



TRABAJO FIN DE GRADO

GRADO EN BELLAS ARTES . UNIVERSIDAD DE SEVILLA

2020-2021

Autora: María Jesús González Torrijos

TRABAJO FIN DE GRADO

GRADO EN BELLAS ARTES . UNIVERSIDAD DE SEVILLA

2020-2021

Título: **Espacio recorrido.**

Autora: María Jesús González Torrijos

Tutor: Miguel Pablo Rosado Garcés

espacio recorrido





## INDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>7</b>
<b>2. OBJETIVOS.....</b>	<b>8</b>
<b>3. METODOLOGÍA.....</b>	<b>9</b>
<b>4. ESPACIO RECORRIDO. ....</b>	<b>10</b>
4.1. ESPACIO INTERIOR.	
4.1.1. Espacio doméstico. Pasillantes. ....	11
4.2. ESPACIO EXTERIOR.	
4.2.1. Espacio sugerido. Bosquecillo. ....	17
4.2.2. Espacio lúdico. Parque Infantil. ....	20
4.3. ESPACIO INTERIOR-EXTERIOR.	
4.3.1. Espacio arropado. Curvas. ....	25
4.3.2. Espacio permeable. Cabaña con techo de cielo. ....	28
4.4. MI RECORRIDO VITAL. ....	33
<b>5. CONCLUSIONES.....</b>	<b>37</b>
<b>6. LISTADO DE IMÁGENES.....</b>	<b>38</b>
<b>7. BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>40</b>



# 1. INTRODUCCIÓN

La escultura en el siglo XX sufre “afortunadamente” una profunda crisis de identidad, sentido, concepto y posibilidades. La escultura, arquitectura y paisaje dejan de ser categorías rígidas y el artista investiga y explora otros campos y territorios vetados hasta entonces

Rosalind Krauss analiza los saltos que permitieron esta renovación e intenta cartografiar la escultura del siglo XX desde la expansión de la estructura matemática del grupo Klein o grupo Piaget. Este sistema o esquema de: negaciones, oposiciones, complejos, positivos ... de las diferentes disciplinas, le permite clasificar obras consideradas “eclécticas” y abrir un campo expandido para la escultura.

...la práctica no se define en relación con un medio dado ... cualquier medio ... puede utilizarse. Así el campo proporciona a la vez una serie expandida pero finita de posiciones relacionadas para que un artista dado las ocupe y explore, y para una organización de trabajo que no está dictada por las condiciones de un medio particular (Krauss, 2015:72).

Desde esta premisa, la de poder explorar e investigar en el campo expandido de la escultura, se desarrolla un conjunto de proyectos, con un hilo de investigación y desarrollo desde la temática Espacio. El espacio que nos rodea y envuelve y que no es visible, aunque un buen número de moléculas de oxígeno, nitrógeno, agua... componen el aire que nos permite respirar y posibilitan que la tierra esté viva gracias a la atmósfera.

Y mientras busco un modo de expresar, con mis recursos expresivos, que tal vez no haya tanta diferencia entre lo etérico y matérico: observo, analizo y experimento en mi acercamiento a lo que llamamos espacio. Y un modo de conocer y reconocerlo es recorrerlo, de este modo tiempo y espacio se unen para ofrecer la experiencia corporal de existir en un espacio delimitado o ilimitado; constreñido o expansivo.

Medir, asir ese espacio intangible, delimitarlo, acotarlo, positivarlo y recorrerlo... ha sido el motivo de diferentes proyectos que he tenido la ocasión de desarrollar a lo largo de mi formación de grado en Bellas Artes. En este tfg, titulado **Espacio recorrido**, se muestra un extracto de los proyectos agrupados en 3 capítulos:

- Espacio interior.
- Espacio exterior.
- Espacio interior-exterior.

En espacio interior se analiza la relación con nuestro espacio cotidiano y su influencia: Espacio doméstico. Pasillantes.

En espacio exterior se experimenta con la evocación de un lugar natural: Espacio sugerido. Bosquecillo. Y se extiende la exploración al espacio público: Espacio lúdico. Parque Infantil.

En espacio interior-exterior, se exploran las posibilidades de contención de espacios y recorridos: Espacio arropado. Curvas. Y se definen espacios de intimidad y relación con el exterior: Espacio permeable. Cabaña con techo de cielo.

Fuera de esta agrupación, con el lenguaje de la escultura, se aborda un proyecto más personal que pretende representar Mi recorrido vital.

## 2. OBJETIVOS

Adquirir conocimiento y referencia histórica de la escultura, obras, autores y contexto cultural, en especial las vanguardias en escultura del siglo XX, analizando especialmente las obras y los autores que han desarrollado una temática similar de los proyectos abordados.

