

PROYECTO TFG

ANÁLISIS DE LAS ACCIONES CONGÉNITAS DURANTE EL CRECIMIENTO HUMANO. EL MOVIMIENTO ESTROBOSCÓPICO EN LA PINTURA.

Presentado por Andreu Alcaraz Valls
Tutor: Carmen Lloret Ferrándiz

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2016-2017



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

En el siguiente documento se va a encontrar la descripción de un proyecto artístico propio para la realización del trabajo final de grado y con ello, el inicio de un camino para matizar y definir la propia obra pictórica, titulado *Análisis de las acciones congénitas durante el crecimiento humano*. Éste, está orientado hacia el estudio del movimiento estroboscópico, mediante el análisis de referentes contemporáneos y la lectura de distintos artículos. Además se precisa la comprensión de las acciones realizadas por un modelo. Profundizando a su vez en el conocimiento del cuerpo humano: tanto en las tonalidades cambiantes generadas por la luz, como en formas que los volúmenes componen. Por lo tanto, inicialmente observaremos una introducción del mismo, a continuación se expondrán los objetivos principales del trabajo escrito y práctico, para posteriormente contextualizar teóricamente esta idea y realizar una breve exposición de los referentes formales, conceptuales y metodológicos que pueden ayudar a la realización del proyecto. Tras esto pasaremos a comentar el desarrollo del trabajo, incluyendo técnicas a utilizar, procesos y algunas aproximaciones compositivas del posible resultado final. Finalmente estableceremos las conclusiones, para cerrar el documento con las fuentes referenciales y el índice de imágenes.

PALABRAS CLAVE: Pintura, Movimiento Estroboscópico, Figuración, Expresión y Acción Congénita.

SUMMARY

In the following document we will find the description of an artistic project for the completion of the final grade work and with it, the beginning of a way to qualify and define the own pictorial work, entitled *Analysis of congenital actions during human growth*. This one is oriented to the study of the stroboscopic movement, through the analysis of contemporary references and the reading of different articles. It also requires an understanding of the actions performed by a model. Deepening in turn the knowledge of the human body: both in the changing tonalities generated by the light, and in forms that the volumes make up. Therefore, we will initially observe an introduction of the same, then the main objectives of the written and practical work will be presented, to later theoretically contextualize this idea and make a brief exposition of the formal, conceptual and methodological references that can help the realization of the draft. After this we will comment on the development of the work, including techniques to be used, processes and some compositional approximations of the possible final result. Finally we will establish the conclusions, to close the document with the reference sources and the index of images.

KEYWORDS: Painting, Strobe, Figuration, Expression and Congenital Action Movement.

AGRADECIMIENTOS

A mis padres por su apoyo incondicional, por permitirme estudiar y disfrutar de estos años en la universidad.

A mis hermanas por ofrecer su ayuda en todo momento.

A Carmen, mi tutora, por iniciarme en el campo del movimiento estroboscópico y acompañarme durante este proyecto proporcionando sus consejos y paciencia.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	7
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	8
3. ANÁLISIS DE LAS ACCIONES CONGÉNITAS DURANTE EL CRECIMIENTO HUMANO. EL MOVIMIENTO ESTROBOSCÓPICO EN LA PINTURA.	
3.1. MARCO CONCEPTUAL	10
3.1.1. La generación millennial y lo actual	10
3.1.2. Una sociedad centrada en el espectáculo	11
3.1.3. Desarrollo y comportamiento humano	12
3.1.4. Movimiento innato o adquirido	15
3.1.5. Imágenes en movimiento	17
3.1.6. El cine y la pintura	18
3.2. REFERENTES	21
3.2.1. Referentes formales	21
3.2.1.1. Adam Lupton	21
3.2.1.2. Emilio Villalba	21
3.2.1.3. Horyon Lee	22
3.2.2. Referentes conceptuales	22
3.2.2.1. Eadweard Muybridge	22
3.2.3. Referentes metodológicos	23
3.2.3.1. Simon Birch	23
3.3. DESARROLLO DEL PROYECTO	25
3.3.1. Técnicas y procesos	25
3.3.1.1. Bocetos	25
3.3.1.2. Pinturas	25
3.3.2. Obras	27
3.3.2.1. Libreta	27
3.3.2.2. Guisantes	27
3.3.2.3. Gritemos	28
3.3.2.4. Bebamos	29
3.3.2.5. Estudio en familia	30
3.3.2.6. Frente al espejo	30
3.3.2.7. La pareja del café	31
3.3.3. LESS THAN 3592 SECONDS	32
4. CONCLUSIONES	35
5. FUENTES REFERENCIALES	36

6. ÍNDICE DE IMÁGENES	38
ANEXO	40
Dossier Exposición <i>LESS THAN 3592 SECONDS</i>	41

1. INTRODUCCIÓN

La intención en este proyecto es realizar un análisis minucioso de algunos movimientos consustanciales a nuestra especie y generar obra con el objetivo de mostrar esa acción primitiva que conservamos todos en el subconsciente.

Desde niños no hemos parado quietos un instante. Siendo muy pequeños intentábamos descubrir el mundo que nos rodea. Al crecer un poco pasábamos a asimilar conceptos y buscar otros aspectos naturales que nos sorprendieran. Actualmente consideramos que conocemos el mundo en general, tenemos toda la información en enciclopedias, libros e internet. El conocimiento se nos presenta ordenado por secciones. Dentro de toda la información de la que disponemos, hemos organizado la naturaleza por especies o familias, con ello podemos reconocer las características y el comportamiento propio de cada una. Esta forma de analizar se puede extrapolar a nuestra propia especie.

A la vez que el resto de especies, el ser humano ha ido evolucionando a lo largo de los siglos, tanto en el ámbito cultural como en el físico. A pesar de esta evolución tan genérica, hay aspectos que permanecen desde el principio, y son constantes: los movimientos inconscientes, los reflejos, las reacciones ante estímulos externos y las actividades más primigenias.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

A continuación se citarán los objetivos a tener en cuenta para realizar el proyecto artístico, *Análisis de las acciones congénitas durante el crecimiento humano. El movimiento estroboscópico en la pintura.*

2.1. OBJETIVOS GENERALES:

Realizar una obra pictórica relacionada con los referentes, problemáticas y claves del movimiento estroboscópico, en el ámbito del dibujo y la pintura.

Realizar un trabajo de campo observando diferentes movimientos y registrándolos, para completar este proyecto y complementar ejercicios futuros.

Desarrollar una serie de obras con la finalidad de hacer una exposición mostrando las conclusiones finales del trabajo teórico, los objetivos alcanzados y los resultados.

Estudiar el movimiento estroboscópico centrado en la superposición del mismo referente para representar una acción.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

Poner en práctica (pintar) alguno o algunos de los estilos investigados para finalmente encontrar un discurso pictórico personal.

Realizar un estudio en profundidad de algunos artistas considerados referentes en la obra producida. En cuanto a metodología, conceptos y estética.

Proporcionar una visión global de los principales referentes obtenidos en el ámbito de la pintura contemporánea para la realización de la obra y en el ámbito conceptual para asentar la idea de movimiento humano.

Contextualizar, enriquecer y optimizar el desarrollo de la creación pictórica propia y el discurso que plantea.

Reflexionar sobre el ser humano y los movimientos/reacciones generadas por él, diferenciando los generados de manera innata y los aprendidos en base a la repetición.

Definir la tonalidad general de la serie de obras escogiendo una gama cromática y demás estrategias que las unifique.

Utilizar encuadres y estéticas influenciadas por la narración cinematográfica y audiovisual.

2.3. METODOLOGÍA:

El proyecto nace de la idea de materializar el movimiento en obras plásticas. Intrigado por las acciones que realiza el cuerpo humano a diario, la propuesta es descomponerlo en pequeñas secciones para posteriormente ilustrarlo y realizar obra a partir de ello.

Se realizan dos tareas paralelamente. Primero; búsqueda de información sobre el movimiento, la posibilidad de que sea innato a nuestro organismo, o que sea aprendido en base a la repetición. Esto se completa con una búsqueda de referentes que compartan la misma problemática o interés. Mediante la lectura de artículos ir asimilando una especie de concepto sobre lo que llamamos movimiento estroboscópico.

Por otro lado, realizar estudios, bocetos rápidos, de modelos al natural. Ejecutarlos al aire libre, valorando las reacciones y actos de la gente de a pie. Observación de la sociedad actual y de las relaciones físicas a modo de estudio estético. Mediante estos bocetos, se procede a buscar posibles composiciones dinámicas para la creación de obra. Una observación guiada inicialmente por el azar, que posteriormente, tras el enriquecimiento propio a partir de la lectura de textos sobre el tema, quede en una búsqueda de lo atractivo visualmente.

Estos esbozos pueden ser respaldados por imágenes apropiadas del ámbito de internet y fotografías propias. En estas instantáneas particulares, la idea sería captar la acción, sin importar el detalle ni la nitidez.

Una vez las potenciales imágenes a desarrollar estén claras, se inicia la búsqueda de distintos materiales y técnicas para la realización de las pinturas. Indagando entre diferentes artistas y sus formas de plasmar sus propuestas, buscando referentes estéticos para poder conformar un estilo ecléctico, pero a la vez intentar llegar a definir un estilo propio.

Tras ejecutar las obras, buscar distintas combinaciones entre ellas para la realización de una exposición.

3. ANÁLISIS DE LAS ACCIONES CONGÉNITAS DURANTE EL CRECIMIENTO HUMANO.

EL MOVIMIENTO ESTROBOSCÓPICO EN LA PINTURA.

El objetivo principal de la realización de este proyecto es llevar a cabo un análisis minucioso de algunos movimientos innatos a nuestra propia especie y generar obra plástica con el objetivo de mostrar esa expresión primitiva que conservamos todos en el inconsciente. Mediante el estudio de referentes reales, en movimiento (Ya sea con sesiones fotográficas o bocetos rápidos al natural).

3.1. MARCO CONCEPTUAL

A partir de los objetivos marcados para el proyecto, surgen toda una serie de dudas que se pretenden ir resolviendo por medio de la lectura de distintos artículos y textos. De ellos se extraen conclusiones que serán comentadas en distintos puntos de este apartado. Inicialmente se tratará la sociedad en la que convivimos, para poco a poco ir adentrándose en el campo del movimiento humano así como en algunas soluciones/técnicas artísticas que pueden expresarlo.

3.1.1. *La generación millennial¹ y lo actual:*

El ritmo frenético en el que nos movemos hace que nos cueste más concentrarnos. Vivimos constantemente alterados en una sociedad que no se detiene un instante. La intensidad con la cual desarrollamos nuestro día a día dentro de la ciudad, el agobio constante, el ruido incesante y el ambiente cargado hacen que nuestro cuerpo vaya resintiéndose.

Este movimiento interminable es algo de lo que debemos sensibilizarnos, analizando y valorándolo, para así poder comprender un poco más la evolución del ser humano.

La velocidad, los medios de comunicación, el bombardeo de imágenes que a diario acuden a nuestra retina y demás estrategias visuales agresivas, son causantes de una pérdida de interés general característica en las nuevas generaciones. La publicidad, ya sea en el mundo televisivo, internet o la cartelería, es una vía que a diario impacta sobre nuestro campo de percepción. Vivimos en un entorno tecnológico en el que ya no nos detenemos a observar las imágenes. Una de las tareas que encomienda el hombre de a pie al mundo del arte es buscar una nueva forma de presentar al público el medio en el que convivimos, ralentizando el consumo de imágenes y a su vez distorsionándolas, editándolas, generando en el espectador nuevas sensaciones.

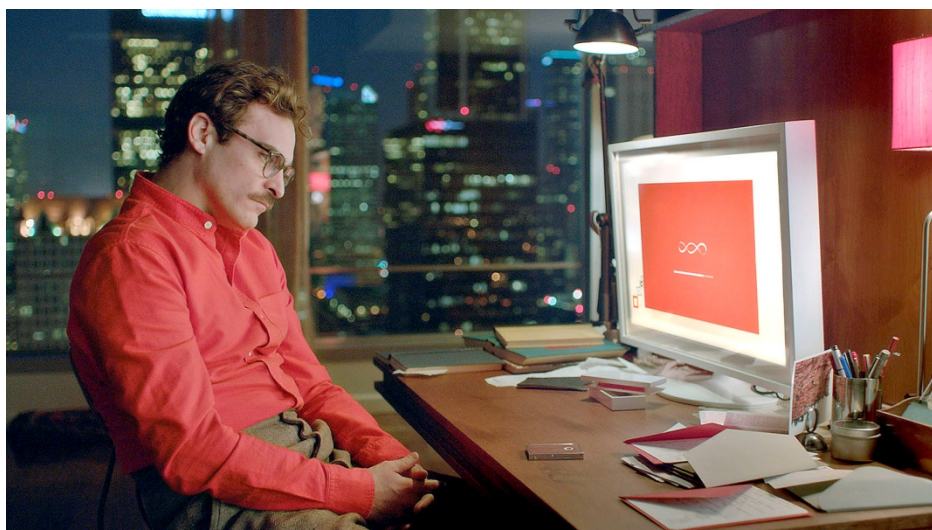
“El arte no necesariamente debe generar conocimiento, sino que debe aumentar nuestra experiencia en el mundo.”²

¹ La generación millennial, término acuñado al conjunto de personas que se hicieron mayores de edad con la entrada del nuevo milenio, y que actualmente padecen de forma más directa, el crecimiento y deterioro de la sociedad.

La incesante búsqueda de nuevas sensaciones podría ser un problema para el ser humano. No contento con lo descubierto y disfrutado hasta el momento, continua con su espíritu incansable en busca de nuevas emociones. Pero el error no está en fomentar esta cacería, sino en olvidar aquellas experiencias más naturales, relativas a nuestro origen. Aquellas vivencias primigenias que infravaloramos o a las que no prestamos atención.

Generación tras generación se ha intentado dejar de lado los aspectos más connaturales a nuestra especie, alejándonos por completo de lo que aparentemente nos identificaba como animales. Con la ayuda de nuevos descubrimientos se ha ido perdiendo el contacto entre los distintos sujetos como grupo social. Actualmente un individuo puede sobrevivir completamente apartado de la sociedad sin ninguna dificultad. Eso es algo contradictorio para el planteamiento que desde los inicios nos es impuesto: un característico comportamiento social, la necesidad de interactuar con otras personas.

Fig. 1. Spike Jonze (dir.): *Her* 2013. Fotograma de la película.



3.1.2. *Una sociedad centrada en el espectáculo*

Como comenta Guy Debord en su libro titulado *La sociedad del espectáculo*, los medios de comunicación de masas llevan a cabo su tarea de una forma esencialmente unilateral. Somos diariamente atormentados con nuevas imágenes, anuncios y publicidad que nos agotan y nos hacen cada vez más receptivos a la especulación.

