esta serie de vídeos también tienen la intención de ser un regalo nostálgico para los jóvenes del futuro cuando identifiquen esos objetos, experiencias, hagan suyos los vídeos y formen parte de ellos como lo ha hecho *Sin miedo a nada*<sup>2</sup> para los millenials. <https://youtu.be/XZ0gCgFUcU0>

---

<sup>1</sup> Es una canción popularizada por el Duo Dinámico en 1988. En el 2020 sale *Resistiré 2020*” como sencillo y tuvo un fuerte regreso ya que caracterizó los días de confinamiento en España.

<sup>2</sup> El álbum *Álex Ubago: 20 años* es una recopilación de las canciones más populares del cantante y su carrera estaba en auge al inicio de los dos miles siendo una figura musical influyente en la adolescencia de los millenials.

### 4. Proceso de producción

En el TFG, como en otros trabajos realizados en este grado en Bellas Artes, se inició el proceso realizando varios mapas conceptuales (Fig.4 y Fig.5) para situar los intereses principales y conectar ideas viables.

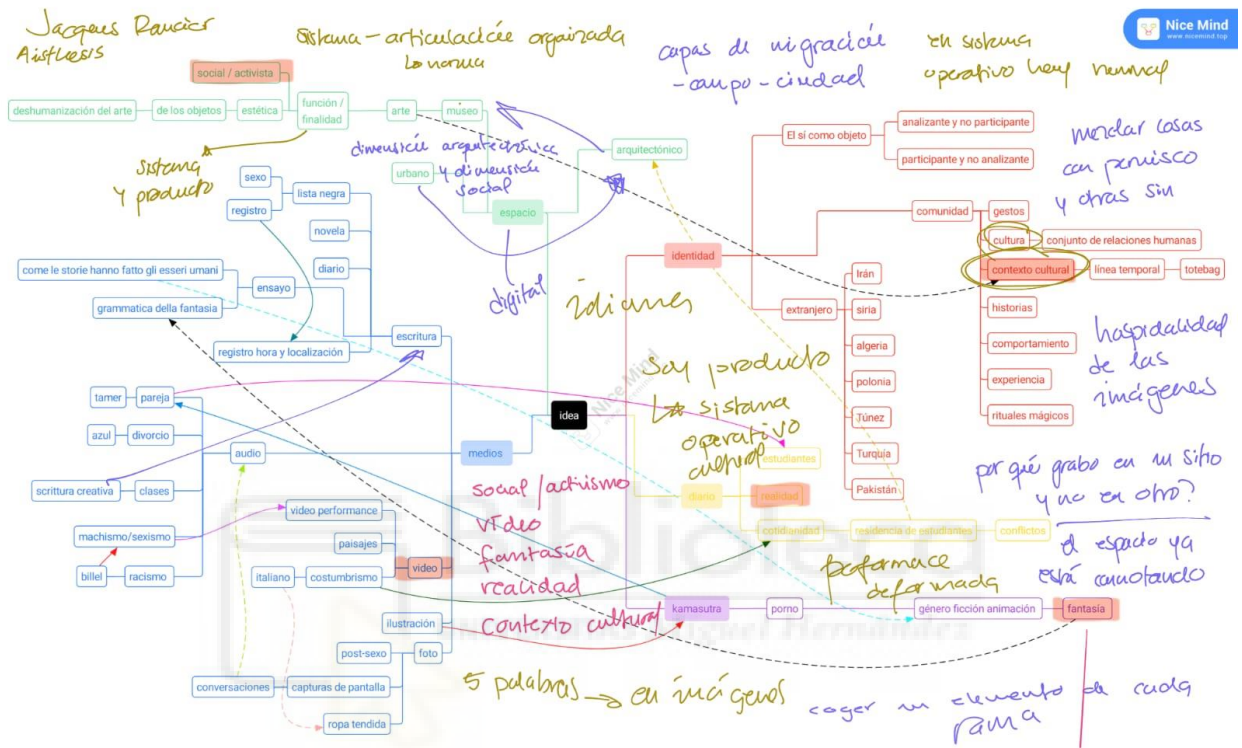


Fig. 4. Foto del segundo mapa conceptual del proceso

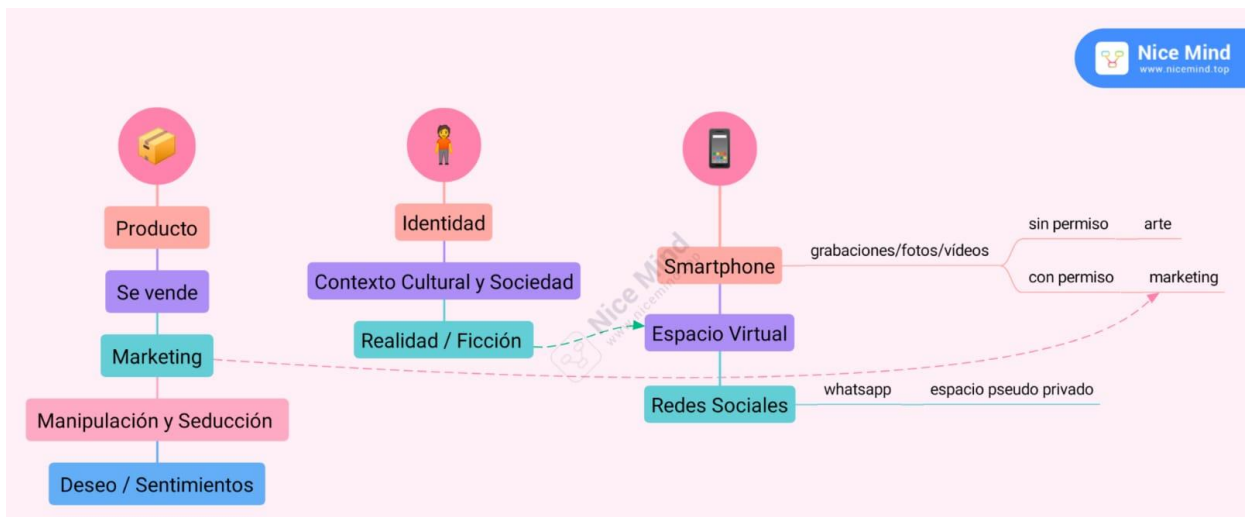


Fig. 5. Foto del último mapa conceptual del proceso

Para seguir indagando sobre las ideas que se estaban contemplando, se consideró la obra de José Ortega y Gasset publicada en 1925, titulada *La Deshumanización del Arte*. Como conclusión de este apartado del proceso, los matices de este TFG son más afines con los artistas mencionados en el apartado de referentes.

Al inicio surgieron algunas dudas por lo que se decidió documentarlas como una “letanía de preguntas” (fig.5) y continuar añadiendo todas las preguntas que fueron surgiendo hasta el final.

