

CONSTRUCCIONES CON RESTOS DE MADERA

APROXIMACIÓN A LA ESCULTURA DE GERARDO RUEDA

En esta sesión de trabajo creativo en el TALLER DE COLLAGE-CONSTRUCCIONES, vamos a experimentar las posibilidades técnicas y expresivas de un material diferente: los restos de carpintería. O sea, la madera encontrada, la madera desechada; recogida de los restos de los talleres de carpintería. De nuevo nos vamos a someter a la experiencia de jugar y crear con un material muy simple: tacos, listones, tablas... Es un material que tiene una fuerte personalidad: huele, tiene un tacto diferente, tiene colores y texturas diversas, y puede adoptar formas variadas dependiendo del tipo de pieza construida. Presenta una cierta dureza (según el tipo de madera) que puede ser vencida a través de la sierra, el formón o el martillo. También puede aguantar las penetraciones de los clavos, las grapas y los tornillos.



"FIGURAS EN LA ARENA", obra **Gerardo Rueda**. 1992.

CONSTRUIR: Entendemos por construir —refiriéndonos al amplio conjunto de técnicas específicas de las Artes Plásticas— el hecho de **integrar en una sola unidad elementos diversos**. Los elementos, en esta ocasión, son los restos de madera. Cada pieza (listón, taco, resto de corte, tabla, tronco, rama...) tiene unas características específicas y unas cualidades plásticas.

Con algunas herramientas básicas podemos realizar uniones (pistolas térmicas de silicona, alambres, cintas, hilos, cuerdas, clavos...). Porque se trata de juntar, unir o yuxtaponer en alguna forma o posibilidad plástica los distintos elementos sueltos que hayamos elegido.

LO PRIMERO: Lo primero que tendremos que hacer es observar y percibir las cualidades plásticas de los restos de madera, sus potencialidades expresivas y constructivas. Los materiales de una obra escultórica son fundamentales: los materiales nos hablan, nos sugieren, nos indican sus posibilidades... Basta que estemos atentos en el momento de hurgar en los montones de restos. Nunca sabremos con total seguridad, mientras buscamos y seleccionamos materiales, lo que vamos a construir. Intuimos, hacemos proyectos, elaboramos hipótesis... pero hasta que no comenzamos la fase de manipulación con los restos de carpintería no encontraremos la solución del problema.

¿QUÉ PROBLEMA? Ahí radica una de las claves de la creatividad: encontrar problemas, formular problemas, plantearse problemas allá dónde otros no ven nada extraño. Un artista que investiga y que cuestiona la materia con la que va a trabajar sabe encontrar un problema y sabe buscar diferentes soluciones alternativas a dicho problema (puede existir una sola solución o pueden existir varias soluciones).

PENSAR EN SITUACIÓN: Ya os indiqué en otros apuntes que **Josef Albers** (artista y pedagogo) denominaba con esos términos un cierto tipo de procesos perceptivos, intelectuales y afectivos que se desarrollaban en el trabajo creativo cuando no se sigue ninguna consigna rígida (establecida de antemano); al contrario, se sugiere una exploración activa de los materiales y muchas

posibilidades de manipulación. Se trata de una forma de pensamiento (ni discursivo ni lineal) que opera, preferentemente, mediante **procesos perceptivos de campo** (globales, generales), y que utiliza **la intuición como método de conocimiento**. Al entrar en contacto con el material (sea papel, cartón, madera...) nuestra percepción distingue y destaca posibilidades expresivas en los materiales. Vemos, sentimos o imaginamos posibilidades que, posteriormente, en el desarrollo de la acción, en el transcurso del experimento, comprobaremos de forma empírica. Si la idea da resultado y nos gusta, la aprobamos. Si la experiencia no vale o no nos gusta, volvemos a ensayar otras soluciones. En ese tipo de procesos se basa el trabajo creativo de las artes plásticas.