Conocer, aprender y practicar las diferentes técnicas aditivas, sustractivas o constructivas de la escultura.

Desarrollar la metodología recibida y testar una propia.

Y en los proyectos que se presentan:

Analizar el espacio doméstico que habitamos.

Construir un espacio para el juego y participación.

Delimitar espacios para la experimentación, que tuvieran la capacidad de: evocar, sugerir, cuestionar ó expandir.

Incorporar el lenguaje de la escultura como medio de expresión creativa y personal.

### 3. METODOLOGÍA

La metodología desarrollada ha sido aprendida y conducida por el equipo docente de esta facultad, bien desde el requerimiento de un material a emplear o desde la propuesta abierta a diferentes técnicas o soportes.

Desde los procesos de ideación, tomando referentes de obras y autores en consonancia, se generaban concreciones en boceto tanto en dibujo como en volumen. Estos testajes o pruebas regeneraban a la inversa nueva búsqueda de referentes o conceptualizaciones y en ocasiones una revisión de objetivos. La formación técnica para abordar el desarrollo de las piezas finales ha sido significativa.

Progresivamente se ha conformado una metodología más personalizada, en la que el proceso de ideación podía partir tanto del concepto como desde la experimentación práctica de los materiales.

# 4. ESPACIO RECORRIDO

## 4.1. ESPACIO INTERIOR

### 4.1.1. Espacio doméstico. Pasillantes.

EL objetivo de este proyecto es abordar un análisis y estudio del espacio cotidiano, al que no prestamos casi ninguna atención. No es visible pero tiene una influencia tal vez poco estudiada. Se pretende de este modo analizar y hacer tangible el espacio doméstico y reflejar los condicionantes a los que nos vemos sometidos en nuestra rutina y habitat cotidiano.

Hemos desarrollado históricamente un habitat, casa, mobiliario... acorde a la cultura de cada país. En Occidente, tanto la arquitectura como el mobiliario son en su mayor medida rectilíneos, cúbicos y cartesianos debido a imperativos económicos y al desarrollo de los procesos de industrialización estándar. El mobiliario nos facilita la funcionalidad de cada habitáculo y es objeto de desarrollo, diseño, ergonomía... y aplicamos un estereotipo de mobiliario y su disposición para cada habitación o dependencia. En los países árabes y asiáticos se sientan cerca del suelo, disponen esteras o alfombras y cojines que utilizan o retiran según la actividad que vayan a realizar.

En Occidente el salón comedor, es la sala más amplia de nuestra vivienda, donde ¿podremos tener un mayor esparcimiento?. Realizamos una disposición estándar: el sofá frente al televisor y la mesa con sus sillas, en un correcto ángulo recto. ¿No condiciona esta disposición el tipo de actividades que podamos realizar?

Si miramos hacia el suelo de este salón el espacio restante es el pasillo, **-pequeños espacios sobre los que serpenteamos evitando golpearlos con las esquinas de muebles en perfecto ángulo-**, nos queda el pasillo, de algún modo en nuestra propia casa somos "pasillantes".

Como diría Georges Perec en su libro *Especies de Espacios*: "Vivir es pasar de un espacio a otro haciendo lo posible para no golpearse" (Perec, 2001:25)

Al amueblar nuestra propia casa, asumimos un tipo de mobiliario y disposición que el mercado nos facilita. Lo normal, se convierte en la norma y no paramos a pensar su influencia en su relación con el espacio, apenas si cabe o no. Valoramos el objeto, el volumen, pero no el espacio, que podría ser impulsor de otras actividades expansivas y creativas.

Lo que no podemos hacer en nuestro salón: bailar, hacer gimnasia... lo realizamos en lo que Marc Augé llamaría "no lugares", espacios públicos contruidos para aquellas actividades que no podemos realizar en nuestro hogar.

Me pregunto si las apreciaciones de Walter Benjamin no siguen vigentes en el siglo XXI.

La forma prototípica de todo habitar no es estar en una casa, sino en una funda. Ésta exhibe las huellas de su inquilino. En último extremo, la vivienda se convierte en funda. El siglo diecinueve estaba más ansioso de habitar que ningún otro. Concibió la vivienda como un estuche para el hombre, insertando a éste, junto con todos sus complementos, tan profundamente en ella, que se podría pensar en el interior de la caja de un compás, donde el instrumento yace encajado junto con todos sus accesorios en profundos nichos de terciopelo, casi siempre de color violeta. (Walter, 2005:239).

En esta fase del proyecto se hace necesario definir el planteamiento conceptual y realizar una búsqueda de referentes que pudieran abordar una solución plástica.