### **Letanía de preguntas**

---

- ¿A quién le puede interesar mi visión?
- ¿Qué objetos pueden definir nuestra época?
- ¿Por qué incluso en la ficción los adultos se cohíben?
- ¿Porno normativo?
- ¿Superhéroes con problemas de la vida real?
- ¿Los niños tienen una fantasía menos contaminada?
- ¿Por qué me sentí mal cuando Tamer no me tocó?
- ¿Porque hasta el momento mi único lenguaje de amor ha sido a través del sexo?
- ¿Solo sé comunicarme con mi cuerpo?
- ¿Por la manera en la han evolucionado las relaciones afectivo-sexuales?
- ¿Soy un reflejo de la sociedad actual?
- ¿El arte nace de los sentimientos? o son los sentimientos que dotan de sentido al arte?
- ¿En qué punto se diferencia la esfera pública de la privada en un espacio digital?
- ¿Instagram es público porque elijo lo que comparto?
- ¿WhatsApp es privado a pesar de que se vendan nuestros datos?
- ¿Encontrar arte en lo cotidiano? o reconocer el arte a través de los sentimientos?
- ¿El arte tiene sentido sin la involucración de sentimientos humanos?
- ¿Simplemente son objetos sin valor?
- ¿Los sentimientos son un idioma?
- ¿Cuántas veces decimos “amore” Tamer y yo?
- ¿Es tan fácil construir una religión?
- Lentils. ¿Lentoso?
- Lenticchie. Lentils. Lentice
- ¿Cómo capturar/conservar olores?
- ¿Cómo hacer una captura de pantalla de una imagen en mi mente?
- ¿Hemos convertido nuestra realidad en una simulación para vivir a través de una pantalla?
- ¿Por qué lo llamamos “problemas de identidad”? ¿A las personas les genera conflicto no poder encasillarnos?
- ¿Cuál es mi superpoder?