COMO SI FUÉRAMOS NIÑOS/AS DE TRES AÑOS: De la misma manera que el garabato es el signo inicial del dibujo en los niños de dos años (aproximadamente); y la mancha de pintura es el origen de la acción de pintar; jugar con las construcciones de madera y con los apilables (módulos que sirvan para levantar torres, edificios, personajes, arquitecturas...) sería **el primer paso de la CONSTRUCCIÓN**. O sea, una manera de aproximarnos o introducirnos en el mundo apasionante de la escultura contemporánea. La mayoría de las veces, muchas obras del arte contemporáneo se basan en rescatar acciones muy simples características de la primera infancia, aunque con la sabiduría que otorga el paso de los años, la experiencia y el archivo personal de imágenes y vivencias que todos llevamos dentro.



ESCULTURA CONTEMPORÁNEA: Existe una amplia variedad de creaciones, estilos y movimientos artísticos que han innovado la forma de trabajar de los escultores. En el siglo XX, muchos artistas prefirieron utilizar en sus obras las posibilidades de la construcción con módulos o elementos independientes, en vez de modelar o tallar formas con otros materiales.

Utilizaban, fundamentalmente, la geometría espacial: yuxtaponiendo o juntando diferentes partes para construir volúmenes, formas espaciales tridimensionales que sirvieran de desafío del poder de atracción de la fuerza de la gravedad. Una escultura debe poseer EQUILIBRIO. Existe una relación compensada entre la horizontalidad de la base (suelo, mesa, tablero, peana) y la verticalidad de la pieza construida. Entre esas dos variables (la horizontalidad más radical pegada en paralelo al suelo y la verticalidad de la columna imposible), existe una infinita gama de posibilidades.

Nosotros vamos a jugar con esas posibilidades, explorando los materiales elegidos, desafiando la lógica de las convenciones, inventando nuevas maneras de unir diversos elementos simples según nuestra intenciones expresivas o según los retos que nos vaya proponiendo el mismo material.



Trabajos realizados en un taller, con restos de madera.

Este tipo de escultura contemporánea a la que me refiero no busca la representación "naturalista" de ninguna figura concreta. No tiene intenciones de copiar un simulacro de la realidad. **Explora las cualidades plásticas de la escultura y del espacio tridimensional por el mero hecho de participar en el juego**, por el placer de construir sin ninguna finalidad aparente (salvo la finalidad de probar nuestra capacidad de aventura). Habitualmente, este tipo de productos que se obtienen al jugar con los módulos o elementos independientes, se aproxima bastante a cierto tipo de escultura contemporánea "abstracta" y de carácter geométrico.