La “liberación del trabajo”³ y el aumento de los pasatiempos organizados, no es en absoluto una libertad real, la sociedad obliga a ocupar esos periodos de tiempo en realizar actividades de lo más diversas, buscando un consumo obligatorio en el medio comunitario.

Esto ha sido generado gracias al crecimiento económico. Éste libera a las sociedades de la presión natural que implicaba una lucha directa por la supervivencia. Pero ahora la sociedad ha caído en una trampa aún peor. Vemos con toda naturalidad la necesidad de trabajar, de continuar hasta el infinito prestando servicios, desgastando la totalidad de nuestros esfuerzos.

² TARKOVSKY A. *Esculpir en el tiempo*. p. 61.

³ Término acuñado por Guy Debord en *La sociedad del espectáculo*.

Haciendo al ser humano esclavo, servidor del trabajo, hasta llegado el momento en el que el cuerpo se resienta.

La búsqueda y adquisición de mercancía ha alcanzado la ocupación total de la vida social. El consumo desmesurado se transforma para las distintas comunidades en un deber y a su vez en una obligación. Estas mercancías; inventos como el automóvil y el televisor, generan muchedumbres solitarias, aisladas del ámbito social.

“El espectador cuanto más contempla, menos vive: más acepta reconocerse en las imágenes dominantes de la necesidad, menos comprende su propia existencia y deseo.”⁴



(Izq.) Fig. 2. Richard Linklater (dir.): *Boyhood*. 2014 Fotograma de la película



(Dcha.) Fig. 3. Fotografía de Times Square. New York.

Con toda esta problemática que envuelve a la sociedad del momento, este proyecto es planteado, no con el objetivo de resolver estas cuestiones, sino simplemente con el propósito de hacer que el espectador se detenga por un instante, mire a su alrededor y comprenda que hay algo que se nos está escapando a diario. Algunas de las acciones realizadas cotidianamente contienen información sobre nuestra naturaleza.

3.1.3. *Desarrollo y comportamiento del ser humano.*

El movimiento es algo que sucede a diario. El ser humano está tan acostumbrado que ni nos damos cuenta de la importancia del mismo. Hasta que se pierde la capacidad, no se es completamente consciente de las posibilidades que ofrece.

Es sorprendente la posibilidad de que con lo evolucionados que nos consideramos como especie (*Homo Sapiens Sapiens*) aún realicemos movimientos innatos, es decir, no aprendidos mediante la educación. Podríamos considerarlos aquello natural, inmutable desde los inicios, que permanece en nosotros generación tras generación.

Pero para definir mejor el movimiento del ser humano, se debe estudiar su desarrollo por fases. La evolución que sufre el hombre durante su vida desde su concepción y nacimiento hasta su fallecimiento. Este desarrollo se divide en siete etapas con características muy diversas:

⁴ DEBORD G. *La sociedad del espectáculo*. p. 17.

La primera de ellas es la etapa prenatal, y al no incidir sobre el movimiento y comportamiento del nuevo ser de una forma directa, no es objeto del presente estudio. Simplemente en esta fase el embrión se forma dentro del vientre de la madre, y se ve afectado físicamente por acciones externas a él, como deficiencias nutricionales o infecciones.

La siguiente etapa es la infancia, que comprende desde el nacimiento a los 6 años de edad. Se podría dividir en dos partes. La primera como periodo neonatal que abarcará los primeros meses: El neonato duerme la mayoría del tiempo, pero aun así, en esta etapa se registran los cambios más interesantes de su desarrollo:

Aparecen los primeros actos reflejos como la succión del pecho materno y la reacción a sonidos fuertes. Además realiza movimientos espontáneos e indiferenciados: agita y retuerce su cuerpo, mueve brazos y piernas, pedalea... Por último, presenta también reacciones emocionales de agitación y excitación, posiblemente por una pérdida del equilibrio o por estímulos agradables y desagradables. Todas ellas podríamos considerarlas como acciones innatas al organismo humano iniciadas en esta etapa, que con la evolución posiblemente puedan ser intervenidas/modificadas.

En los primeros años de la etapa de la infancia tras el periodo neonatal, el ser humano se interesa en ejercitar sus órganos sensoriales, movimientos y lenguaje. Como comenta Jean Piaget en su *Teoría del desarrollo cognitivo*, en esta etapa el niño usa sus sentidos (que están en pleno desarrollo) y las habilidades motrices para conocer aquello que le rodea, confiando inicialmente en sus reflejos, para más tarde combinarlos con sus capacidades sensoriales y motrices. A través de este autoaprendizaje en los tres primeros años el ser humano adquiere capacidades básicas como manejar sus manos, ponerse de pie, caminar y hablar. Aparecen los primeros conocimientos y se prepara para luego poder pensar con imágenes y conceptos. Este aprendizaje es en base a su propia experiencia, por lo que no podríamos clasificarlo completamente en el campo de acciones adquiridas, sino que en base a la repetición, ha ido adecuando actos innatos para su supervivencia.

Tras la infancia, y por tener una mejor organización cronológica, empezaría la niñez, situada entre los 6 y 12 años. Coincide con la escolarización o ingreso del niño en la escuela, lo que significa la convivencia con otros seres humanos de su misma edad. Las exigencias del aprendizaje escolar trabajan y estimulan razonamiento.

Fig. 4. Richard Linklater (dir.): *Boyhood*. 2014 Fotograma de la película



A través de los juegos el niño estudia, desarrolla y adquiere múltiples capacidades que le ayudarán en la vida. También en esta etapa del crecimiento se desarrolla su pensamiento lógico, aprendiendo a controlar la imaginación desbordante que impera en la infancia. El niño se vuelve más objetivo, siendo ya capaz de ver la realidad, tal como esta es y no como se la imaginaba. Con la educación empiezan a visualizarse y poder diferenciarse más las acciones adquiridas, aquello que aprenden para poder convivir en la sociedad que les acoge.

La cuarta etapa del desarrollo humano es la adolescencia, que está comprendida entre los 12 y los 20 años. Es muy variable y resulta difícil precisar con exactitud cuándo termina, dependiendo de factores sociales, económicos y culturales. Normalmente en sociedades menos desarrolladas dura mucho menos que en sociedades del primer mundo.

Fig. 5. Wes Anderson (dir.):
Moonrise Kingdom. 2012
Fotograma de la película



En esta edad se deja de ser un niño, aunque todavía no se ha alcanzado la madurez y equilibrios propios de un individuo en la etapa de juventud o adultez. Es una fase marcada por la pubertad: Se registra un evidente y acelerado crecimiento en talla y peso. La voz del individuo cambia, se convierte en mucho más grave. Los movimientos se vuelven más marcados, y los gestos adquieren mayor fuerza.

La siguiente etapa del desarrollo humano es la juventud, que está comprendida desde los 20 hasta los 25 años, aproximadamente. Como anteriormente se ha explicado, depende de factores externos como la sociedad y la cultura.

En general la persona dentro de la etapa de la juventud se encuentra más tranquila consigo mismo y con respecto a lo que había sentido en su adolescencia.

Es la mejor época para el aprendizaje, pues la razón y la capacidad de pensar se han desarrollado casi en su totalidad y ahora el joven es capaz de enfrentarse objetivamente a la realidad que le rodea.

La penúltima fase es la llamada adultez, la etapa del desarrollo de la vida en el que el individuo normal alcanza la plenitud en su evolución física, biológica y psíquica. Comprende desde los 25 hasta los 60 años. En esta etapa su personalidad y su carácter están completamente formados. Esto le permite

afrontar la vida con mayor seguridad y serenidad que en las etapas anteriores. La adultez es la época de la vida del ser humano en el que mayor rendimiento en la actividad se presenta.

La última etapa del desarrollo de la vida se define como la ancianidad. Desde los 60 años hasta el fallecimiento. Tiene distintos efectos, síntomas o evidencias visibles, que no sólo dependen de su sexo y estado de salud en esta etapa, sino que recobra mucha importancia tanto el nivel de actividad que haya desempeñado en etapas previas de su desarrollo como el nivel de actividad que desempeñe el "anciano" durante esa misma etapa.

Esta fase del desarrollo humano se caracteriza por una creciente disminución de la fuerza física. Dicha disminución a su vez ocasiona progresiva bajada de la actividad intelectual y mental en general.

Tras este superficial repaso por las distintas fases, se puede observar claramente que hay algunas más interesantes que otras para reflejar el movimiento innato, como por ejemplo la infancia. En contraposición a lo esperado, se intentará trabajar las fases intermedias y finales, para así reflejar acciones, movimientos aprendidos o generados en las primeras y que perduran en el organismo durante el desarrollo del mismo.

3.1.4. *Movimiento innato o adquirido*

En el apartado anterior se ha hablado del desarrollo del ser humano, y como iba evolucionando de forma física y psíquica. Ahora se pretende tratar de una manera más objetiva el tema principal del proyecto; la división de movimientos humanos entre dos posibilidades: Innato o adquirido. Para poder comprender la problemática que se nos presenta, inicialmente se debe explicar cada concepto y lo que conlleva.

Innato: se refiere a factores genéticos, de nacimiento o hereditarios, es decir, que no dependen de la experiencia en sociedad del individuo. A diario realizamos toda una serie de acciones de las que no nos damos cuenta. Actos que se realizan de manera inconsciente, no siendo necesaria la intervención de la conciencia ni la atención.

Adquirido: este término se utiliza para referirse a cualquier factor ambiental (no genético, no hereditario). Su definición incluye las influencias en el desarrollo provenientes de experiencias prenatales paternas o maternas y familiares. Se extiende a influencias tales como los medios de comunicación, las tendencias del mercado y las condiciones socioeconómicas.

Judith Harris afirma en su libro *The Nurture Assumption* que lo adquirido (rasgos, acciones, movimientos, forma de pensar...), definido tradicionalmente desde el punto de vista de la crianza familiar, no explica de manera eficaz la variedad de la mayor parte de los rasgos en la población general. Por el contrario, ella sugiere que son más importantes los factores ambientales aleatorios (es decir, todos aquellos que son independientes de la crianza familiar) que los efectos ambientales familiares.

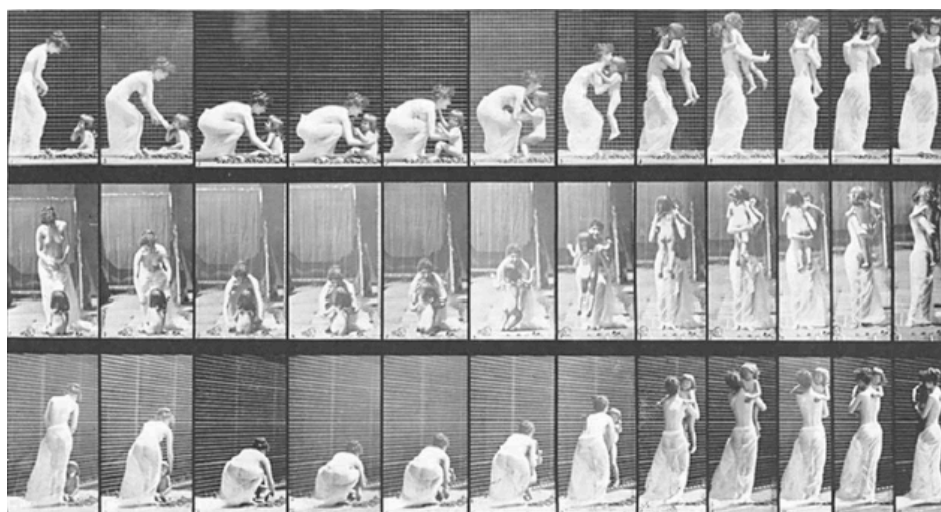
Un ejemplo de ello es el caso de los gemelos monocigóticos. Estos, a pesar de compartir ambiente familiar y ADN, no son idénticos en cuanto a personalidad y otros rasgos.

Cuando se discute sobre si determinadas funciones o rasgos psíquicos son innatos o adquiridos, suelen mezclarse dos problemas distintos. Por un lado está aquello psíquico que es común a todos los hombres de toda época y



Fig. 6. Eadweard Muybridge: (frg.) Child crawling upstairs., 1907

Fig. 7. Eadweard Muybridge: *Woman lifting and carrying a child*, 1907



cultura. Al hablar de lo psicológico común en todos los seres humanos, se trata, por ejemplo, del hecho de tener lenguaje, valores, opiniones, compromisos, ideales y un determinado sistema de impulsos. Para que estas funciones se desarrollen como tales, hace falta un medio social que lo posibilite. Pero aunque éstas se desarrollen necesariamente en todas las épocas y culturas, no es adecuado calificarlas como innatas. Son mecanismos, rasgos o funciones de necesario desarrollo en la vida social.

Pero realmente lo que en este proyecto nos interesa es el campo físico. Para poder considerar que un movimiento es innato es necesario reconocer que no existe ningún antecedente que lo desencadene.

Los reflejos son un ejemplo de comportamiento motor involuntario y no consciente, caracterizado por su alta velocidad de ejecución. Son innatos en el individuo, ante un estímulo externo se produce una respuesta concreta. Estos constituyen la primera manifestación de motricidad en el recién nacido.

Otra posibilidad son los gestos involuntarios; nunca planificados ni premeditados, revelan información sobre emociones espontáneas. Evocan de forma muy precisa el estado emocional, la manera de ser, de pensar o reaccionar corporalmente de un individuo. Puede expresar emociones como el aburrimiento. Un ejemplo es cuando un adolescente apoya la cabeza en las manos y los codos sobre la mesa durante una clase. Los gestos expresivos también podrían pertenecer a este grupo. Un sencillo ejemplo es el juego de miradas entre dos individuos al tener una relación.

Es posible que sea más sencillo ir viendo aquellos movimientos que son adquiridos, aprendidos en base a la observación de otros individuos y copiados mediante la repetición. Y así suprimiéndolos de un posible listado con los movimientos que realiza la especie humana, al final tan solo permanecerían los actos que más nos acercan al origen, a nuestra naturaleza.

3.1.5. *Imágenes en movimiento.*

El movimiento generado por el ser humano en dos dimensiones empieza con el dibujo y la pintura. La idea de reflejar el movimiento en el mundo del arte, ha permanecido inmutable durante el transcurso de los distintos periodos artísticos. Empezando por las pinturas rupestres, que mayormente muestran

un imaginario colectivo reflejo de la acción de cazar; el dinamismo se puede observar con las posiciones de los distintos personajes reflejados.