Para hacer una comparativa, en mitad del proceso se realizó un mismo cuestionario (fig.6); uno en español que rellenaron principalmente mis compañeros de la UMH, y en inglés que lo rellenaron los usuarios de la residencia San Niccola en Génova. Los resultados obtenidos se valoraron para la guionización de los personajes en el capítulo *No place to cry* (fig.10).

## Formularios recientes

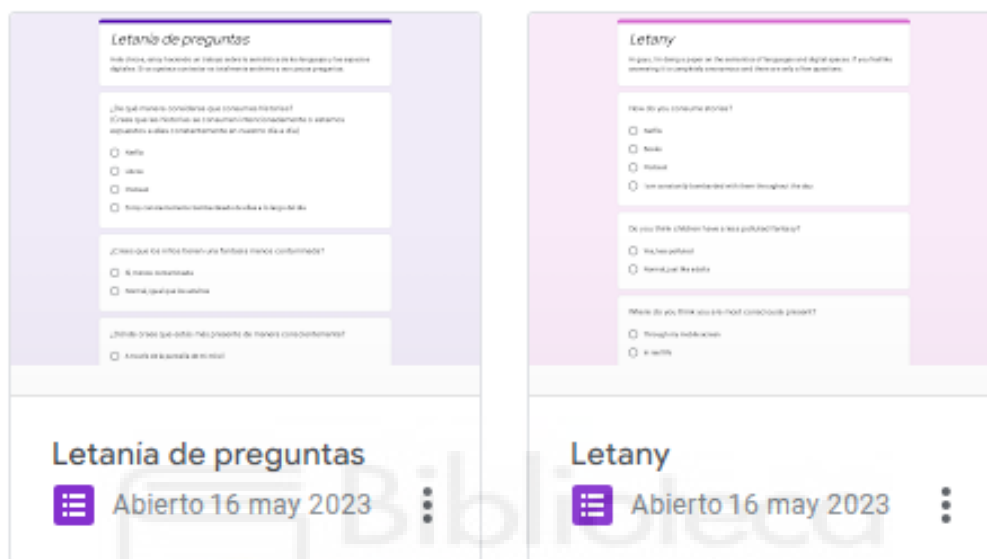


Fig. 6. Captura de las encuestas realizadas durante el proceso

Para el montaje de las cápsulas de videoarte hemos llevado a cabo un intenso trabajo de montaje de audio e imagen a través de la herramienta de Premiere (fig.7).