Rachel Whiteread, a lo largo de su producción artística, realiza moldes desde objetos domésticos ordinarios ó estancias, casetas incluso viviendas. Convierte el espacio negativo que generan esos elementos en bloques positivos de yeso u hormigón. De algún modo "momifica el aire", de lo que fue habitado. Uno de sus proyectos *Sin título (Sótano)* (Fig.1) es el positivo del hueco ó espacio de una escalera.

Luis Camnitzer explora la función significativa del lenguaje para establecer un diálogo con el espectador. En sus piezas e instalaciones recurre a la combinación de textos, imágenes y objetos, para construir un espacio cognitivo. En *Sala (Living-Comedor)* (Fig. 2) presenta el espacio cotidiano que habitamos con una pequeña caja, en la que están escritos con textos los elementos de la habitación. Ironiza con el título, Living = viven, ya que solo viven en la imaginación del espectador.

El espacio positivado de Whiteread y el concepto de maqueta de Camnitzer ayudan a definir el concepto del proyecto abordado.



Fig.1. Rachel Whiteread, 2001. *Sin título (Sótano)*.

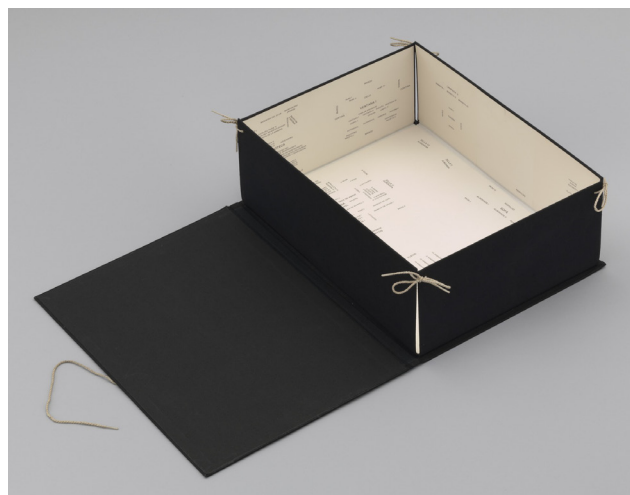


Fig. 2. Luis Camnitzer, 1968. *Sala (Living-Comedor)*, *Sala: Modelo para un Ambiente*.



El objetivo inicial de este proyecto es analizar y visibilizar ese espacio. ¿Como representar ese volumen o espacio, en positivo o negativo? Tal vez si la observación se realiza desde lo opuesto, positivando el espacio, se visualice con mayor claridad.

Para el desarrollo del proyecto analizo mi propio salón comedor, que considero un estereotipo y un objeto de estudio concreto. Se realiza un pequeño croquis y se toman medidas de la planta, desde el interior de la habitación. Se anotan los diferentes vanos o pilares que se adentran en el perímetro. Posteriormente se realiza un plano acotado.

Sobre esta planta se dibujan los muebles: librerías, aparadores, mesas, sillas... es necesario incluir estos volúmenes que ocupan el espacio de la habitación, de este modo por sustracción podemos analizar cual es el espacio real del que disponemos para el "paso".

Esta planta tan solo necesita una proyección en alzado de la altura de suelo a techo para llevarlo a volumen.