Conforme pasa el tiempo, los materiales, los soportes y las técnicas van evolucionando al igual que la sociedad. El progreso de las distintas bifurcaciones del arte va mostrando distintas soluciones. Pero a finales del siglo XIX empieza una nueva forma de expresión que explica y define mejor la problemática generada por el movimiento-acción: El cine.

Antes de empezar a hablar de este gran descubrimiento, de cómo afectó a la sociedad de entonces, y cómo ha llegado hasta la actualidad, debemos centrarnos un instante en la fotografía, su vía precursora.

En el siglo XV existieron indicios de aproximaciones a la fotografía. Uno de ellos fue la cámara oscura, recurso utilizado por pintores durante el Renacimiento. La primera descripción completa e ilustrada sobre el funcionamiento de la cámara oscura, aparece en los manuscritos de Leonardo da Vinci. Este tipo de soluciones/trucos se usaban para generar obra que respondiera a la necesidad de dar con el máximo parecido posible. Artistas posteriores al siglo XVII continuaban utilizando este instrumento, como por ejemplo Johannes Vermeer que utilizaba la cámara oscura para sus pinturas.

La fotografía surge finalmente en el siglo XVIII gracias a los avances científicos y técnicos de la época. Todo seguido de un deseo irrefrenable de la sociedad por captar imágenes que la pintura no lograba conseguir en su totalidad. En sus inicios nace como una técnica cuyo objetivo es mostrar lo observado, de manera objetiva y fiel, capturando un instante del mundo que nos rodea.

Con este invento, la pintura realista pierde su principal cometido. Aun así, con el paso de los años, la fotografía se convierte en un arte impulsado por movimientos artísticos, como el surrealismo, dejando de lado su deber, y explorando otras posibilidades.

El desarrollo de la fotografía supuso así el punto de partida del cine, dando lugar al fotograma. Uno de los predecesores del cine y principal referente de este proyecto es Eadweard Muybridge, quien junto con Étienne-Jules Marey crean el zoopraxiscopio, un instrumento que permite proyectar fotogramas correlativos mostrando la ilusión del movimiento. Este avance se hace presente en el proyecto; extrayendo imágenes de la propia acción animada y superponiéndolas para generar series pictóricas.

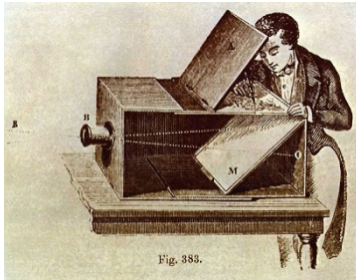


Fig. 8. Grabado, cámara oscura.



Fig. 9. Joseph Nicéphore Niépce:
Vista desde la ventana en Le Gras,
1827

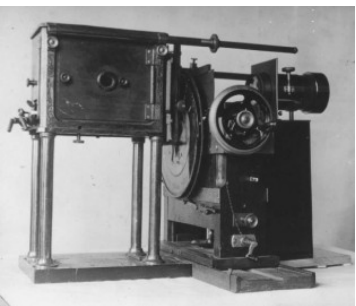


Fig. 10. Eadweard Muybridge:
Zoopraxiscopio, 1907

Fig. 11. Louis Lumière: *Salida de la fábrica Lumière*, 1895 Fotograma de la película



El cine nace junto al impresionismo, un movimiento artístico que surge en plena revolución industrial. La sociedad del momento se vuelca con el cine y su carácter novedoso, que muestra y forma parte de los avances tecnológicos de la época, consiguiendo capturar toda una serie de momentos y retransmitiéndolos mediante la proyección ante un espectador boquiabierto y asustado.

En el cine nos desprendemos del instante “pregnante” característico de la pintura, para atarnos visualmente a ese momento que se escapa de nuestra retina, recogiendo un periodo cualquiera, haciendo posible el movimiento, como comenta Gilles Deleuze en *La imagen-movimiento*.

“El dinamismo es la ley de oro de nuestro tiempo. Todo se pone en movimiento, todo transcurre, todo se transforma. Tanto en las sociedades como en los objetos y formas. El equilibrio ha dejado de hallarse en la inmovilidad, para encontrarse sólo en el movimiento. Tenemos una experiencia directa, íntima del movimiento. Tanto cuando miramos un filme como cuando circulamos en el mundo o cuando miramos las máquinas generadoras/destructoras de materia. Era inevitable que el arte llegara a expresar, con los medios adecuados, esta nueva experiencia el hombre tiene del mundo exterior.”⁵

3.1.6. *El cine y la pintura.*

Aquellas imágenes sobre las que se pierde interés al ser vistas, permanecen en nuestro subconsciente de manera irremediable, haciendo que al observarlas de nuevo, consideremos la posibilidad de haberlas visualizado con anterioridad. Se abre la posibilidad de jugar con la memoria a corto y largo plazo en el plano visual.

⁵ FRANCASTEL P., *Art et technique*, Gontier (DE BÉRTOLA E. *Arte cinético: el movimiento y la transformación*, p.124)



Fig. 12. Marcel Duchamp: *Desnudo bajando escalera*, 1912

Tanto la pintura como el cine comparten un mismo campo de percepción dentro de las capacidades del ser humano. Esto no puede generar entre ellos un conflicto de intereses, puesto que cada uno tiene un objetivo y unas peculiaridades completamente distintas. Lo que sí se puede comentar es que cada una disfruta de recursos que facilitan la retransmisión de unos u otros motivos/mensajes.

“Tres son las características del cine “trasvasadas” a la pintura; El manejo artificial de la luz, el encuadre y la posibilidad de reflejar el movimiento.”⁶

Hablando de movimiento, tenemos que decir que el cine transmite una ilusión del mismo, no lo transmite en su totalidad. Como comenta Gilles Deleuze en *La imagen movimiento- Estudios sobre cine*, no podemos reconstruir el movimiento con posiciones en el espacio o con instantes en el tiempo, es decir, con cortes inmóviles. Solo se cumpliría esa reconstrucción uniendo a las posiciones y a los instantes la idea abstracta de una sucesión.

“El movimiento no se confunde con el espacio recorrido. El espacio recorrido es el pasado, el movimiento es presente, es el acto de recorrer. (...) El movimiento es indivisible, o bien no se divide sin cambiar, con cada división, de naturaleza. Lo cual supone ya una idea más compleja: Los espacios recorridos pertenecen a un único y mismo espacio homogéneo, mientras que los movimientos son heterogéneos e irreductibles entre sí.”⁷

Por lo tanto, pensar que podemos pausar realmente el movimiento es un error. Por más que nos acerquemos al infinito dos instantes o dos actos, la acción se efectuará siempre en el intervalo entre los 2 y por tanto, no podremos detenerlo.

En la pintura este reto es aún más complejo, puesto que no se ofrece la posibilidad de observar movimiento real, sino que mediante las composiciones y líneas generadas, se pueden producir efectos ópticos que den a entender la sensación de acción.

A lo largo de su historia, la pintura figurativa siempre se ha centrado en representar el momento “pregnante” (es aquel que permite proyectar la acción hacia delante y hacia atrás en el tiempo, fomentando que el espectador imagine lo que ha ocurrido y lo que va a ocurrir) como solución a una imposibilidad de generar movimiento real. Es posible que la sociedad actual se haya cansado de este juego y quiera ir más allá, encontrar nuevos horizontes, nuevas soluciones plásticas ante las que detenerse y asimilar lo observado.

⁶ PABLOS, J. La pintura y su influencia en el cine. Una aproximación pedagógica a la obra de Edward Hopper, p. 107.

⁷ BERGSON H. (DELEUZE G. *La imagen movimiento- Estudios sobre cine.*)

Fig. 13. Ben J. Pierce: *Boys will be boys*, 2016 Fotograma del videoclip



El error digital puede ser planteado como posible deriva a la solución buscada para representar la obra. Estética del error, de fallo, de la equivocación. Debido al excesivo uso de las redes sociales e internet, a diario observamos fotografías y videos. Normalmente cuestan de cargar en el móvil, generando imágenes interesantes que muestran una especie de fallo, una imagen turbia y confusa, mezclando dos instantáneas seguidas, superpuestas, pero congeladas en la pantalla debido a la necesidad de un tiempo de carga y descarga de datos.

Esta estética se puede intentar transferir a la pintura, para generar imágenes completamente nuevas que transmitan las ideas de los apartados anteriores.

3.2. REFERENTES

Estos son el resultado de una selección de pintores que más se acercan a los objetivos marcados. Unos escogidos debido a que tratan temas afines a la propuesta a desarrollar y otros por el procedimiento plástico, del que se puede sacar partido, siendo la obra enriquecida por los conocimientos adquiridos gracias a la reflexión sobre estos artistas y sus obras. Son los puntos de unión observados en la práctica artística contemporánea que advierten la dirección del proyecto.

3.2.1. Referentes formales

3.2.1.1. Adam Lupton

La mirada del artista canadiense Adam Lupton explora las luchas psicológicas y sociológicas en la sociedad actual. Lupton plantea un diálogo interno y externo enfrentado en sus narrativas indeterminadas.

Su obra presenta momentos de elección frente a la visualización de sus probables resultados: planes temporales coexistentes en un espacio. Teniendo todos los resultados posibles a una situación realizada. Imagen dividida en universos fragmentados visualmente. Cuestiona nuestro proceso de libre albedrío, así como nuestros conceptos de espacio, tiempo, destino y el propio ser; planteando la incógnita de que cada decisión se haga realidad en una vida paralela u otra, eso constituiría una libertad limitada.

Junto con su complejo y amplio planteamiento, las obras de Lupton buscan despertar en el espectador dudas sobre acciones cotidianas del ser humano. Un planteamiento plástico bastante sugestivo que pretende no dejar a nadie indiferente. Una pincelada ágil y directa que marca las direcciones de los planos creados dentro de las figuras que generan la composición. Uso de colores de manera segregada, mostrando tonalidades cambiantes siendo fiel a la iluminación de la escena.

3.2.1.2. Emilio Villalba

Es un pintor ubicado en San Francisco cuyos retratos están inspirados en obras maestras del campo de la pintura. Sus planteamientos se centran en la condición humana contemporánea. Exploran la disonancia creada sobre un rostro familiar cuando es fracturado y distorsionado por la influencia exterior.

Mediante una pincelada segura y la reducción de las formas hasta conseguir abstraer la figura, consigue generar diferentes juegos visuales dentro de cada obra. Durante el proceso de creación va variando de enfoque, creando nuevas miradas, marcas que llamen la atención dentro de la pieza, planteándose así si existe un punto focal y equilibrio en la composición.

En su planteamiento propio a la hora de pintar destaca el hecho de no dar por terminada la pintura hasta cumplir un requisito: al agregar un toque de luz en un área plana, éste no debe destacar en exceso. Es la metodología que desarrolla, puesto que si no pasa esta prueba, vuelve a pintar la zona entera.

Los títulos de sus cuadros ayudan a instaurar un equilibrio entre aquella idea inicial, el pensamiento propio del artista y la imagen que se observa. Facilitan al espectador la posibilidad de intentar comprender el cuadro.

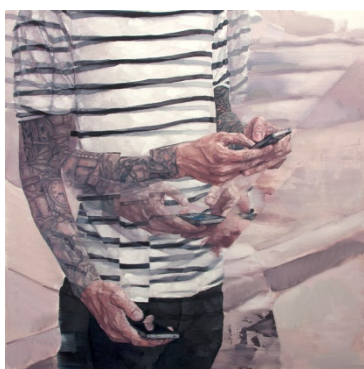


Fig. 14. Adam Lupton, *Things I don't remember*. 2014



Fig. 15. Emilio Villalba: *Rorschard*. 2015



(Izq.) Fig. 16. Horyon Lee:
Overlapping image S140706M.
2014



(Dcha.) Fig. 17. Horyon Lee:
Overlapping image S140906M.
2014

3.2.1.3. Horyon Lee

Artista surcoreano cuyo trabajo destaca por el efecto producido a través de la superposición de imágenes. La obra del artista deambula entre la fotografía y la pintura, para ello Lee realiza fotografías que manipula digitalmente y que posteriormente pinta al óleo sobre lienzos.

El pintor primero escoge a sus modelos femeninas, las cuales posan para él en diferentes posturas y realizando distintos movimientos. A través de Photoshop Lee superpone las imágenes consiguiendo el resultado deseado. Finalmente aplicando su destreza con los pinceles, el artista consigue recrear sus sensuales y algo fetichistas, obras que le han supuesto gran reconocimiento artístico.

En sus pinturas no deja rastro de la pincelada, difuminando y mezclando los colores, genera en las figuras un aspecto casi fotográfico. Es sorprendente el trabajo que realiza con las transparencias y la superposición de éstas, teniendo en cuenta siempre la tonalidad del fondo y homogeneizando la obra en su totalidad. Fondos neutros, muestran espacios vacíos y amplios debido al uso de colores limpios. Estos no adquieren importancia, puesto que la figura es el foco central de la composición, y así quiere Lee que sea, para fomentar su intención temática.

3.2.2. Referentes conceptuales

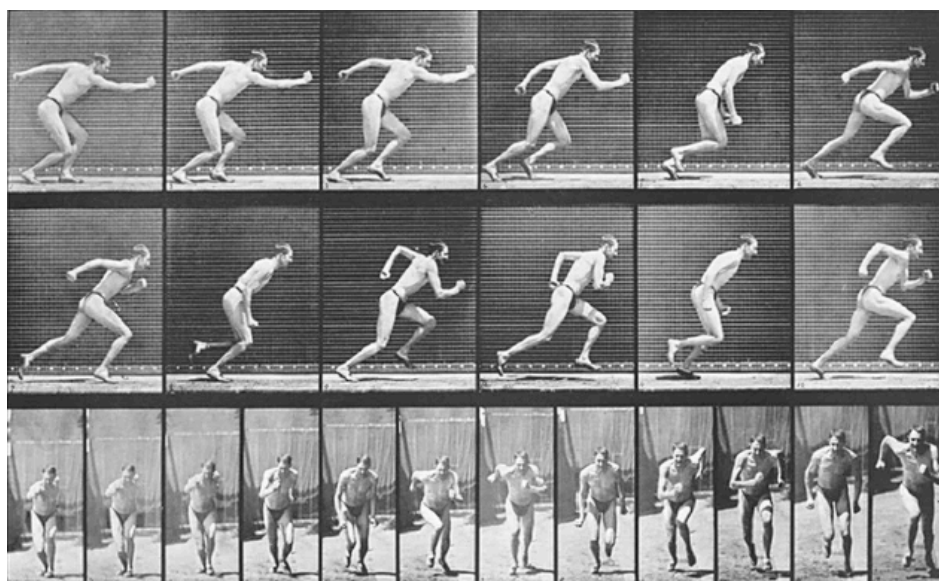
3.2.2.1. Eadweard Muybridge

El zoopraxiscopio fue el primer instrumento construido y diseñado para demostrar, mediante una reconstrucción sintética, movimientos originalmente fotografiados al natural. Es un artefacto que fue creado en 1879 por Eadweard Muybridge que permitió el desarrollo de los inicios del cine, siendo anterior al cinematógrafo. Es un instrumento que utilizaba una fuerte luz para proyectar imágenes secuenciales de un disco de cristal, así creando una ilusión óptica.