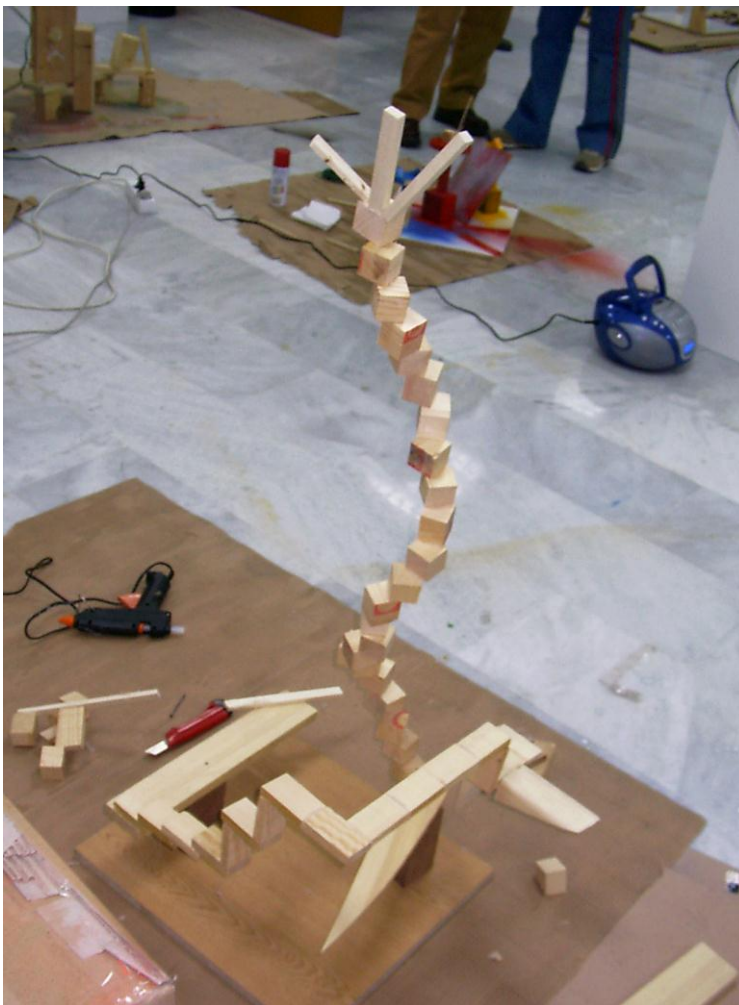
ELEMENTOS FORMALES DE LA ESCULTURA: En toda pieza escultórica podemos emplear unos elementos básicos (elementos formales o morfológicos del lenguaje plástico). Especialmente, en la escultura de carácter geométrico o modular, los elementos más destacados son: los vértices, las aristas, las caras o superficies, los módulos o partes volumétricas simples, la masa compacta, los espacios vacíos... y la relación entre la verticalidad y la horizontalidad.

CREATIVIDAD: He buscado este juego para tratar de "ligar", de alguna forma, el trabajo del taller con los contenidos de las dos charlas que trataran diversas perspectivas sobre la creatividad.

Sin entrar en disquisiciones teóricas, una manera sencilla de jugar y experimentar las posibilidades creativas que todos los seres humanos podemos explorar, consiste en trabajar en el taller las construcciones con restos de madera. ¿Por qué? Porque no hay ninguna propuesta específica. Porque cada uno de vosotros/as debéis dejaros llevar por el material, por vuestras percepciones, por vuestra capacidad de intuir, de imaginar, de formular un problema, de elaborar una propuesta que suponga un desafío a las leyes físicas de la gravedad. Jugar por jugar, construir por construir, por el simple hecho de encontrar una estructura que os satisfaga.

PROYECCIÓN: ¿Una composición con tacos y restos de madera puede adquirir un valor simbólico o representativo para nosotros? Por supuesto. Pueden ocurrir varias cosas (por separado o al unísono):

- Que sólo queramos jugar, experimentar y ensayar posibilidades constructivas...
- Que en medio de ese proceso, surjan "parecidos" o "similitudes" con algunas formas de la naturaleza o del entorno industrial, y que nos interese continuar por ese camino, jugando con la magia de lo que parece, de lo que recuerda (pero que no es).
- Que desde el principio elaboremos formas tridimensionales claramente representativas de edificios, objetos, máquinas, etc.
- Que las piezas construidas sean abstractas y geométricas, pero que por su forma y por su poder de evocación nos ofrezcan la posibilidad de actuar (o servir) como símbolos de carácter abstracto (desafío, valentía, timidez, esbeltez, ritmo, movimiento, equilibrio...).