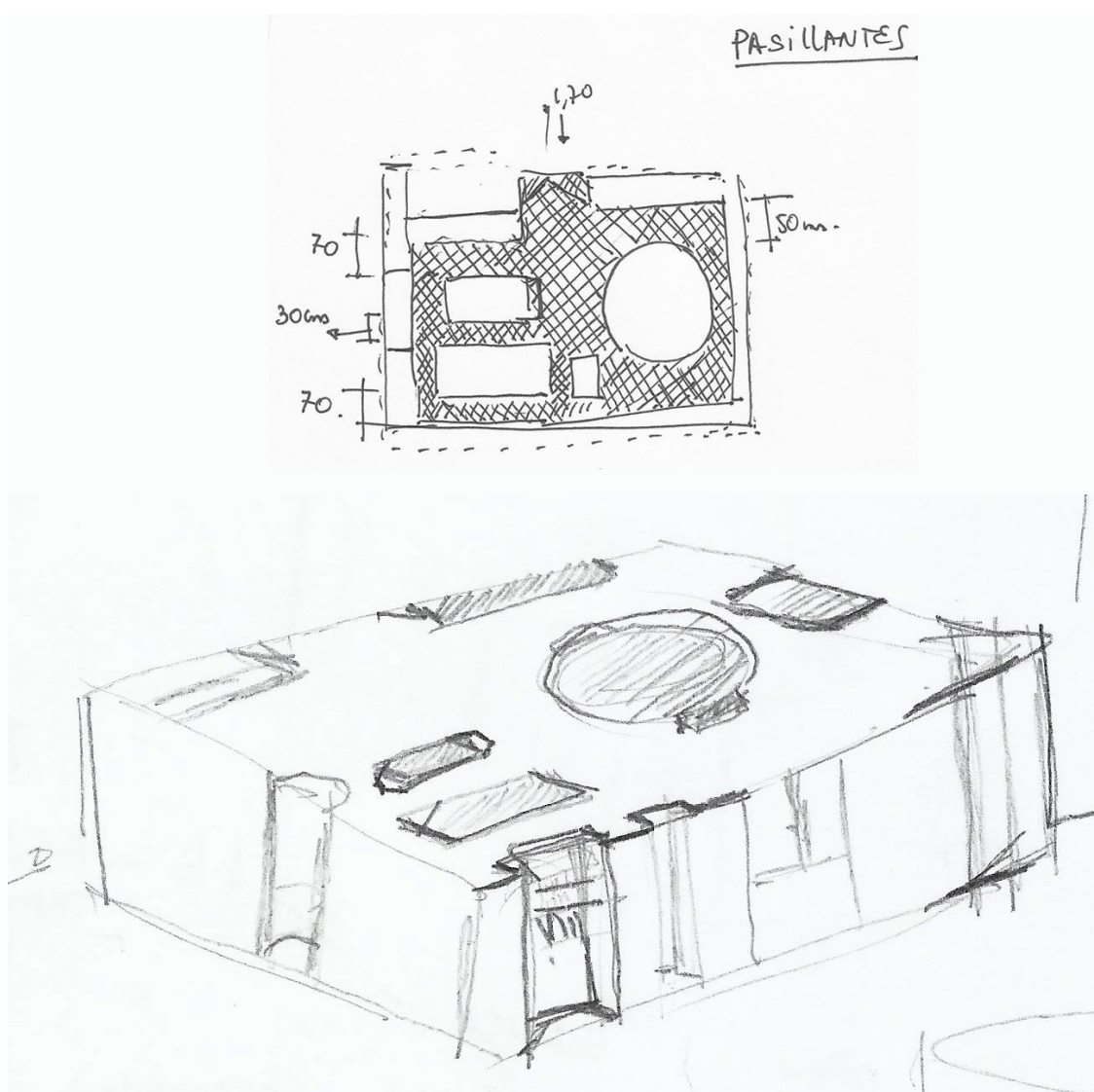


Fig. 3. Bocetos.

Si realizamos una proyección de los mismos muebles (no podemos pasar por encima) se definen unos paralelepípedos. De este modo queda diferenciado el volumen o la parte sólida de la parte espacial.

Las posibilidades gráficas o representativas se abren en varias líneas:

Realizar unas maquetas en diferentes materiales; cartulina, escayola o cristal, permitiría una diversidad de representación en positivos y negativos. Que se trate de una maqueta a un escala reducida cambiaría el punto de vista del observador y al poder tenerla entre las manos "se tocaría ese espacio."

En el proceso de construcción de la maqueta en papel surge la idea de llevarlo a otro juego de dimensiones, a escala real 1:1.

Se realizan fotografías de la maqueta y se experimenta en una infografía.