Los discos contenían varias imágenes, la mayoría con silueta negra y algunos pequeños detalles.

E. Muybridge junto con Étienne-Jules Marey muestran gracias a esta herramienta, series de fotogramas correlativos que dan lugar a una ilusión de movimiento. A partir de aquí, creó más de 10000 secuencias de imágenes, que fueron publicadas en el libro *Animal Locomotion*. Tras ello, y valorando los resultados obtenidos, realizó un estudio parecido pero usando de referente el cuerpo humano, publicando las conclusiones en el libro *The Human Figure in Motion*.

Fig. 18. Eadweard Muybridge:
Athlete starting on a race, 1907



La posibilidad de captar el movimiento y mostrárselo a un posible espectador sin la necesidad directa de realizarlo físicamente, abre las puertas hacia un nuevo mundo en el arte. El interés en su estudio recae en la importancia que este invento supuso, pudiendo mostrar proyecciones visualmente atractivas y sugerentes de movimientos.

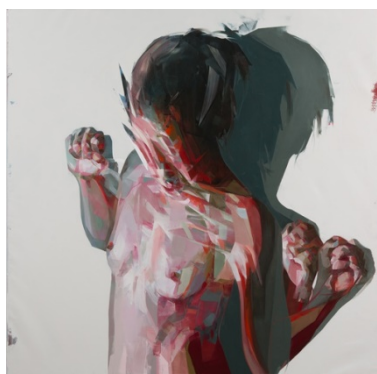
En sí, el propósito de ese estudio era descomponer a través de imágenes estáticas, todo un grupo de acciones. Ese mismo planteamiento se pretende llevar a cabo en el presente proyecto: mediante imágenes estáticas, descomponer y analizar las fases de una actividad humana.

3.2.3. Referentes metodológicos

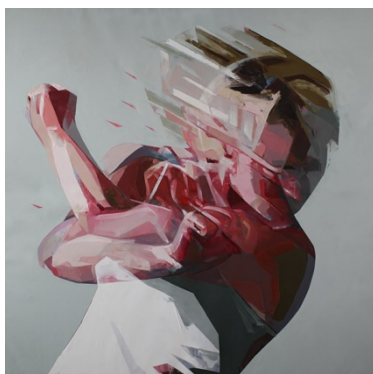
3.2.3.1. Simon Birch

Es un pintor contemporáneo, en cuyas obras transmite la velocidad del movimiento, la fugacidad del presente. Pretende captar la gestualidad, las formas y diferentes tonalidades del cuerpo de un modelo al realizar una acción.

En su proceso creativo inicialmente escoge al modelo y realiza una sesión fotográfica. No utiliza grandes cámaras, debido a que no busca el máximo detalle, sino captar un instante. Busca ese momento de explosión, de onda expansiva que cada persona produce al realizar ejercicios o adoptar una posición.



(Izq.) Fig. 19. Simon Birch: *He willed himself into passivity, became the passenger behind her eyes*, 2012



(Centro) Fig.20. Simon Birch: *TMRW*, 2014



(Dcha.) Fig. 21. Simon Birch: *The Marvel*, 2012

(Bajo) Fig. 22. Simon Birch: *Coachwhip Supercharger*, 2013

Tras la sesión realiza una selección de las diferentes fotografías, descartando aquellas que carecen de interés. Todas aquellas imágenes sirven de fuente de inspiración y de referente, en ellas se muestran diferentes instantáneas y actitudes del modelo.

Al finalizar esta primera parte, pasa a realizar bocetos a lápiz sobre papel, dibujando diferentes rostros y posiciones que guardan relación con las fotografías realizadas anteriormente.

Encontrada la composición ideal, pasa a trabajar sobre el lienzo. Primero realiza unas líneas de encaje, para seguidamente pintar con finas capas de óleo diluido con aguarrás. Realiza brochazos rápidos, creando pequeños errores y dando un carácter muy propio a la pintura. Poco a poco va superponiendo capas de óleo menos diluido, aplicándolo con grandes espátulas.

En ocasiones superpone diferentes imágenes, y eso genera movimiento estroboscópico dentro el cuadro. Cada una de sus pinturas es un largo proceso por capas. En algunas utiliza secativos como complemento a la pintura para trabajar con mayor fluidez.

“Es un trabajo progresivo que precisa de un ejercicio constante y mantener la mente siempre despierta”.⁸

La forma de trabajar de Birch es interesante y se asemeja bastante a la metodología que se pretende llevar a cabo en el presente proyecto.



⁸ SOUTH CHINA MORNING POST, China 2016 [Consulta en 2016/04/29] Disponible en: <<http://www.scmp.com/lifestyle/arts-culture/article/1559065/simon-birch-17-years-hong-kong-taking-his-talents-elsewhere>>

3.3. DESARROLLO DEL PROYECTO

A partir del estudio y la interiorización de los movimientos captados mediante la observación del entorno social, se va conformando todo un conjunto de posibles composiciones, borradores que posteriormente pasarán a conformar la obra final.

3.3.1. Técnicas y procesos

3.3.1.1. Bocetos

En primer lugar se realizan bocetos rápidos al natural, en pequeñas libretas con diferentes materiales: lápiz, carbón, tinta china y rotuladores. Obteniendo registros rápidos, centrando la atención en plasmar el movimiento de la acción realizada por el referente y no en la copia exacta de las formas del mismo.

Fruto de una observación azarosa, dibujos realizados en parques, cafeterías, zonas comunes de la facultad y en la propia casa. Surgió el problema de la brevedad, el poco tiempo en el cual sucede la acción, por lo tanto los trazos son rápidos y muy esquemáticos. Obteniendo siluetas y formas simples además de apuntes inacabados.

Una vez recogidos posibles movimientos, se pasa a trabajar en el estudio, para reflexionar y decidir la composición a realizar a la hora de crear obra. A su vez poder elegir el posible tamaño del formato en base a los bocetos y la composición generada. Dibujos lineales mostrando posibles opciones para representar la escena. Los apuntes se retoman para trabajar más sobre ellos y poder conformar imágenes con cierto grado de interés.

Estas ilustraciones, al pasarlas a limpio, se realizan en distintos colores, para poder diferenciar las fases de la acción. Trabajadas a partir de los bocetos primeros, también se complementan con fotografías propias realizadas con modelos e imágenes extraídas de vídeos de YouTube, buscando obtener una mala calidad de imagen, para obviar los detalles y centrarse en la forma de la figura de cada fotograma.

Tras la búsqueda de una buena solución plástica para entender estos dibujos, se escogen el rojo y el azul como colores que marcarán la diferencia entre las distintas imágenes superpuestas en un mismo soporte.

Para hacer entender al espectador la superposición de las imágenes en estos bocetos, una vez están claros y definidos, se realizan con rotulador indeleble sobre acetato. En cada una de las hojas de acetato se dibuja un instante de la acción. Mediante la yuxtaposición de este material, separado por pequeñas varillas para que adquiera mayor profundidad, se obtiene una visión comprensible sobre las ilustraciones y aquello que pretenden mostrar al espectador. El juego generado por la transparencia del material y la posibilidad de verlo por ambos lados, hace que estos bocetos adquieran un interés propio, paralelo al interés que puedan producir las pinturas realizadas a partir de ellos.

3.3.1.2. Pinturas

Para la elaboración de esta serie de obras se utilizan bastidores de madera realizados manualmente, debido a la elección de unos formatos distintos a la normativa general. Con listones de madera de 2,5 x 2,5 cm de ancho, todos del mismo grosor para dar unidad a las obras, y tablas de contrachapado como



Fig. 23. Andreu Alcaraz: *Bicicleta*, 2017



Fig. 24. Andreu Alcaraz: *Bebés*, 2017



Fig. 25. Andreu Alcaraz: *Pinta lo tuyo*, 2017



Fig. 26. Andreu Alcaraz: *Espejo*, 2017

soporte sobre el que pintar. La idea es trabajar sobre el bastidor montado, así que con cola blanca y gatos de distintos tamaños, se realiza el montaje de los mismos. La imprimación del soporte consta de 3 capas de Gesso ligeramente lijadas para obtener una textura lisa y pulcra sobre la que pintar.

Las medidas de los soportes están decididas a escala a partir de los bocetos y de imágenes apropiadas de videoclips visualizados en YouTube.

El primer paso para abordar la pintura es un encaje rápido con acrílico diluido con agua, para ir situando las diferentes zonas y sus tonalidades.

Antes de trabajar sobre el soporte preparado se desarrollan distintos estudios de color, con rotuladores, pinturas de madera, acrílico u óleo, buscando posibles resultados con distintas gamas cromáticas. A la hora de emprender la obra final, se han tenido claros los materiales a utilizar y la tonalidad general del cuadro para generar composiciones estables y dinámicas. Uso de paleta restringida formada por: blanco, negro, amarillo primario, rojo burdeos y azul ultramar. Primero trabajo el fondo en su totalidad. Grandes manchas de tintas planas, llenando el soporte entero y definiendo distintos módulos. En esta capa se crean escenarios vacíos, a la espera de la acción que acontecerá en ellos.

Escenas generadas con distintos recursos como el uso de reservas mediante finas cintas de carroceros. Además de la superposición de acrílicos ligeramente diluidos para obtener sombras y luces en los ambientes.

Una vez el fondo está acabado, es recubierto con una gruesa capa de resina acrílica, con el objetivo de obtener un acabado brillante y liso. Para la aplicación del látex se lleva a cabo un procedimiento específico: se aplica la resina con ayuda de una brocha. Una vez la superficie está completamente cubierta, se coloca encima un acetato de tamaño ligeramente superior al bastidor. Para que no se queden las pinceladas de la brocha se ejerce presión con una espátula sobre el acetato, unificando la capa de látex. Tras estar completamente seca la resina acrílica, se retira delicada y rápidamente la capa de acetato. Así se obtiene un acabado brillante, que al igual que el barniz, protegerá el fondo realizado con acrílico de toda la pintura que se realice encima.

Después de este procedimiento se procede a pintar las figuras con óleo en esta nueva capa generada. Se utiliza también una paleta restringida: blanco titán, negro marfil, ocre amarillo, rosa permanente y azul ultramar. Para encajar las figuras, previamente se realiza una ampliación del boceto sobre papel continuo blanco, para calcarlo a tamaño exacto y con la misma relación visual, con papel de calco amarillo, sobre el soporte. Las figuras son trabajadas por zonas pero no buscando desde el principio el acabado final, puesto que éste se dará una vez esté todo completamente pintado, homogeneizando la tonalidad y las pinceladas en este segundo plano dentro de la composición.

Una ventaja que ofrece la capa de resina acrílica es la posibilidad de quitar las manchas de óleo que no interesan en la imagen. Con un pincel de goma o un trapo se eliminan con toda facilidad. En esta capa no se utiliza esencia de trementina para diluir el óleo, éste se aplica directamente en la paleta y de ahí, tras efectuar las mezclas pertinentes, al soporte con pequeños pinceles de distintos grosores y formas.



Fig. 27. Andreu Alcaraz: *Guisantes* (Proceso), 2017



Fig. 28. Andreu Alcaraz: *Bebamos* (Proceso), 2017

3.3.2. *Obra*

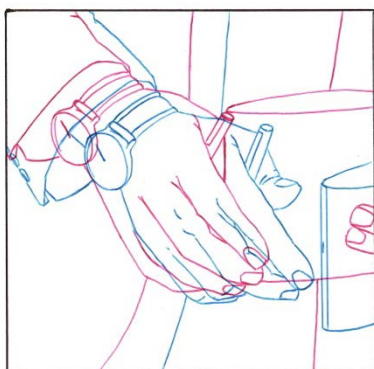
Considero que es necesario explicar de forma concisa cada una de las pinturas, los motivos para elegir la imagen y el objetivo final de la misma. Además para poder hablar de una evolución durante el transcurso del proyecto y la comprensión de las lecturas y los referentes.

Todas estas pinturas pertenecen a una misma serie, están realizadas para ser expuestas de manera conjunta, inicialmente ideadas para marcar un orden cronológico y narrativo secuencial.

3.3.2.1. *Libreta*

Díptico de tamaño reducido, 20 x 20 cm cada uno. Pensado para realizar una primera toma de contacto con los distintos materiales para pintar el movimiento estroboscópico. Diseño sencillo y sugerente realizado a partir de la visualización ante un espejo de las distintas formas de agarre de las manos.

Realizados en un único plano, todo con acrílico por capas, siendo más o menos diluido dependiendo de la necesidad. Acabado con barniz cerámico en frío.



(Izq.) Fig. 29. Andreu Alcaraz:
Libreta 1 (Boceto), 2016

(Centro) Fig.30. Andreu Alcaraz:
Libreta 1, 2016

(Dcha.) Fig. 31. Andreu Alcaraz:
Libreta 2, 2016

Idea de descomponer un movimiento sencillo como coger la libreta para realizar bocetos. Dividido en dos imágenes cuyo soporte es de la misma medida. Gama cromática relativamente parecida, con el objetivo de generar pequeñas variaciones que diferencien las obras entre ellas.

3.3.2.2. *Guisantes*

Primer cuadro de formato medio, realizado. Formato escogido principalmente horizontal para identificarlo con imágenes audiovisuales del mundo de Internet. Existe un interés por generar un movimiento en el ambiente del fondo que tras valorar el resultado, finalmente fue descartado, haciendo que en el resto de las obras, el fondo permanezca inmóvil o al menos, que éste sea reconocible.

Presenta una pincelada de tamaño reducido y muy marcada, con la intención de que el espectador se acerque a la obra y observe las pequeñas líneas de color que la conforman.



(Izq. Arriba) Fig. 32. Andreu Alcaraz: *Guisantes* (Boceto), 2016

(Izq. Bajo) Fig. 33. Andreu Alcaraz: *Guisantes* (Fotografía), 2016

(Dcha.) Fig. 34. Andreu Alcaraz: *Guisantes*, 2016



Es una imagen constituida a partir de un dibujo inicial y de tonalidad secundada por una fotografía propia. Elección de este movimiento como esa acción infantil, cuando no gusta aquella comida que se tiene en el plato, y de alguna forma se intenta evitar la ingesta del mismo. Se puede desarrollar de varias maneras; ya sea jugando con el plato, mirando fijamente al familiar que nos lo ha ofrecido y poniendo cara de tristeza. Para esta pintura se valoró la tranquilidad de la figura principal, transmitiendo una mirada infantil que trata de hacer que el espectador le permita no comerse el plato. Intención principal de meter al espectador en la historia y hacer que sea partícipe. A su vez, potenciar un posible recuerdo de la infancia, o realizado en la actualidad por sus hijos.