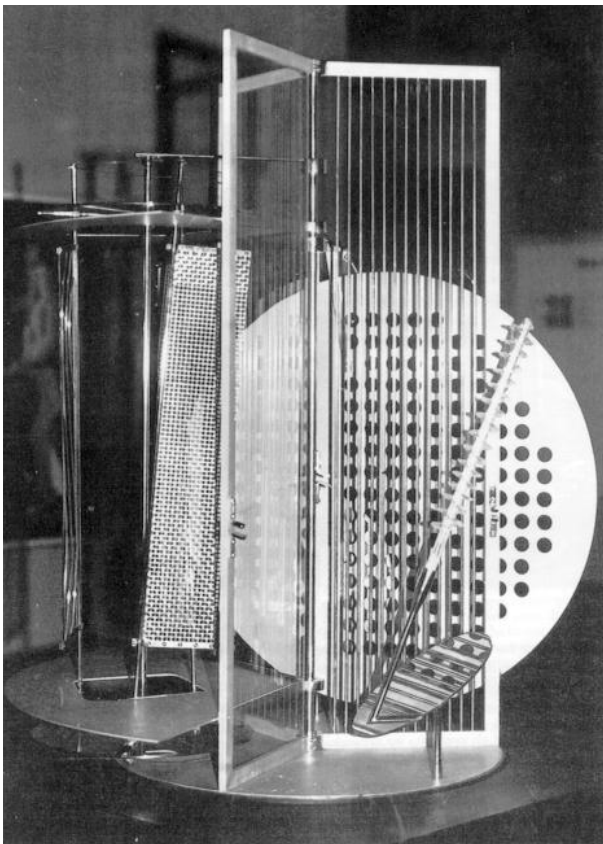


Desafiando la ley de la gravedad...

TRES ARTISTAS COMO EJEMPLIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

LAZLO MOHOLY-NAGY

Aunque no sea una de las figuras de mayor renombre de la escultura contemporánea, este artista húngaro, cuyo nombre ha quedado unido a la práctica docente de la **Bauhaus** en Alemania, desarrolló un tipo de esculturas (y de enseñanzas) que nos puede servir de motivación.



**Modulador
luz-espacio
Obra de MOHOLI-NAGY**

En los años veinte, **Moholy-Nagy** experimentó las posibilidades de creación con la luz y con los materiales sobrantes de otros talleres. **A partir de 1922 produjo construcciones tridimensionales de madera, cristal y metales lisos.** Se trata de esculturas estáticas en las que, mediante el movimiento de rotación del espectador, es visible el primer estadio de un juego de luz que se forma libremente en el espacio, originado por la luz ambiente y por las posibilidades de los materiales "espejantes" y reflectantes.

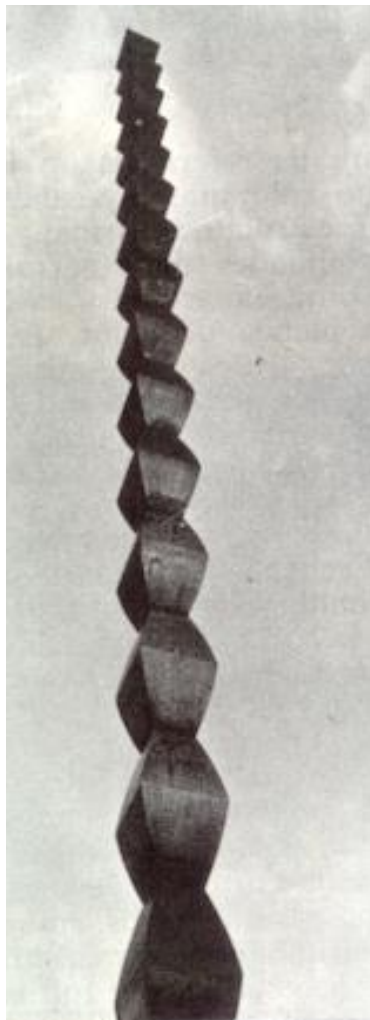
De 1922 a 1930, **Moholy** creó, en un proceso de búsqueda y hallazgo, artefactos luminosos y cinéticos. El más famoso se conoce con la denominación de MODULADOR LUZ-ESPACIO. Se trata de una máquina de metal de superficies brillantes (plásticos y cristales), que está concebida para abarcar la

luz en su estructura y hacer visible la fuerza moduladora del espacio y el tiempo.