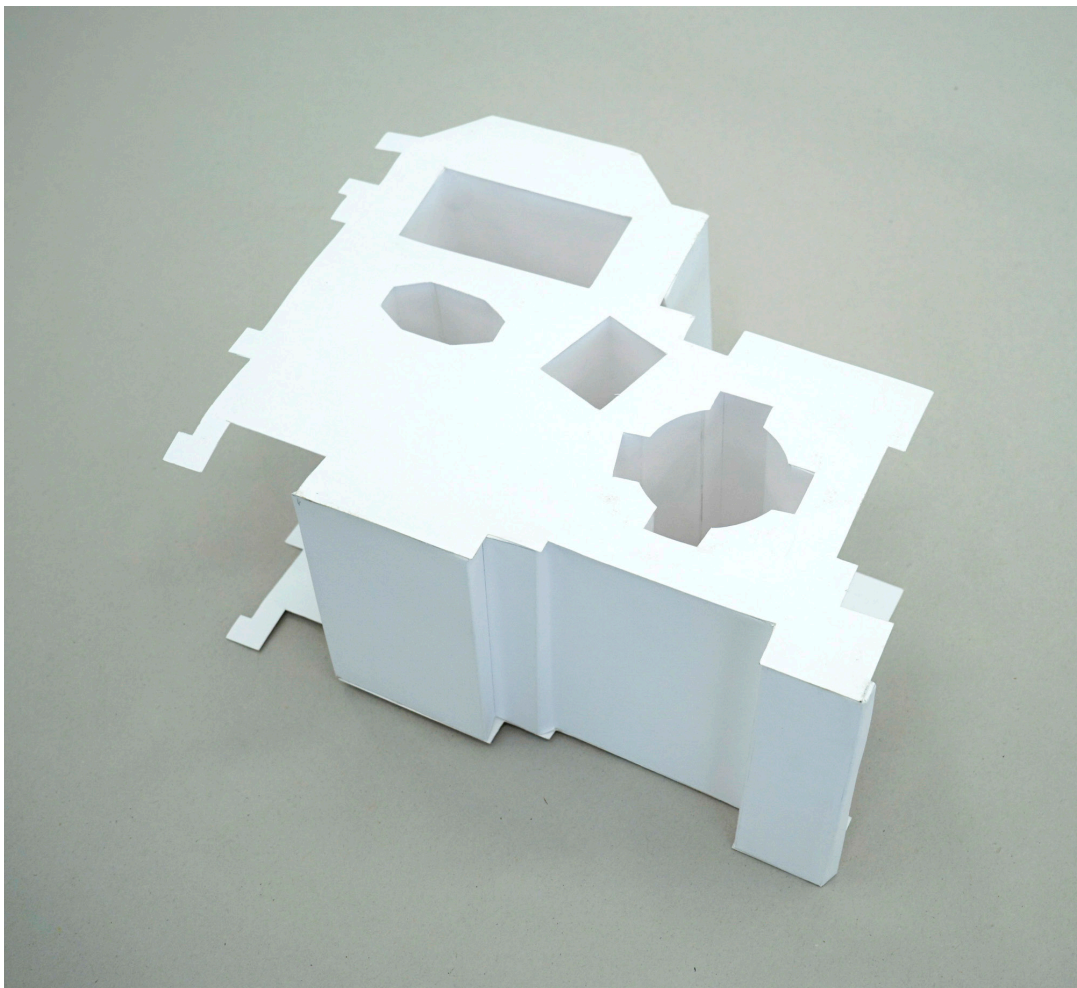


Fig. 4. Maqueta en cartulina.

Esta prueba permite comprobar otra opción representativa, se realizaría una instalación.

En una sala se reproduce la planta de esta estancia a escala real y se hace una proyección desde el suelo hasta el techo de los muebles en prismas. La persona circula entre estas columnas. Esto ofrece una percepción más real del concepto que se quiere magnificar. El visitante vería estos volúmenes que no puede transitar y el pequeño espacio que restaría para el paso y para casi ninguna otra actividad.

Los prismas podrían realizarse con planchas de material ligero, como pladur, sobre esa plancha se anotaría en texto el nombre del mueble o se realizaría con un material semitraslúcido que permita visualizar el mueble que envuelve.