3.3.2.3. Gritemos

Al igual que el primero, formato escogido principalmente horizontal para identificarlo con imágenes audiovisuales del mundo de Internet, además de búsqueda de una estética de recorte, generando una carencia de información.

Fondo dividido en dos partes, un primer plano a la izquierda, definido y brillante, mientras que a la derecha se observan manchas difusas con un aspecto cambiante. Se pretendía generar profundidad en la imagen, acompañada por el negro que es el tono principal del fondo, creando un ambiente amplio indefinido.

(Izq.) Fig. 35. Andreu Alcaraz: *Gritemos* (Boceto), 2016

(Dcha.) Fig. 36. Andreu Alcaraz: *Gritemos*, 2016

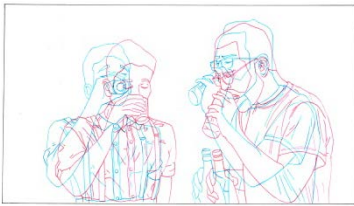


Pincelada marcadamente rectangular, realizada con paletinas de tamaño medio. Principal interés en marcar y enfatizar la superposición de los tres rostros y una posible gradación cromática realmente contrastada.

Construida en base a bocetos de línea. Se seleccionó esta acción planteando la posibilidad de utilizar diferentes medios dentro de la cotidianidad del ser humano. Un viaje largo en el coche, en el que los niños no paran quietos, están incómodos de llevar el cinturón puesto. Planteamiento de una escena en la que la niña abre la ventana del coche y empieza a gritar para pasar el rato, siendo feliz por el simple hecho de realizar esta acción libremente y haber soltado una pizca de su energía. El sentimiento de libertad que caracteriza los trayectos largos en coche.

De niño nada me gustaba más que ir en coche. La esperanza de descubrir un nuevo lugar donde vivir aventuras, el paisaje cambiante observado desde la ventanilla, pero por encima de todo, la posibilidad de bajarla y soltar un fuerte grito contra el viento.

3.3.2.4. Bebamos



(Izq. Arriba) Fig. 37. Andreu Alcaraz: *Bebamos* (Boceto), 2017

(Izq. Bajo) Fig. 38. Anthony Mandler: *Carry on (Fun)*, 2012
Fotograma del videoclip

(Dcha.) Fig. 39. Andreu Alcaraz: *Bebamos*, 2017

Para esta pintura, se pretendía profundizar más respecto al planteamiento llevado hasta ahora. Sigue siendo un formato apaisado, pero de mayor tamaño y amplitud. Ahora no interesa recortar las figuras, es necesario que se observe la parte entera que realiza la acción. Ejecución de un fondo diáfano, en tonos verdosos con pequeños y brillantes toques de luz blanca. Manchas abstractas que crean nubes y luces cambiantes que dan a entender una atmósfera nocturna además de festiva.

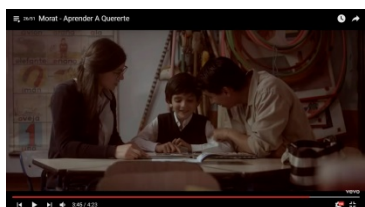
Pincelada más definida en unas zonas que en otras, por ejemplo los brillos simplificados en los vasos y las camisetas de los personajes, tienen distintos registros.

Imagen creada a partir de ilustraciones y una imagen visualizada en un videoclip musical de YouTube. Escena escogida con el motivo de representar momentos de ocio de los jóvenes en la actualidad. Noches en pubs y bares, con un ambiente de fiesta, bebiendo. A su vez, gracias a la estética llevada en los cuadros, se puede generar en el espectador la sensación de embriaguez, al ver estos dos personajes multiplicados visualmente. Podría considerarse como

un juego que hace partícipe al observador, haciendo que viaje hasta la escena y comparta la esencia de la acción.

3.3.2.5. Estudio en familia

El más grande de los cuadros, continúa con un formato marcadamente apaisado. Fondo marcado por las líneas verticales y horizontales, generando una composición geométrica, dividiendo la superficie en distintos bloques de color.



(Izq. Arriba) Fig. 40. Andreu Alcaraz: *Estudio en familia* (Boceto), 2017

(Izq. Bajo) Fig. 41. David Bohórquez (dir.): *Aprender a quererte* (Morat), 2012 Fotograma del videoclip

(Dcha.) Fig. 42. Andreu Alcaraz: *Estudio en familia*, 2017



Uso de grandes pinceles y colores planos, buscando limpieza en los diferentes detalles. Aun así se pueden observar distintos registros de pinceladas, dependiendo la parte realizada y el color utilizado, como se puede valorar en la camisa del hombre.

Composición creada a partir de la visualización de un videoclip de música, dibujando y simplificándola. Para posteriormente recortar aquellas partes que carecen de interés. Escena escogida como enlace entre dos fases, la infancia y la adultez. En ella se produce un juego de miradas, inicialmente todos observan el libro colocado en la mesa, en el que todos señalan algo, y acto seguido, en la imagen superpuesta, los adultos se miran entre ellos. Mientras el niño concentrado en el libro, sonrío.

La actitud paternal del hombre al acercarse al niño señalando con más detenimiento una parte del documento, la sonrisa que los 3 en algún instante tienen en la boca. Una imagen sencilla que puede transmitir información y un estado emocional optimista. En su trasfondo es un mensaje de agradecimiento a los padres que nos han ayudado desde muy pequeños en la educación, no definiendo el camino que debemos tomar, sino acompañándonos de la mano ofreciendo su más sincero apoyo incondicional.

3.3.2.6. Frente al espejo

Obra realizada en base a fotografías propias de un familiar. El formato de la misma se decide en escala a la fotografía. No obstante, para aclarar la superposición y la imagen que se desea crear, se llevan a cabo toda una serie de pequeños bocetos a línea.

Fondo generado por capas de colores pastel, con reservas que marcan líneas y puntos de fuga dentro de la composición, generando un aspecto abstracto, que no se comprende a no ser que se enfatice en que forma un espejo.



(Izq. Arriba) Fig. 43. Andreu Alcaraz: *Frente al espejo* (Boceto), 2017

(Izq. Bajo) Fig. 44. Andreu Alcaraz: *Frente al espejo*, 2017 Fotografía digital

(Dcha.) Fig. 45. Andreu Alcaraz: *Frente al espejo*, 2017



Ligera edición de la tonalidad en las figuras en relación al plano en el que están realizadas. Las que pertenecen al espejo, adquieren un tono más verdoso y oscuro, mientras que las figuras que están en el plano externo, tienen un color brillante y potente. A pesar de esta leve diferencia, la tonalidad de la composición es homogénea. Máxima saturación en las zonas superpuestas y que precisan de la atención del espectador para comprender la acción.

Imagen escogida con la intención de mostrar el paso del tiempo, la niña que en un principio no se quería comer el plato, y gritaba por la ventana del coche, ahora se maquilla para salir de casa. La acción de maquillarse como un movimiento aprendido con ayuda de la repetición y la prueba-error. El espectador se coloca ante la obra como mero observador de dicha acción, y en ella reconoce a una hermana o a una hija.

3.3.2.7. La pareja del café

Con el objetivo de cerrar el conjunto de imágenes, se plantea ésta. Un formato apaisado parecido a los últimos, con una atmósfera oscura que genera profundidad en la escena. Una línea horizontal bien marcada que acompaña el juego visual de la acción representada.

Figuras realizadas con pequeñas pinceladas rápidas. Las tazas tienen una pincelada más difuminada para generar el volumen del objeto. A su vez contrastan con la textura de la mesa realizada con finas pinceladas.

(Izq.)Fig. 46. Andreu Alcaraz: *La pareja del café* (Boceto), 2017

(Dcha.)Fig. 47. Andreu Alcaraz: *La pareja del café*, 2017



Acción más sobria y quieta en comparación a las anteriores. El movimiento de la figura masculina es relativamente breve, se inclina hacia delante entregando un objeto a la otra figura que permanece completamente quieta. Se pretende plantear un juego en el que el espectador debe decidir qué está pasando en base a la imagen que observa. El título no añade ninguna información.

3.3.3. LESS THAN 3592 SECONDS

Uno de los objetivos principales marcados en el proyecto es la realización de una exposición con las obras producidas. Con el fin de cumplir ese propósito se cursó la asignatura de proyecto expositivo, impartida por Natividad Navalón y Teresa Cháfer. Es una oportunidad de contacto con el mundo profesional desde el desarrollo de una exposición individual, en este caso, las obras realizadas en torno al movimiento estroboscópico.

Reservar una sala expositiva ofrecida por el Ayuntamiento de Valencia es la primera tarea, un espacio de interés cultural perteneciente a la Biblioteca Municipal María Moliner.

Al ser un ejercicio, es necesaria una correcta organización, puesto que cada alumno debe realizar todas las tareas necesarias, desde el montaje y desmontaje de la exposición hasta el diseño de carteles y catálogos. Para no olvidar ninguna labor, el trabajo se divide en tres bloques:

La pre-producción: Se puede considerar como la primera parte del presente proyecto, el estudio y análisis de referentes y problemáticas que con la obra se pretenden abordar. Además de un planteamiento de la posible disposición de la obra en la sala expositiva

La producción: Creación de obra, planteamiento de las diferentes pinturas y realización de la misma mediante distintos procesos.

La post-producción: Divulgación al ámbito social del proyecto realizado. Realización de carteles, hojas de sala y catálogo.

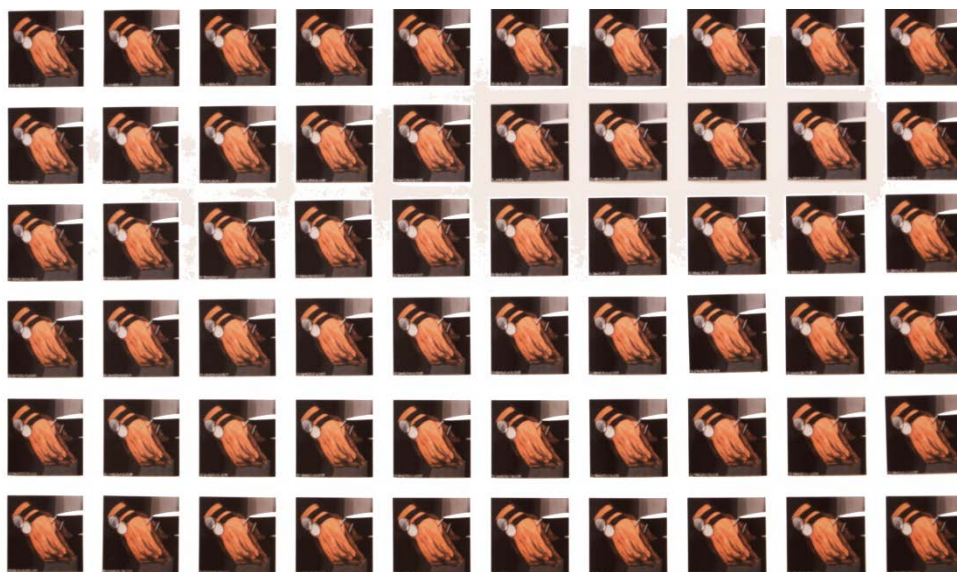


Fig. 48. Andreu Alcaraz: Cartel Exposición *LESS THAN 3592 SECONDS*, 2017



(Izq.) Fig. 49. Andreu Alcaraz: Cartel 2 Exposición *LESS THAN 3592 SECONDS*, 2017

(Dcha.) Fig. 50. Andreu Alcaraz: *3600 seconds*, 2017



1 hora – 60 obras

“La idea nace del miedo al paso del tiempo, del miedo al olvido, de esa duda interior que hace que nos planteemos la dirección que lleva nuestra vida. Preguntas que nos vienen a la cabeza durante esos ratos muertos, ese rato que consideramos malgastado.

A veces es necesaria tomar la decisión de coger un periodo de tiempo, e invertirlo centrándose en uno mismo. En este caso, la idea es utilizar 1 hora.

Ofrezco una serie de momentos de un día cualquiera. Una mañana bañada por un sol casi primaveral, el viento fresco pasando por la habitación a través de la ventana entreabierta. Un susurro suave se escucha tímidamente. 60 minutos exactos que decido materializar.

Genero minutos tangibles, con posibilidad de venta, de intercambio, incluso pueden romperse, ser destruidos y que nada quede de ellos salvo la idea o el simple recuerdo de aquella pintura.

Cada obra protege 1 minuto exacto de esa hora elegida el 25 de marzo del 2017. Con ello se pretende despertar un anhelo en espectador, valorando qué posibilidades ofrecen esos 60 segundos si existiese la opción de volver a vivirlos.”⁹

Un planteamiento siguiendo las ideas que expresa Walter Benjamin en su ensayo *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*: “Hacer que las cosas resulten espacial y humanamente más cercanas es un deseo de las masas tan apremiante y apasionado como su tendencia a negar, a través de la reproducción, la unicidad de las cosas”¹⁰

⁹ ALCARAZ, A. Fragmento del catálogo *Less than 3592 seconds*, p.22.

¹⁰ BENJAMIN, W. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. p. 19.

Tras esta obra se muestran distintas ventanas que se abren en la pared, a través de las cuales el espectador puede observar toda una serie de personajes realizando distintas acciones.

Se editaron e imprimieron libritos de tamaño reducido como hojas de sala, explicando la exposición y haciendo un breve comentario guiando al espectador durante su viaje por la sala.

MOVIMIENTO ESTROBOSCÓPICO
LESS THAN
3592
-SECONDS-
ANDREU ALCARAZ VALLS

MOVIMIENTO ESTROBOSCÓPICO
LESS THAN
3592
-SECONDS-
ANDREU ALCARAZ VALLS

MOVIMIENTO ESTROBOSCÓPICO
LESS THAN
3592
-SECONDS-
ANDREU ALCARAZ VALLS

(Izq.) Fig. 51. Andreu Alcaraz:
Logotipo exposición, 2017

(Centro) Fig. 52. Andreu Alcaraz:
Portada catálogo, 2017

(Dcha.) Fig. 53. Andreu Alcaraz:
Contraportada catálogo, 2017

(Bajo) Fig. 54. Andreu Alcaraz:
Montaje expositivo (Fotografía), 2017

Diseño de una imagen que identifique la exposición y transmita la presencia que se busca con la elección del nombre. Portada y contraportada guardando la misma estética, generando relación y coherencia con la exposición al utilizar una tipografía sencilla y clara. Además de fomentar siempre la máxima comprensión.