CONSTANTIN BRANCUSI

Si hay un escultor innovador en el inicio del siglo XX del que se deriva toda la escultura no-figurativa, ese, sin duda, es **Brancusi**.

Dos constantes enmarcarán su obra: por un lado, sus experiencias sobre las "columnas infinitas", tratando de buscar un módulo o elemento plástico geométrico como base de sus experiencias (estructura primaria). Elaboró numerosas variantes de la escultura tipo "COLUMNA", experimentando la forma del módulo constructor. Destaca entre todas la COLUMNA INFINITA (1937) instalada en los jardines Tirgu Jiu, en Rumanía, de treinta metros de altura.



**Columna Infinita,
Obra de BRANCUSI**

Además de las columnas, **Brancusi** se propuso definir una forma única y típica, capaz de resolver en su unicidad todas las relaciones espaciales. Se dejó influir por las investigaciones del CUBISMO, pero superó sus teorías uniendo a la simplificación formal, la belleza de unas líneas claras, sencillas y armónicas.

GERARDO RUEDA

Nació en Madrid, en 1926. Este artista ha practicado indistintamente la pintura y la escultura. Ha utilizado la geometría (inspirada en el cubismo), el color y las texturas naturales, y una sensibilidad especial que le proporciona a sus obras una cierta belleza elemental (serenidad).

Me interesa destacar, en esta ocasión, sus "collages". Utiliza la madera en la forma en la que hemos trabajado nosotros en el taller. Elabora composiciones abstractas de gran contenido simbólico y de enorme fuerza plástica.

Prefiero que observéis algunas obras, a pesar de la pérdida de calidad de las fotocopias:



**Encrucijada,
Obra de GERARDO RUEDA**

POSIBILIDADES DIDÁCTICAS

El juego constructivo con los restos de madera, al igual que las creaciones con las cajas de cartón, nos ofrecen una serie de posibilidades didácticas muy sugerentes:

- Son juegos o actividades que buscan potenciar o desarrollar la creatividad.
- Son juegos que inciden en la capacidad infantil de transformar y experimentar materiales inusuales en los juegos espontáneos de la etapa de Educación Infantil, y que suponen recuperaciones de "cosas" que deberíamos haber experimentado a ciertas edades.
- Pueden conducirnos a representaciones de carácter simbólico: torres, edificios, máquinas, arquitecturas... que implican el trabajo proyectivo con otros conceptos: equilibrio, desequilibrio, ritmo, movimiento, timidez, esbeltez, horizontalidad, verticalidad...
- Suponen una especie de prueba respecto a nuestras exigencias y expectativas.
- Nos aproximan a la escultura contemporánea no figurativa.
- Favorece el trabajo intuitivo y los procesos perceptivos alterados que llamaremos "procesos de campo".
- Con niños/as, permiten derivar a otro tipo de propuestas más realistas, ligadas a la construcción de juguetes, robots, muñecos, casitas, vehículos...
- Pueden servir para recrear entornos con objetos encontrados (segunda propuesta del taller).