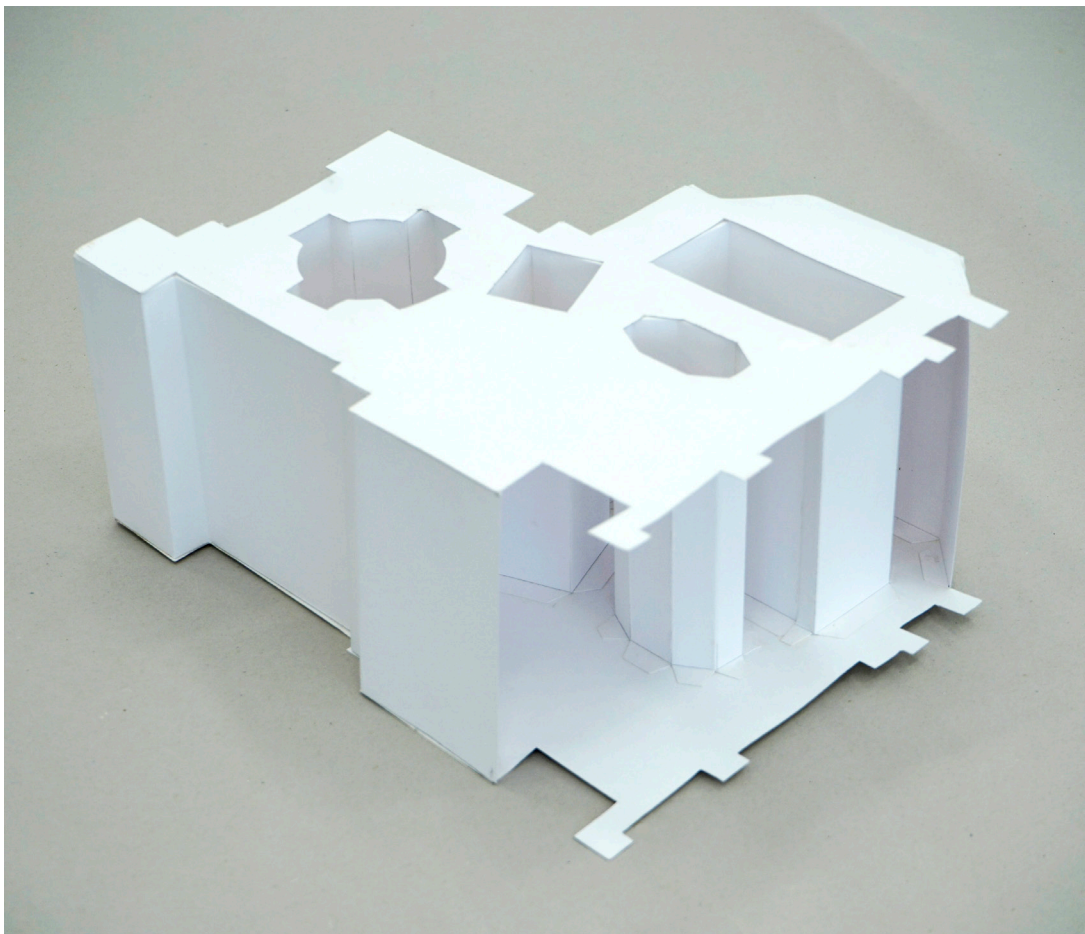


Fig. 5. Maqueta en cartulina.





## 4.2. ESPACIO EXTERIOR

### 4.2.1. Espacio sugerido. Bosquecillo.

Abordar un proyecto con el condicionante de que el elemento constructivo sea material reciclado evoca rápidamente a residuos que generamos. Unas ramas resultantes de una poda de un limonero, son un elemento más sugestivo para emprender un proyecto. Se trata de elementos orgánicos y naturales que por su forma irregular y textura invita a darle otra vida. Se hace obligado documentarse sobre Land Art.

En contraposición a otros autores de la generación artística, de Land Art, que intervienen en el espacio natural con un impacto en el medio ambiente, que podría considerarse cuestionable, el formato de muchas creaciones de Andy Goldsworthy es a medida del hombre, a un tamaño más próximo, cercano y personal, una invitación a entrar, pasear, experimentar, tocar... Se percibe el proceso personal que el propio autor disfruta y comparte. Hasta en las obras más pequeñas, se observa un proceso minucioso de elaboración y una extrema delicadeza. Andy Goldsworthy utiliza materiales de la naturaleza, piedras, arena, hielo... para realizar en el propio medio natural y de modo coherente sus creaciones. Sus acciones efímeras quedan recogidas en material fotográfico.

Robert Smithson nos hace fijar la atención en los sitios referidos. Y si bien es cierto que la intención de Robert Smithson hacia los "no sitios", o como diría Marc Augé los "no lugares" tienen un sentido de crítica y cuestionamiento, la intención en este proyecto es más modesta. Comenta Javier Maderuelo:

... la aportación que hizo Robert Smithson fue fijarse en el valor del lugar, del "sitio", en la capacidad de sugerencia que tienen ciertos emplazamientos concretos del espacio. A partir de la idea de "sitio", tan próxima al pensamiento arquitectónico, Smithson elaboró una dialéctica con su contrario "no sitio". *Site* y *nonsite* se reflejan el uno al otro como espejos que centran la atención en lo que reflejan más que en lo que ellos mismos son (Maderuelo, 2008:256).



Fig. 6. Robert Smithson, 1968. *A nonsite* (Franklin, New Jersey).



Fig. 7. Andy Goldsworthy, 1986. *Arco circular de rama tejida*.

Al no poder realizar las piezas en este tipo de entornos, al igual que Andy Goldsworthy, se utilizan estos elementos para evocar un lugar natural. La posibilidad de desarrollar la temática espacio con ramas o palos, obliga a un planteamiento conceptual: definir un espacio con líneas. Tal vez unas ramas que envuelven y rodean un espacio, que podría evocar "un bosquecillo", en el que se puede tener la sensación de transitar...

En una primera aproximación se realizan bocetos y pequeñas maquetas y se estudia un sistema estructural que soporte las ramas. Podría realizarse una sola base con una disposición definida o dar independencia a cada una. Se aprecia el peso e importancia que podría adquirir una sola base, restando protagonismo a las ramas, que es el elemento que se pretende resaltar. El cemento