Finalmente, de la exposición tan solo permanecen fotografías y un catálogo en formato digital, subido a la plataforma Issuu. En el catálogo se pueden ver todas las obras expuestas y el juego generado con su disposición en un ambiente diáfano, además de varios textos del autor que contextualizan las pinturas en la sociedad del momento y explican su cometido.



4. CONCLUSIONES

Principalmente se ha conseguido realizar una obra pictórica relacionada con los referentes, problemáticas y claves del movimiento estroboscópico, en el ámbito del dibujo y la pintura. Ha sido una primera toma de contacto, para a partir de este momento, continuar desarrollando el proyecto con mayor profundidad siguiendo los mismos objetivos.

A su vez, se ha podido desarrollar un breve trabajo de campo observando diferentes movimientos y registrándolos, completando el presente proyecto y generando premisas que en futuras pinturas pueden ayudar al desarrollo de las mismas.

Se ha producido una serie pictórica y además se ha cumplido el objetivo de montar una exposición mostrando las conclusiones finales del trabajo teórico, los objetivos alcanzados y los resultados.

El movimiento estroboscópico centrado en la superposición del mismo referente para representar una acción ha sido ligeramente estudiado, no obstante, es necesario profundizar más sobre el tema para buscar otros posibles resultados, otras vías de representación.

El estilo pictórico obtenido ha sido fruto de la investigación de los estilos referentes que abordan este mismo problema, consiguiendo mediante el eclecticismo y pequeñas particularidades, un estilo propio.

Se ha realizado un estudio en profundidad de algunos artistas considerados referentes en la obra producida. En cuanto a metodología, conceptos y estética. En especial Simon Birch y la metodología que lleva a cabo.

Es complejo reflexionar sobre el ser humano y los movimientos/reacciones generadas por él, diferenciando los generados de manera innata y los aprendidos en base a la repetición. Por lo tanto es necesario continuar profundizando en este aspecto, buscando más información y comprendiendo su implicación.

Se definió una tonalidad general de la serie de obras al utilizar una gama cromática y un tipo de soporte que a pesar de no mantener el mismo tamaño, homogeniza todas las obras en su totalidad.

Para el diseño de las pinturas se han utilizado encuadres y estéticas influenciadas por la narración cinematográfica y audiovisual, consiguiendo así transmitir la experiencia de visualizar imágenes que recuerdan a la estética del videoclip. A parte de ideas estéticas planteadas gracias a la lectura de textos como *Esculpir en el tiempo* de Tarkovsky.

El presente proyecto puede considerarse como el precursor de un proyecto más extenso, en el que aparte de estudiar, investigar el movimiento estroboscópico en la pintura, como posible trabajo final de máster.

5. FUENTES REFERENCIALES

- ANDERSON, W. (dir.) *Moonrise Kingdom* [película]. Estados Unidos: Focus Features / American Empirical Pictures / Indian Paintbrush 2012
- ARTISTADAY, *Simon Birch Rank #288*. Atlanta: 2007 [Consulta en 2016/04/29] Disponible en: <<http://artistaday.com/?p=4955>>
- AUMONT, J. *El ojo Interminable*. Barcelona: Paidós comunicación, 1997
- BEN BROWN FINE ARTS, *Simon Birch*. Hong Kong : Artlogic, 2016 [Consulta en 2016/04/29] Disponible en: <<http://www.benbrownfinearts.com/artists/115-simon-birch/overview/>>
- BENJAMIN, W. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México D.F.: Ítaca, 2003
- BENJAMIN, W. *Discursos interrumpidos 1*. Buenos Aires: Taurus, 1989
- BÉRTOLA, E. *El arte cinético: El movimiento y la transformación: Análisis perceptivo y funcional*. Colección ensayos arte y estética. Buenos Aires: Nueva Visión 1973
- CABANA, G. *Cuidado!: tus gestos te traicionan*. Málaga: Editorial Sirio S.A., 2005
- CARRERE, A.; SABORIT, J. *Retórica de la pintura*. Madrid: Cátedra, 2000
- DEBORD, G. *La sociedad del espectáculo*. París: Buchet-Chastel. 1967
- DELEUZE, G. *La imagen-movimiento*. Barcelona: Paidós comunicación, 1994
- FINCHER, D. (dir.) *The Curious Case of Benjamin Button* [película]. Estados Unidos: Paramount Pictures / Warner Bros. Pictures, 2008
- GUTIERREZ, F. *Teoría del desarrollo cognitivo*. Madrid: S.A. Mcgraw-Hill / Interamericana de España, 2005
- HARRIS, J. *The Nurture Assumption*. Nueva York: Free Press, a Division of Simon and Schuster, 1998
- HONG KONG TATLER, *Simon Birchs Hope and Glory*. En: *You Tube*. Hong Kong: You Tube 2012-04-13 [Consulta en 2016/04/29] Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=cph5diCLV0c>>
- JONZE, S. (dir.) *Her* [película]. Estados Unidos: Sony Pictures Worldwide Acquisitions (SPWA) / Annapurna Pictures, 2013

- JUXTAPOZ, *Paintings by Simon Birch*. San Francisco: Juxtapoz, 2012 [Consulta en 2016/04/29] Disponible en: <<http://www.juxtapoz.com/news/paintings-by-simon-birch/>>
- LAMONO MAGAZINE (Art and urban culture magazine online). Barcelona: Lamonomagazine, 2015. [Consulta en 2016/05/20] Disponible en: <<http://lamonomagazine.com/overlapping-paintings-by-horyon-lee/>>
- LEE, H. *Horyon Lee Art*. Korea: 2014 [Consulta en 2016/05/20] Disponible en: <<http://www.horyonlee.com/>>
- LINKLATER, R. (dir.) *Boyhood (Momentos de una vida)* [película]. Estados Unidos: IFC Films, 2014
- LUMIÈRE, *Salida de los obreros de la fábrica*. En You Tube. Argentina: You Tube 2008-06-18 [Consulta en 2017/04/15] Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=xxLGDF_121U>
- LUPTON A., *Adam Lupton Art*. Canadá: 2017 [Consulta en 2017/05/20] Disponible en: <<http://alupton.com/>>
- MERLEAU PONTY, M. *El mundo de la percepción, siete conferencias*. Argentina: Fondo de cultura económica de Argentina. Colección popular nº 362.
- MHS NATIONAL ART HONOR SOCIETY, *Simon Birch*. Hong Kong: WordPress.com, 2015 [Consulta en 2016/04/29] Disponible en: <<https://nahsknights.wordpress.com/2015/06/10/simon-birch/>>
- MOTMUSEUM, *Transformation Exhibition – Simon Birch Interview*. En Youtube. Tokio: You Tube 2011-01-08 [Consulta en 2016/04/29] Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=TOUaOZdnwbk>>
- MUYBRIDGE, E. *The human figure in motion*. Londres: Chapman and Hall L.D., 1907
- NATIONAL GEOGRAPHIC, *La primera imagen de la historia*. Madrid: Editorial Televisa, 2017 [Consulta en 2017/05/10] Disponible en: <<http://www.ngenespanol.com/traveler/agenda/17/03/14/la-primera-imagen-de-la-historia-fotografia/>>
- PABLOS, J. *La pintura y su influencia en el cine. Una aproximación pedagógica a la obra de Edward Hopper*. Sevilla: Enseñanza, 2015
- SIMON BIRCH LIMITED, *Simon Birch Art*. China: 2016 [Consulta en 2017/04/29] Disponible en: <<http://www.simon-birch.com/>>

SOUTH CHINA MORNING POST, China: South China Morning Post Publishers Limited, 2016 [Consulta en 2016/04/29] Disponible en: <<http://www.scmp.com/lifestyle/arts-culture/article/1559065/simon-birch-17-years-hong-kong-taking-his-talents-elsewhere>>

TARKOVSKY A. *Esculpir en el tiempo*. Madrid: Ediciones RIALP S.A., 2002.

TODOROV, T. *Elogio del individuo*. Barcelona: Galaxia Gutemberg, 2006

VAN DORMAEL, J. (dir.) *Mr. Nobody* [película]. Bélgica: Coproducción Bélgica-Francia-Canadá; Somebodies Productions / Toto Films / Christal Films / Integral Films / Lago Film, 2009

6. ÍNDICE DE IMÁGENES

Nº Fig.	Descripción	Pág.
1	Fotograma de la película <i>Her</i> . Spike Jonze (dir.), 2013	11
2	Fotograma de película <i>la Boyhood</i> . Richard Linklater (dir.), 2014	12
3	Fotografía de Times Square, New York.	12
4	Fotograma de la película <i>Boyhood</i> . Richard Linklater (dir.), 2014	13
5	Fotograma de la película <i>Moonrise Kingdom</i> . Richard Linklater (dir.), 2012	14
6	(Fragmento) <i>Child crawling upstairs</i> . Fotografía desde dos puntos distintos, simultáneamente. Eadweard Muybridge, 1907	15
7	<i>Woman lifting and carrying a child</i> . Fotografía desde tres puntos distintos, simultáneamente. Eadweard Muybridge, 1907	16
8	Grabado, cámara oscura.	17
9	<i>Vista desde la ventana en Le Gras</i> . Heliografía de Joseph Nicéphore Niépce. 1826	17
10	Zoopraxiscopio. (Fotografía) Eadweard Muybridge, 1907	17
11	Fotograma de <i>Salida de la fábrica Lumière</i> . Luis y Auguste Lumière. 1894	18
12	<i>Desnudo bajando escalera</i> , Marcel Duchamp. Óleo sobre lienzo, 147 x 89 cm. 1912	19
13	Fotograma del videoclip <i>Boys will be boys</i> . Ben J. Pierce, 2016	20
14	<i>Things I don't remember</i> . Adam Lupton. Óleo sobre lienzo, 30 x 30 cm. 2014	21
15	<i>Rorschard</i> . Emilio Villalba. Óleo sobre lienzo, 70 x 40 cm. 2015	21
16	<i>Overlapping image S140706M</i> . Horyon Lee. Óleo sobre lienzo, 140 x 90 cm. 2014	22
17	<i>Overlapping image S140906M</i> . Horyon Lee. Óleo sobre lienzo, 80 x 120 cm. 2014	22
18	<i>Athlete starting on a race</i> . Eadweard Muybridge, 1907	23
19	<i>He willed himself into passivity, became the passenger behind her eyes</i> . Simon Birch. Óleo sobre lienzo 220 x 220cm. 2015	24
20	<i>TMRW</i> . Simon Birch. Óleo sobre lienzo, 220 x 220cm. 2014	24
21	<i>The Marvel</i> . Simon Birch. Óleo sobre lienzo 213 x 213 cm. 2013	24

22	<i>Coachwhip Supercharger</i> , Simon Birch. Óleo sobre lienzo, 140 x 225 cm. 2013	24
23	<i>Bicicleta</i> , Andreu Alcaraz. Bolígrafo rojo y azul sobre papel. 21 x 30 cm. 2017	25
24	<i>Bebés</i> , Andreu Alcaraz. Bolígrafo rojo y azul sobre papel. 21 x 30 cm. 2017	25
25	<i>Pinta lo tuyo</i> , Andreu Alcaraz. Bolígrafo rojo y azul sobre papel. 21 x 30 cm. 2017	25
26	<i>Espejo</i> , Andreu Alcaraz. Bolígrafo rojo y azul sobre papel. 21 x 30 cm. 2017	25
27	<i>Guisantes</i> (Proceso), Andreu Alcaraz. Acrílico y resina sobre dm. 30 x 75 cm. 2017	26
28	Detalle <i>Bebamos</i> (Proceso), Andreu Alcaraz. Acrílico y resina sobre dm. 40 x 70 cm. 2017	26
29	<i>Libreta 1</i> (Boceto), Andreu Alcaraz. Bolígrafo rojo y azul sobre papel. 21 x 30 cm. 2016	27
30	<i>Libreta 1</i> , Andreu Alcaraz. Acrílico y resina sobre dm. 20 x 20 cm 2016	27
31	<i>Libreta 2</i> , Andreu Alcaraz. Acrílico y resina sobre dm. 20 x 20 cm 2016	27
32	<i>Guisantes</i> (Boceto), Andreu Alcaraz. Bolígrafo rojo y azul sobre papel. 21 x 30 cm. 2016	28
33	<i>Guisante</i> , Andreu Alcaraz. Fotografía digital, 2016	28
34	<i>Guisantes</i> , Andreu Alcaraz. Acrílico, óleo y resina sobre dm. 30 x 75 cm. 2017	28
35	<i>Gritemos</i> (Boceto), Andreu Alcaraz. Bolígrafo rojo y azul sobre papel. 21 x 30 cm. 2016	28
36	<i>Gritemos</i> , Andreu Alcaraz. Acrílico, óleo y resina sobre dm. 30 x 75 cm. 2017	28
37	<i>Bebamos</i> (Boceto), Andreu Alcaraz. Bolígrafo rojo y azul sobre papel. 21 x 30 cm. 2017	29
38	Fotograma fragmento de videoclip <i>Carry on (Fun)</i> , Anthony Mandler, 2012	29
39	<i>Bebamos</i> , Andreu Alcaraz. Acrílico, óleo y resina sobre dm. 40 x 70 cm. 2017	29
40	<i>Estudio en familia</i> (Boceto), Andreu Alcaraz, Bolígrafo rojo y azul sobre papel. 21 x 30 cm. 2017	30
41	Fotograma fragmento de videoclip <i>Aprender a quererte (Morat)</i> , David Bohórquez (dir.), 2012	30
42	<i>Estudio en familia</i> , Andreu Alcaraz. Acrílico, óleo y resina sobre dm. 60 x 120 cm. 2017	30
43	<i>Frente al espejo</i> (Boceto), Andreu Alcaraz. Bolígrafo rojo y azul sobre papel. 21 x 30 cm. 2017	31
44	<i>Frente al espejo</i> , Andreu Alcaraz. Fotografía digital. 2017	31
45	<i>Frente al espejo</i> , Andreu Alcaraz. Acrílico, óleo y resina sobre dm. 40 x 65 cm. 2017	31
46	<i>La pareja del café</i> (Boceto), Andreu Alcaraz. Bolígrafo rojo y azul sobre papel. 21 x 30 cm. 2017	32
47	<i>La pareja del café</i> , Andreu Alcaraz. Acrílico, óleo y resina sobre dm. 40 x 70 cm. 2017	32
48	Cartel Exposición <i>LESS THAN 3592 SECONDS</i> , Andreu Alcaraz, 2017	33
49	Cartel 2 Exposición <i>LESS THAN 3592 SECONDS</i> , Andreu Alcaraz, 2017	34
50	<i>3600 seconds</i> , Andreu Alcaraz. 60 Impresiones con plotter. Medidas variables, 2017	34
51	Logotipo exposición <i>LESS THAN 3592 SECONDS</i> , Andreu Alcaraz, 2017	35
52	Portada catálogo <i>LESS THAN 3592 SECONDS</i> , Andreu Alcaraz, 2017	35
53	Contraportada catálogo <i>LESS THAN 3592 SECONDS</i> , Andreu Alcaraz, 2017	35
54	Fotografía exposición <i>LESS THAN 3592 SECONDS</i> , Andreu Alcaraz, 2017	35

ANEXO

ANÁLISIS DE LAS ACCIONES CONGÉNITAS DURANTE EL CRECIMIENTO HUMANO. EL MOVIMIENTO ESTROBOSCÓPICO EN LA PINTURA.