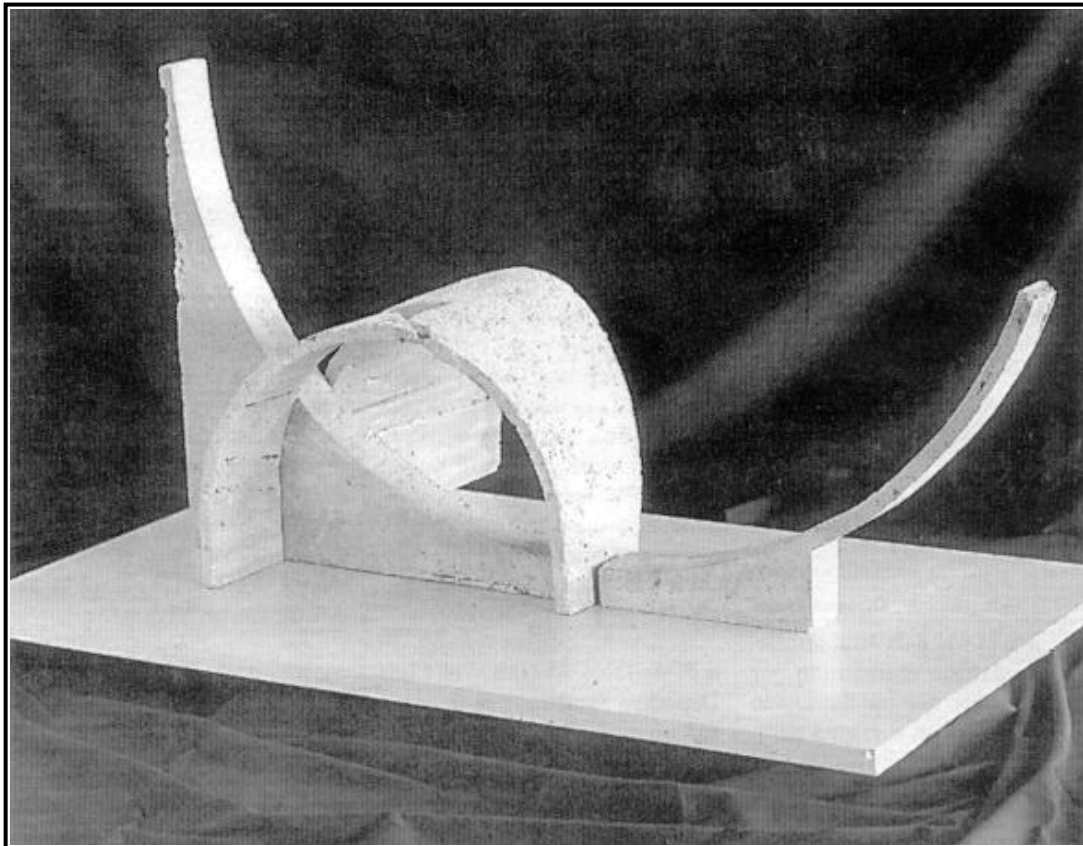
Juan Mariano Balibrea

CURSO ARTE-TERAPIA
Taller de COLLAGE-CONSTRUCCIONES

COMENTARIOS SOBRE UNA ESCULTURA

Se ha presentado una exposición de trabajos seleccionados en la convocatoria del certamen CREACIÓN JOVEN 1999. Cada año, los Ayuntamientos de la Región, convocan varios concursos para animar a los artistas jóvenes (en música, teatro, poesía, pintura, escultura, cómic, etc.) a que presenten y muestren sus obras.

La obra que muestra el periódico es la escultura ganadora de este año, realizada por **Óscar Ferré Navarro**.



La estructura de esta composición es muy simple: sobre una plataforma o superficie rectangular se levanta una escultura que se compone de dos piezas. La primera pieza tiene una forma de arco abierto (hacia arriba), una especie de media circunferencia. Se apoya en la base por una especie de escuadra en ángulo recto.

La segunda pieza es un arco, una parte de bóveda de medio cañón (medio cilindro), que se apoya con el primer arco y le da profundidad.

Se establece un juego de fuerzas y de direcciones entre las dos partes de la escultura, basada en la contraposición de las dos curvas: la curva más amplia y abierta se extiende más allá de la pieza en escuadra, como si fuera una invitación a abrazar el espacio. La curva más cerrada centra y delimita la anterior, mira hacia el suelo y recorta (contra la otra curva) una forma ovalada que dibuja un espacio interior. Las dos piezas son necesarias para que haya un "diálogo" entre cada uno de los elementos. Las dos piezas aparecen fragmentadas y entrelazadas.

El material empleado es el hormigón armado, lo que destaca la importancia de la textura en los planos de las dos piezas, pero a pesar de tratarse de un material pesado, la escultura juega con el espacio abierto: se deja visitar con la mirada activa del espectador.