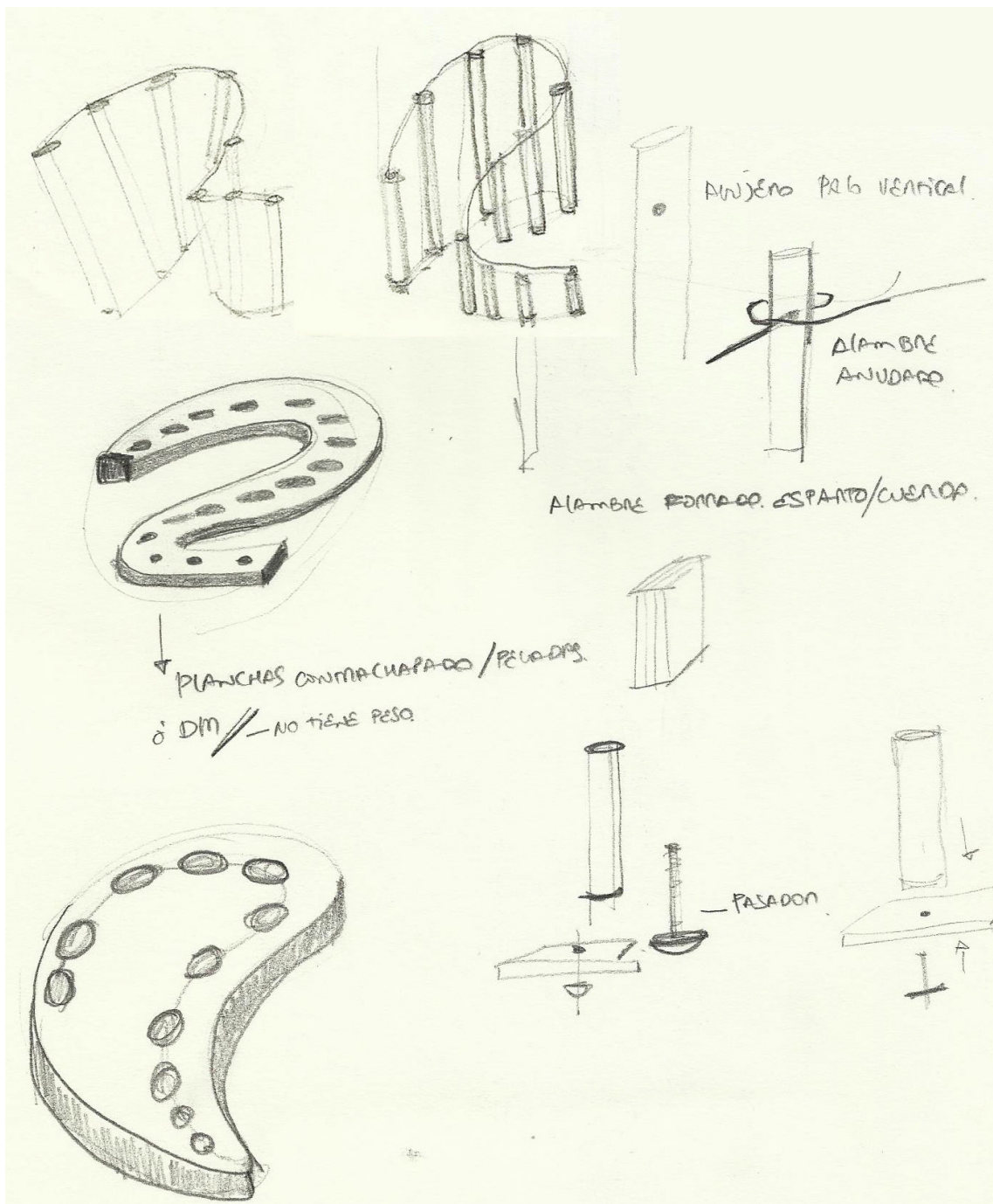


Fig. 8. Bocetos.



y arena como soporte, ofrecería a cada pieza de madera la sujeción suficiente, de este modo la composición sería más libre.

Para la realización de las piezas, se hace una selección de las ramas y se realiza una perforación en cada una para poder insertar posteriormente el alambre trenzado. Para la elaboración de las bases se realiza una mezcla de una parte de cemento blanco, 3 de arena y 1 de agua, que se verterá sobre moldes de plástico, de diferentes capacidades, previamente forrados con plástico fino para facilitar el desmolde. A estos recipientes con el cemento fresco se insertan las diferentes ramas y se sujeta para que mantenga la verticalidad hasta que frague. Se incorpora al conjunto una estructura de alambre trenzado para ayudar a definir unos planos curvos, aunque en su finalización se concluye que no es necesario estructuralmente y que visualmente no potencia una percepción de plano curvo.



Fig. 9. Montaje de una pieza.



Fig.10. Conjunto terminado.

## 4.2.2. Espacio lúdico. Parque Infantil.

Para este proyecto hay una propuesta docente de observar los espacios públicos que nos rodean cotidianamente y testificarlo con tomas de fotografía. Se realiza un análisis de los espacios públicos de la población en la que resido y se observa que la plaza principal, de una gran extensión, está vacía de transeúntes. Colindante se ubica un polideportivo, que está cercado y sectorizado según la actividad “deportiva” en la que juegan una multitud de niños. En otras ubicaciones de la población hay parques cercados con columpios estandarizados sin asistencia de público.