Presentado por Andreu Alcaraz Valls
Tutor: Carmen Lloret Ferrándiz

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2016-2017



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

MOVIMIENTO ESTROBOSCÓPICO

LESS THAN

3592

-SECONDS-

ANDREU ALCARAZ VALLS

MOVIMIENTO ESTROBOSCÓPICO

LESS THAN

3592

-SECONDS-

ANDREU ALCARAZ VALLS

EIC BIBLIOTECA MUNICIPAL MARÍA MOLINER

DEL 19 AL 26 DE MAYO 2017

VALENCIA

Fotografía:

Laura Giner Moreno

Diseño y maquetación:

Andreu Alcaraz Valls

Textos:

Carmen Castillo Pinto
Andreu Alcaraz Valls

Comisarias:

Teresa Cháfer
Natividad Navalón

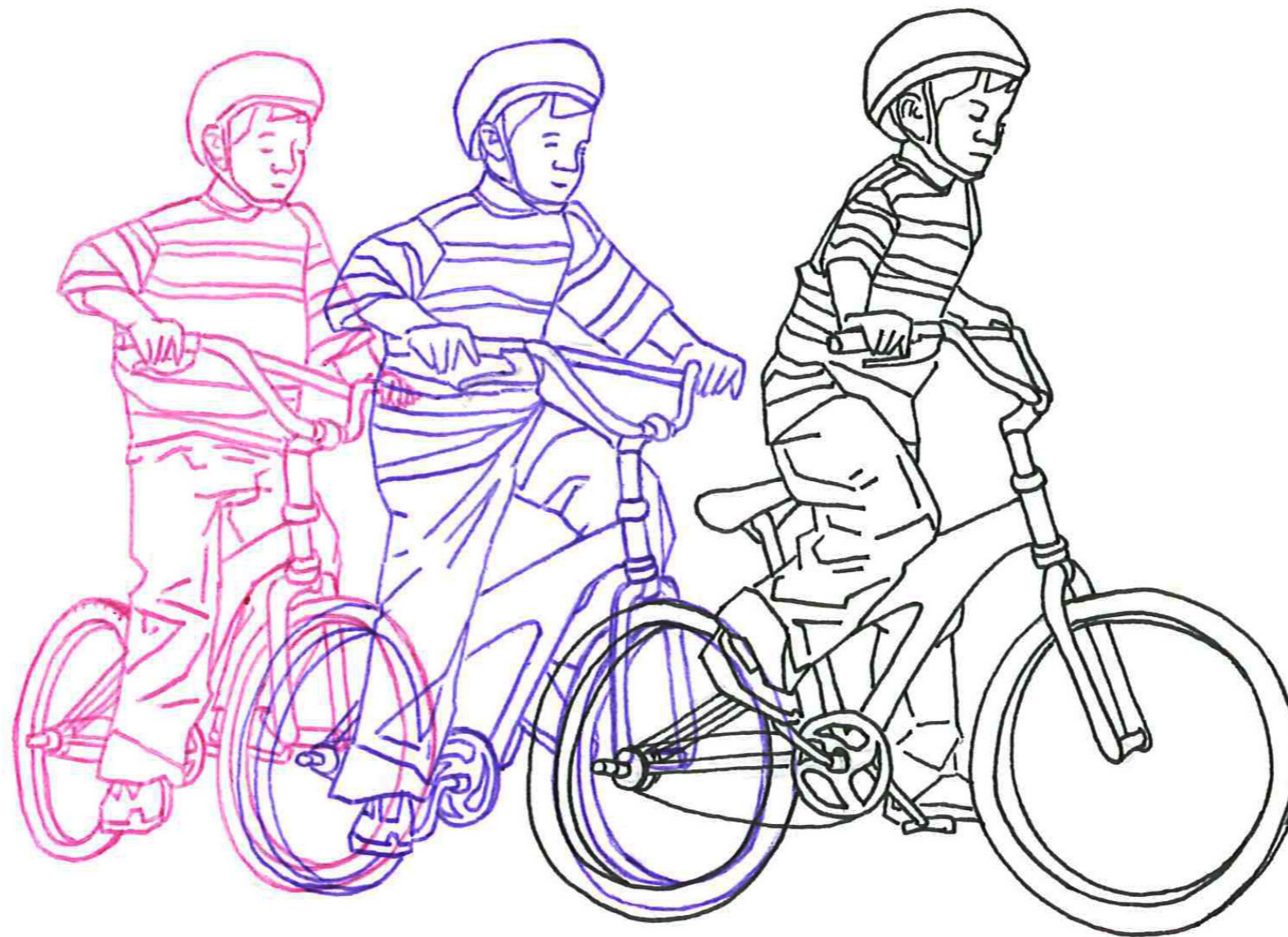
Impresión:

Gráficas el Cid

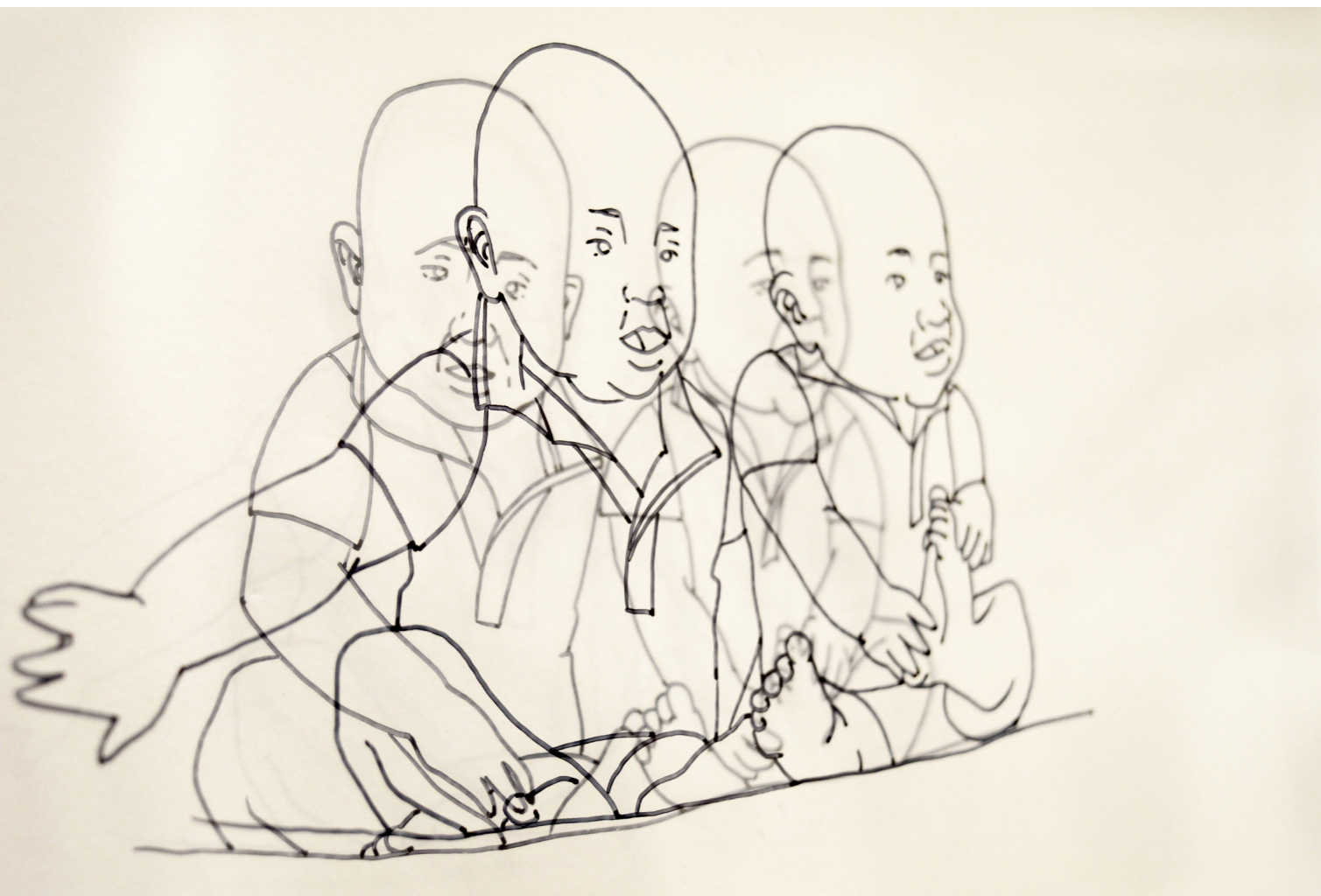
© Andreu Alcaraz Valls

Impreso en España

Primera edición mayo 2017



PRÓLOGO INTRODUCTION



El ritmo frenético en el que nos movemos actualmente, hace que nos cueste más concentrarnos. Vivimos constantemente alterados en una sociedad que no se detiene un instante. La intensidad con la cual desarrollamos nuestro día a día dentro de la ciudad, el agobio constante, el ruido incesante y el ambiente cargado hace que nuestro cuerpo vaya resintiéndose.

Desde niños no hemos parado quietos un instante. Siendo muy pequeños intentábamos descubrir el mundo que nos rodea. Al crecer un poco pasábamos a asimilar conceptos y buscar otros aspectos naturales que nos sorprendieran. Actualmente consideramos que conocemos el mundo en general, tenemos toda la información en enciclopedias, libros e internet. El conocimiento se nos presenta ordenado por secciones.

A la vez que el resto de especies, el ser humano ha ido evolucionando a lo largo de los siglos, tanto en el ámbito cultural como en el físico.

The frenetic pace in which we currently move, makes it hard for us to concentrate. We are constantly altered in a society that does not stop for an instant. The intensity with which we develop our day-to-day life within the city, the constant overwhelm, the constant noise and the charged atmosphere makes our body suffer.

Since childhood we have not stopped still for a moment. Being very small we tried to discover the world around us. As we grew a little, we began to assimilate concepts and look for other natural aspects that would surprise us. Currently we consider that we know the world in general, we have all the information in encyclopedias, books and internet. Knowledge is presented to us in sections.

At the same time as the rest of species, the human being has been evolving over the centuries, both in the cultural as in the physical.

A pesar de esta evolución tan genérica, hay aspectos que permanecen desde el principio, y son constantes: los movimientos inconscientes, los reflejos, las reacciones ante estímulos externos y las actividades más primigenias.

La incesante búsqueda de nuevas sensaciones podría ser un problema para el ser humano. No contento con lo descubierto y disfrutado hasta el momento, continua con su espíritu incansable en busca de nuevas emociones. Pero el error no está en fomentar esta cacería, sino en olvidar aquellas experiencias más naturales, relativas a nuestro origen.

A partir de este planteamiento, se conforman diferentes imágenes que pretenden despertar la imaginación del espectador. Se abren ventanas a otras realidades, mostrando momentos "pregnantes" dentro de las posibles acciones.

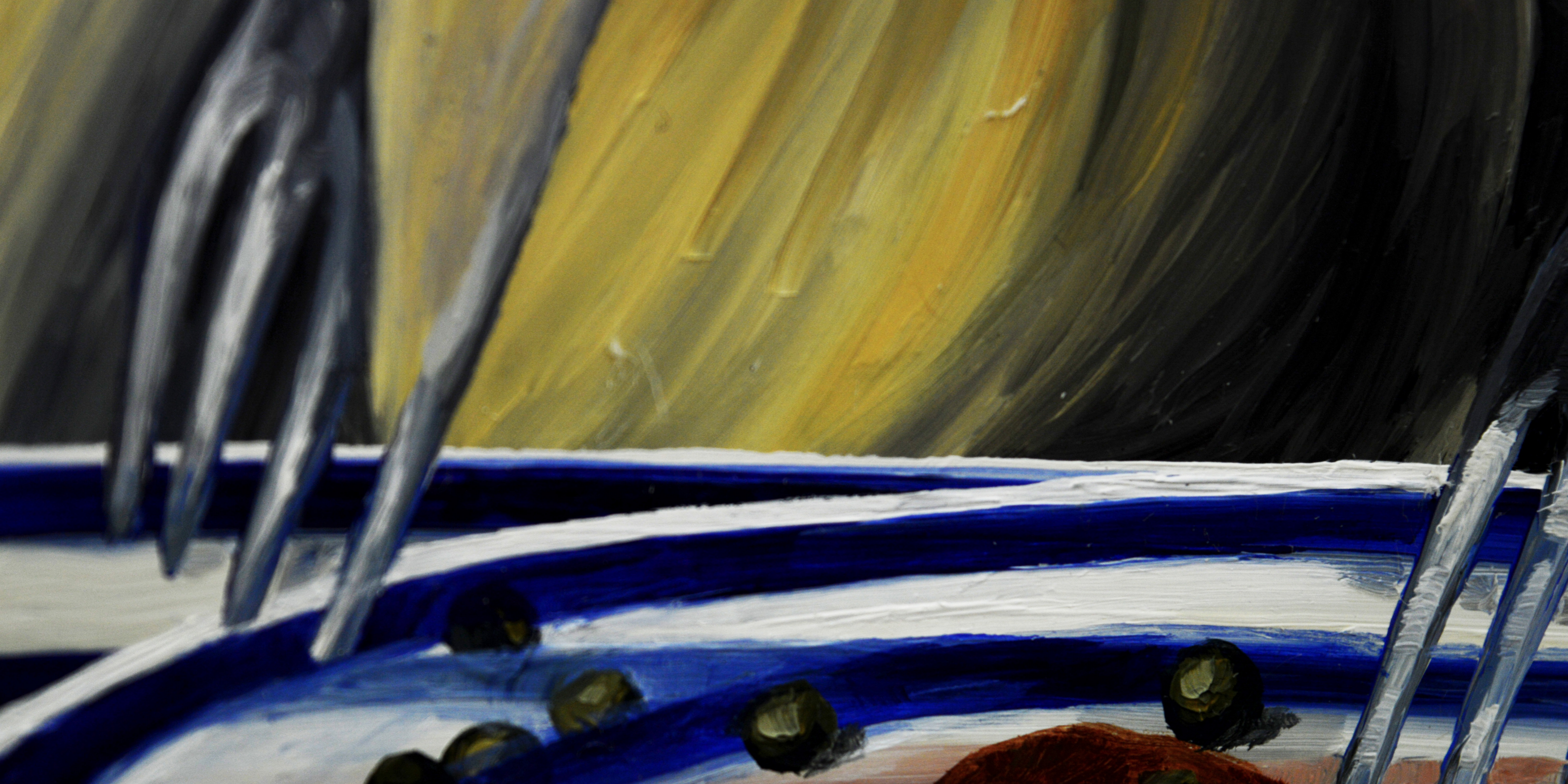
Despite such a generic evolution, there are aspects that remain from the beginning, and are constant: unconscious movements, reflexes, reactions to external stimuli and the most primitive activities.