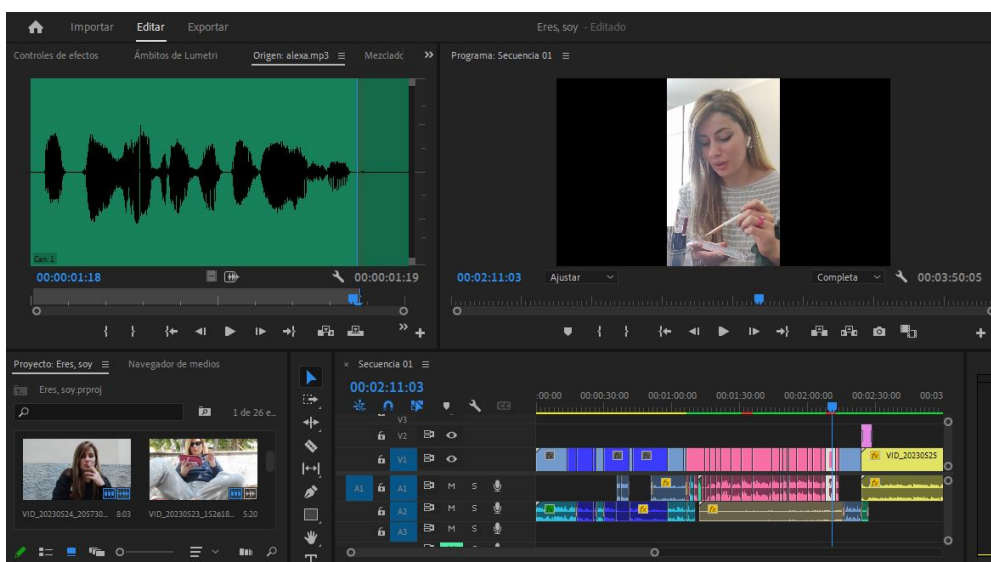


Fig. 7. Montaje Vídeo *Eres, soy* en Premiere

## 5. Resultados

Uno de los desafíos del proceso ha sido conseguir adaptar un punto de vista despersonalizado y neutral frente a la experiencia personal. Se ha tratado de una documentación a tiempo real y eso implica descifrar todo objeto y comportamiento que resulte trascendental para la futura historia comparativa de los humanos.

Consideramos de suma importancia documentar la sociedad actual, ya que debido a las nuevas tecnologías vivimos en un contexto histórico-social muy globalizado, muy marcado por las nuevas tecnologías y que está cambiando a una velocidad sin precedentes.

El resultado de la serie consta de cuatro vídeos, en los que se ha puesto el foco en las acciones, objetos relacionados y los comportamientos de los millennials. Se ha considerado el impacto que estas imágenes podrían generar dentro de cincuenta años. Y así mismo, teniendo en cuenta el material similar pasado, como el de los cineastas y artistas mencionados en el apartado de referentes.

En la intimidad y en los límites del espacio privado, se cuestionan las bases lingüísticas en el proceso de aprendizaje de un idioma ajeno y nuevo. La conclusión es que la relación de los seres humanos con las máquinas en el comienzo del siglo XXI, siguen basándose en la utilidad, mientras que las relaciones afectivas siguen manteniendo su naturaleza (fig.8).