The incessant search for new sensations could be a problem for the human being. Not content with what has been discovered and enjoyed so far, he continues his untiring spirit in search of new emotions. But the error is not in promoting this hunt, but in forgetting those more natural experiences, relative to our origin.

From this approach, different images are formed that seek to awaken the imagination of the viewer. Windows are opened to other realities, showing moments "pregnant" within the possible actions.

Andreu Alcaraz Vallis







El movimiento y las formas de conseguir captarlo fueron, en su momento, una tarea ardua que preocupó durante siglos a estudiosos de materias tan dispares como la ciencia o el arte. En la actualidad estamos más que acostumbrados a ver imágenes que lo representan en todas sus vertientes y riqueza. Las televisiones de alta definición o los dispositivos de pantalla táctil son solamente las últimas incorporaciones en el mundo de la representación del movimiento. Estas pantallas lo pueblan todo y han hecho que nuestros ojos se acostumbren a algo que hace poco más de un siglo ni siquiera éramos capaces de asimilar. Seguro que no fueron pocas las personas que pensaron en la palabra brujería cuando asistieron a la primera proyección de un cinematógrafo en 1895. Los hermanos Lumière, sus inventores, no habían hecho más que filmar a sus propios trabajadores saliendo de la fábrica.

Todos sabemos lo que supondría después este invento para el imaginario colectivo y la

Carmen Castillo Pinto
Artista
Artist

The movement and the ways of obtaining it were, at the time, an arduous task that preoccupied for centuries students of subjects as diverse as science or art. At present we are more than accustomed to seeing images that represent it in all its aspects and wealth. High definition televisions or touch screen devices are only the latest additions to the world of motion depiction. These screens populate everything and have made our eyes accustomed to something that a little more than a century ago we were not even able to assimilate. Surely not a few people thought of the word witchcraft when they attended the first screening of a cinematograph in 1895. The Lumière brothers, their inventors, had only filmed their own workers leaving the factory.

We all know what this invention would entail for the collective

creación del séptimo arte: el cine. Los Lumière fueron los primeros en mostrar el movimiento a través de una pantalla y ahora somos prácticamente insensibles a la magia que este enorme cambio supuso.

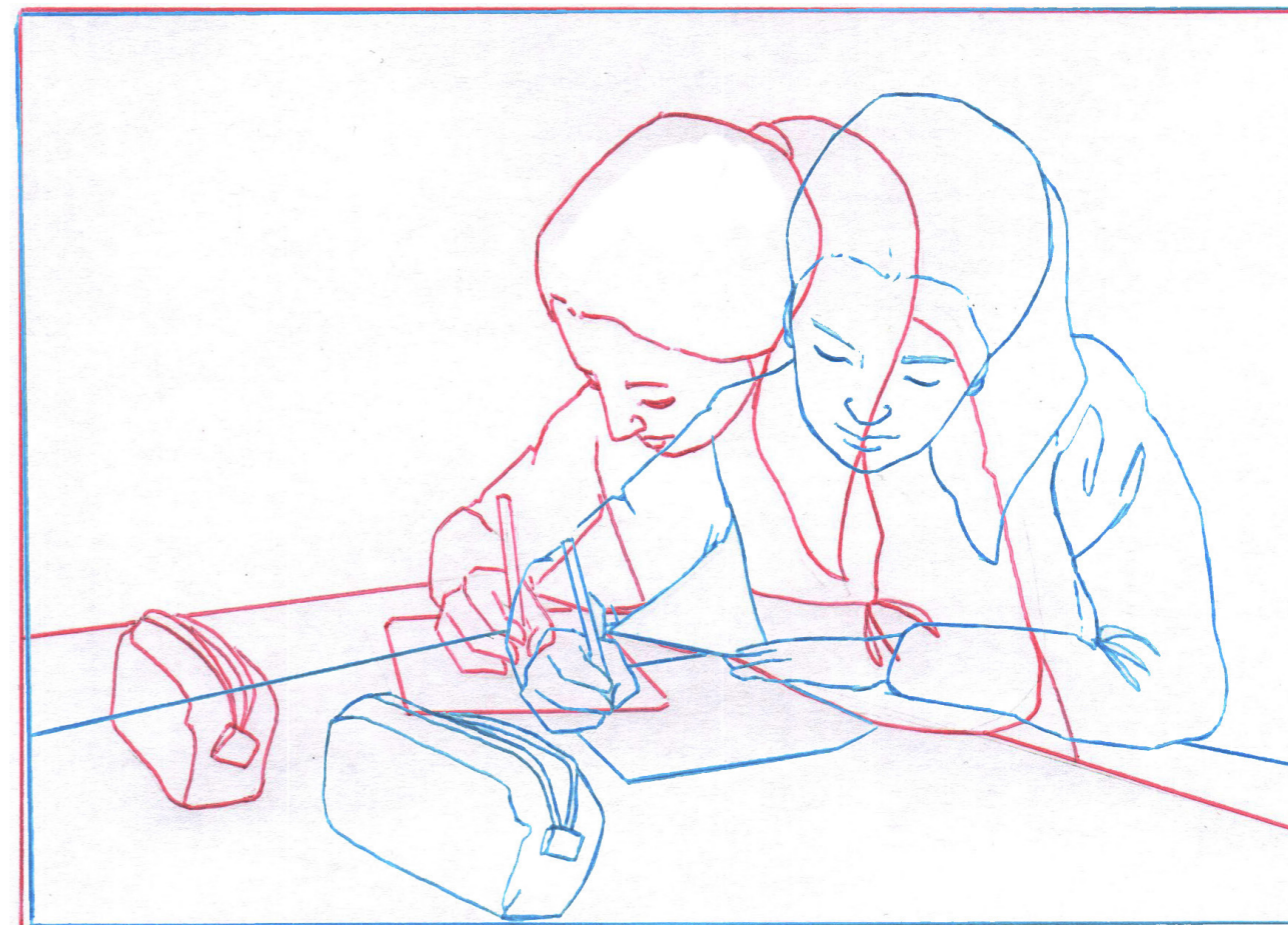
El movimiento y sus efectos ya no causan a penas sorpresa en nosotros, es algo tan cercano y abundante que casi no le prestamos atención. Quizás por eso sea tan necesario detenernos a observarlo y volver a sobrecogernos con él.

Mediante las obras de Less than 3592 seconds, el artista le da al botón de pausa. De esta forma nos permite a los espectadores de la muestra asomarnos a una serie de imágenes cercanas, cálidas e íntimas. Tanto en las pinturas como en sus dibujos en acetato algo se ha detenido en el instante justo, en un impasse esclarecedor. Los intersticios del movimiento se muestran en formatos apaisados, igual que fotogramas de película. La familiaridad está presente en distintas etapas vitales,

imagination and the creation of the seventh art: the cinema. The Lumière were the first to show the movement through a screen and now we are practically insensitive to the magic that this huge change meant.

The movement and its effects are no longer surprising in us, it is so close and abundant that we hardly pay attention. Perhaps that is why it is so necessary to stop to observe it and to rekindle with it.

Through the works of Less than 3592 seconds, the artist gives the pause button. In this way, we allow the spectators of the show to look at a series of close, warm and intimate images. Both in the paintings and in their drawings in acetate something has stopped at the right moment, in an impasse enlightening. Motion interstices are displayed in landscape formats, just like movie frames. Familiarity is present in different vital stages, as if we were the protagonists of the works we are observing: we are that girl





como si nosotros fuéramos los protagonistas de las obras que estamos observando: somos esa chica frente al espejo y también un par de amigos que beben juntos.

La obra que adquiere mayor presencia en la sala, quizás por el recurso de repetición que utiliza, es 3600 segundos. Esta retrata, a modo de inventario temporal, cada uno de los sesenta minutos correspondientes a una hora, la cual adquiere una presencia abrumadora ante nuestros ojos. Son 60 imágenes que contienen, además del peso de una acción, expectativas de futuro y luto por el pasado.

La muestra en su conjunto está rematada por acabados depurados y un recorrido visual claro, lo que favorece su disfrute y comprensión. Con todo lo mencionado la exposición del joven Andreu Alcaraz merece un tiempo para ser vista e incluso oída: quizás con el silencio y la atención necesarios podríamos llegar a escuchar el tic-tac del reloj, del paso del tiempo.

in front of the mirror and also a couple of friends who drink together.

The work that acquires greater presence in the room, perhaps for the repetitive resource that uses, is 3600 seconds. This one portrays, as a temporary inventory, each of the sixty minutes corresponding to an hour, which acquires an overwhelming presence before our eyes. There are 60 images that contain, in addition to the weight of an action, future expectations and mourning for the past.

The whole sample is finished with refined finishes and a clear visual route, which favors its enjoyment and understanding. With everything mentioned, the exhibition of the young Andreu Alcaraz deserves a time to be seen and even heard: perhaps with the silence and the necessary attention we could get to hear the ticking of the clock, the passage of time



OBRAS
PAINTINGS



"3600 segundos", 2017
Acrílico sobre impresión.
20x20 cm c.u.

Less than 3592 seconds
1 hora - 60 obras

La idea nace del miedo al paso del tiempo, del miedo al olvido, de esa duda interior que hace que nos planteemos la dirección que lleva nuestra vida. Preguntas que nos vienen a la cabeza durante esos ratos muertos, ese rato que consideramos malgastado. A veces es necesaria tomar la decisión de coger un periodo de tiempo, e invertirlo centrándose en uno mismo. En este caso, la idea es utilizar 1 hora.

Ofrezco una serie de momentos de un día cualquiera. Una mañana bañada por un sol casi primaveral, el viento fresco pasando por la habitación a través de la ventana entreabierta. Un susurro suave se escucha tímidamente. 60 minutos exactos que decido materializar.

Genero minutos tangibles, con posibilidad de venta, de intercambio, incluso pueden romperse, ser destruidos y que

nada quede de ellos salvo la idea o el simple recuerdo de aquella pintura.

Cada obra protege 1 minuto exacto de esa hora elegida el 25 de marzo del 2017. Con ello se pretende despertar un anhelo en espectador, valorando qué posibilidades ofrecen esos 60 segundos si existiese la opción de volver a vivirlos.

Less than 3592 seconds
1 hour - 60 works

The idea is born of fear over time, of fear of forgetfulness, of that inner doubt that makes us consider the direction that leads our life. Questions that come to mind during those dead times, that time that we consider wasted. Sometimes it is necessary to

"Libreta 1", 2017
Técnica mixta sobre dm
20x20 cm

"Libreta 2", 2017
Técnica mixta sobre dm
20x20 cm

make the decision to take a period of time, and invest it by focusing on yourself. In this case, the idea is to use 1 hour.

I offer a series of moments of any day. A morning bathed in a near-spring sun, the cool wind passing through the room through the half-open window. A soft whisper sounds timidly. 60 exact minutes that I decide to materialize.

Genero tangible minutes, with possibility of sale, of exchange, can even be broken, be destroyed and nothing remains of them except the idea or simple memory of that painting.

Each work protects an exact minute of that chosen time on March 25, 2017. This is intended to awaken a longing in viewer, assessing what possibilities offer those 60 seconds if there was an option to live again.



"Estudio en familia", 2017
Técnica mixta sobre dm
60x120 cm





"Guisantes", 2016
Técnica mixta sobre dm
30x75 cm



"Gritemos", 2016
Técnica mixta sobre dm
30x75 cm





"Frente al espejo", 2017
Técnica mixta sobre dm
40x65

"Bebamos", 2017
Técnica mixta sobre dm
40x70 cm



"La pareja del café", 2017
Técnica mixta sobre dm
40x70 cm





Instagram: @andreu__alcaraz
Facebook: Andreu Alcaraz Valls

ESTUDIOS

Grado en Bellas Artes, en la facultad de Belles Arts de Sant Carles, perteneciente a la Universitat Politècnica de Valencia.

EXPOSICIONES INDIVIDUALES

2017-05-19. LESS THAN 3592 SECONDS. EIC Biblioteca Municipal María Moliner, c/ Serpis nº 9 y 11, Valencia.

2016-06-26. MISTERIOSO LENGUAJE- Secreta indiferencia. Exposición en la sala T4, Facultat de Belles Arts de Sant Carles, Universitat Politècnica de València.

EXPOSICIONES COLECTIVAS

2017-05-25. IDENTITAT. Espai In Vitrina. Facultad de Belles Arts de Sant Carles. Universitat Politècnica de València.

2017-04-15. A-23 N-23. Sala Antiguo Mercado, Covalada. Soria.

2017-03-31. VADEMÉCUM. Ilustre Colegio Oficial de Médicos de Valencia. Av de la Plata nº34, Valencia.

2017-03-16. ENTRE 2 MARES. Exposición itinerante. Galeria de artes - Instituto ACM Antornio Carlos Magalhaes. Largo do Pelourinho, Salvador de Bahía, Brasil.

2017-03-03. CON CIENCI ARTE. Exposición solidaria en apoyo a la ciencia médica. Sala de exposiciones del Ateneo Mercantil de Valencia. Plaza del ayuntamiento, 1B. Valencia.

2017-02-23. CUENT4ATRÁS. Exposición en la sala T4, Facultat de Belles Arts de Sant Carles, Universitat Politècnica de València.

2016-12-16. I POSQUIN YOU 2016. Espacio Tapinearte, c/ Zurradores nº13, 46001 Valencia.

MOVIMIENTO EZTROBÒZCÒPICO

LEZZ THAN

SPZE

-ZECONDZ-

ANDREU ALCARAZ VALLZ



MOVIMENTO E ZTR0B0ZC0PICO

LESS THAN

SPACE

-SECOND-

ANDREU ALCARAZ VALLZ