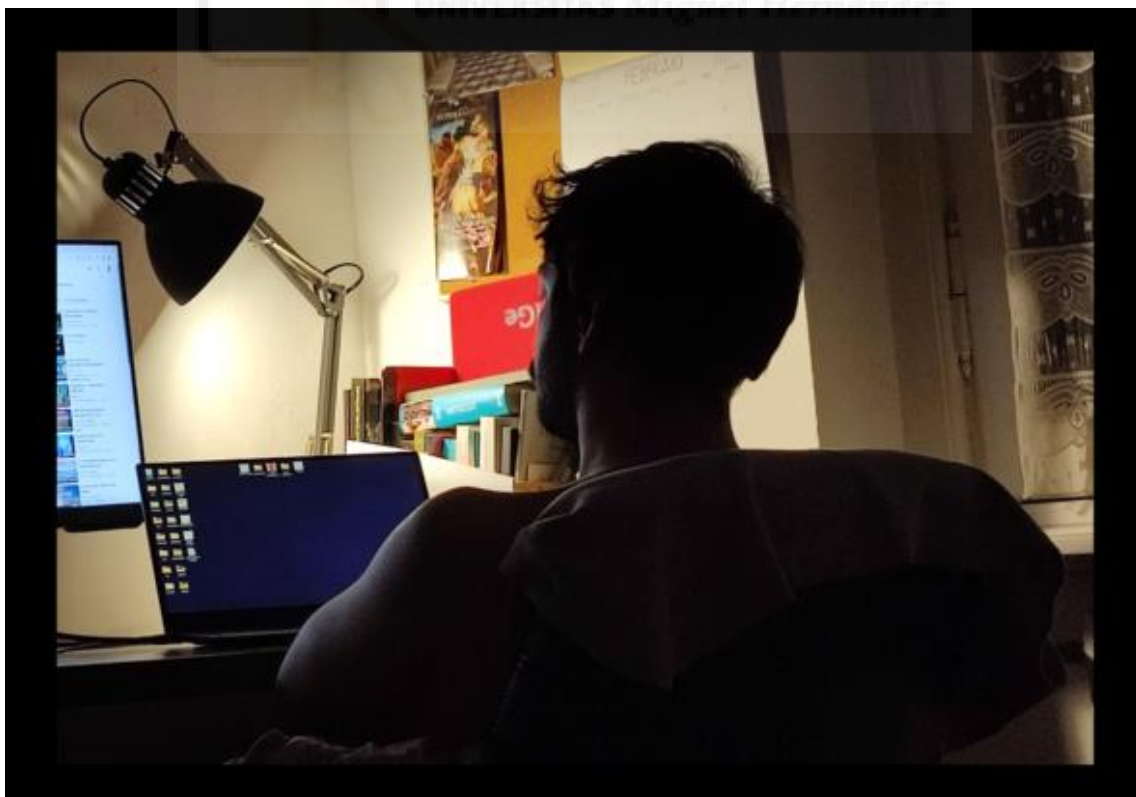


Fig. 8. Vídeo *Come si dice sempre*. Fotograma 00:02.30 <https://youtu.be/g2o6O08JSZ4>

El resultado de esta cápsula radica en una traducción “millennial” del trabajo de Guerín (2011), la voz en off representa una conversación entre dos personajes, y la capacidad de girar la cámara y grabarse a uno mismo es una característica común en los teléfonos inteligentes actuales.



Fig. 9. Vídeo *Mi hanno spezzato il cuore*. Fotograma 01:3.17 [https://youtu.be/NrypTg3\\_SYE](https://youtu.be/NrypTg3_SYE)

La conclusión de este capítulo se basa en la manera de interactuar en los espacios digitales como millennials. Para llegar a esa narratividad ficcional me he convertido yo misma en los personajes.



Fig. 10. Vídeo *No place to cry*. Fotograma 01:36.21 [https://youtu.be/uJPRsb\\_XTF8](https://youtu.be/uJPRsb_XTF8)

El desenlace de esta última cápsula de videoarte se materializa en la investigación de nuestro presente para hacer un retrato generacional recogiendo sobre todo objetos con los que los millennials nos relacionamos de manera cotidiana. Marcando algunos puntos de inflexión en nuestra pequeña brecha histórica, como lo ha sido el Covid-19, hemos tratado de dibujar nuestro recorrido en los comienzos de siglo.



Fig. 11. Vídeo *Eres, soy*. Fotograma 00:02.03 <https://youtu.be/XZ0gCgFUcU0>

## 6. Bibliografía:

- \_Ortega y Gasset, J. (1925). *La deshumanización del arte*. Madrid: Revista de Occidente.
- \_Hernández, M.A. (2018). *Intento de escapada*. Editorial: Anagrama
- \_Bourriaud, N. (2007). *Postproducción a la cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*. Buenos Aires: Hidalgo Editora.
- \_Mirzoeff, N. (2003). *Una introducción a la cultura visual*. Barcelona: Paidós
- \_Simmel, G. (1903). *La metrópolis y la vida mental*. Madrid: Casimiro Libros.
- \_Goffman, E. (1959). *La vida cotidiana como representación*. Buenos Aires: Amorrortu Editores
- \_Rodari, G. (2010). *Grammatica della fantasia. Introduzione all'arte di inventare storie*. Torino: La biblioteca di Gianni Rodari.
- \_Gottschall, J. (2018). *L'istinto di narrare. Come le storie ci hanno reso umani*. Bollati Boringhieri.

## Filmografía:

- \_Guerín, J. L. (2011). *Carta a Jonas Mekas* [En línea] <https://www.youtube.com/watch?v=FOc-2uG-yg>
- \_Mekas, J. (1958-2010). *Fragmento* [En línea]. <https://www.youtube.com/watch?v=CtGbyheWUhE>
- \_Deren, M. (1944). *Land* [En línea]. <https://www.youtube.com/watch?v=EvafmE3Lel0>
- \_Di Marco, R. Bellocchio, Bertolucci, B. Pasolini, P.P. Godard, J.L. Lizzani, C. (1968). *Amore e rabbia* [En línea] <https://www.dailymotion.com/video/x6xjjcd>

## Webgrafía :

- \_Hamilton, R. (1956). *¿Qué es lo que hace que los hogares de hoy sean tan diferentes, tan atractivos?* [En línea]. Recuperado de <https://historia-arte.com/obras/que-es-lo-que-hace-que-las-hogares-de-hoy-sean-tan-diferentes-tan-atractivos>
- \_Dilone, A. *Mami y yo y mi gallito*. [En línea] <https://www.intersexequality.com/mami-y-yo-y-mi-gallito-by-arisleyda-dilute/> [Última consulta 16/11/2017]