Se extraen las siguientes conclusiones:

Los parques infantiles de los más pequeños están vacíos ya que carecen prácticamente de interés.

El recinto tapiado de los niños solo ofrece una actividad “deportiva”, los niños necesitan también jugar. El deporte y los juegos de casa, mayormente digitales, no satisfacen todas las necesidades físicas y pedagógicas de un niño en desarrollo.

Apenas se aprovechan los amplios espacios verdes (parterres) como muestra e identificación de la flora autóctona.

Con este proyecto se presenta la oportunidad de intervenir un parterre, de gran extensión, para convertirlo en una zona de juegos infantiles y ofrecer a los niños otras actividades lúdicas y de esparcimiento, necesarias para su correcto desarrollo físico e intelectual y la posibilidad de relacionarse e interactuar en el juego con otros niños.

“El niño tiene derecho al esparcimiento, al juego y a participar en las actividades artísticas y culturales” Declaración sobre derechos del niño 1989, art 31.

Se realiza una prospección de parques infantiles actuales. Hay dos tipologías muy diferenciadas.

**Fabricado e industrializado.** Realizado con materiales de metal, madera, plástico y de colores llamativos, a veces el juguete se sobredimensiona para entrar dentro de él. Los suelos son de caucho y el espacio está cercado. En esta tipología las medidas de seguridad toman su protagonismo y tiranía, sumado a la asepsia que los padres suelen preferir.

**Elaborado con recursos naturales** como troncos, tierra, agua... Permiten que el niño siga explorando, conociendo y reconociendo estos elementos naturales. En otros países, como el norte de Europa, se considera normal que el niño se ensucie con agua, tierra... y que el entorno abierto natural y autóctono forme parte de este espacio.

Los espacios destinados al juego en la ciudad actual se caracterizan por su homogeneidad. Esto es debido en parte a las restrictivas normativas de seguridad y a que su dotación se basa en un equipamiento industrializado. A estos dos factores hay que añadir: el escaso contenido pedagógico, la dimensión insuficiente (en su mayoría se tratan de superficies valladas de pequeño tamaño destinadas a determinadas edades) y el incremento de áreas de ocio infantil asociadas al consumo ubicadas en espacios cerrados (zonas comerciales). Por otra parte, la aparición de nuevas tecnologías como forma de diversión ha disminuido considerablemente el tiempo que el niño pasa en el espacio exterior, teniendo como consecuencias el incremento de obesidad infantil y la falta de socialización. Resulta por ello imprescindible revisar los diferentes tipos de playground existentes a lo largo del tiempo con objeto de encontrar modelos adecuados para el juego en el s. XXI. (Navarro, 2013:189).



Se toma como referencia creadores de parques que intervienen el terreno. Como Isamu Noguchi, Charles Jencks, Mitsuru Senda y Jacques Sgard. Todos ellos integran elementos naturales y paisajísticos en su configuración.

Según nos comenta Virginia Navarro en *Playgrounds del siglo XXI*, sobre Mitsuru Senda:

Este arquitecto paisajista desarrolló tres tipos de estructuras de juego: las estructuras de juego gigantes (Giant Play structure), los sistemas de juego circular (circular play system) y 12 piezas de equipamiento infantil diseñadas industrialmente (community play structures). Sus proyectos están basados en el paisaje, la creatividad y el comportamiento social de los niños.

Charles Jencks, también arquitecto y paisajista, realizó diversos jardines emblemáticos. Junto a su mujer, la paisajista Maggie Keswic, realizó su propio jardín, en el que representa su concepción del universo. En *Jardín de la Especulación cósmica*, juega con las curvas, los diferentes niveles del terreno y estanques.



Fig. 11. Charles Jencks y Maggie Keswick. 1989, *Jardín de la Especulación cósmica*.



Fig. 12. Mitsuru Senda. 1968. *Giant Play Structure en Sendai*.

Para el desarrollo de este proyecto, se abordan diferentes fases:

**Se hace un estudio de necesidades.** ¿Qué quieren encontrar los niños en un parque?. Lo niños necesitan ejercitar sus habilidades psicomotrices. En el juego tienen la ocasión de probar y desarrollar sus límites. Esperan:

- Jugar con la arena.
- Saltar.
- Subir y bajar de un montículo, deslizarse por él.
- Atravesar un tunel o puente.
- Descansar y reunirse.

**Se definen los medios y recursos.** Si se interviene la topografía con variaciones de terreno se incrementan otros elementos de aventura. De este modo los volúmenes y elementos abstractos facilitan al niño innumerables escenarios imaginados y les facilita la oportunidad de jugar en interrelación con otros niños.

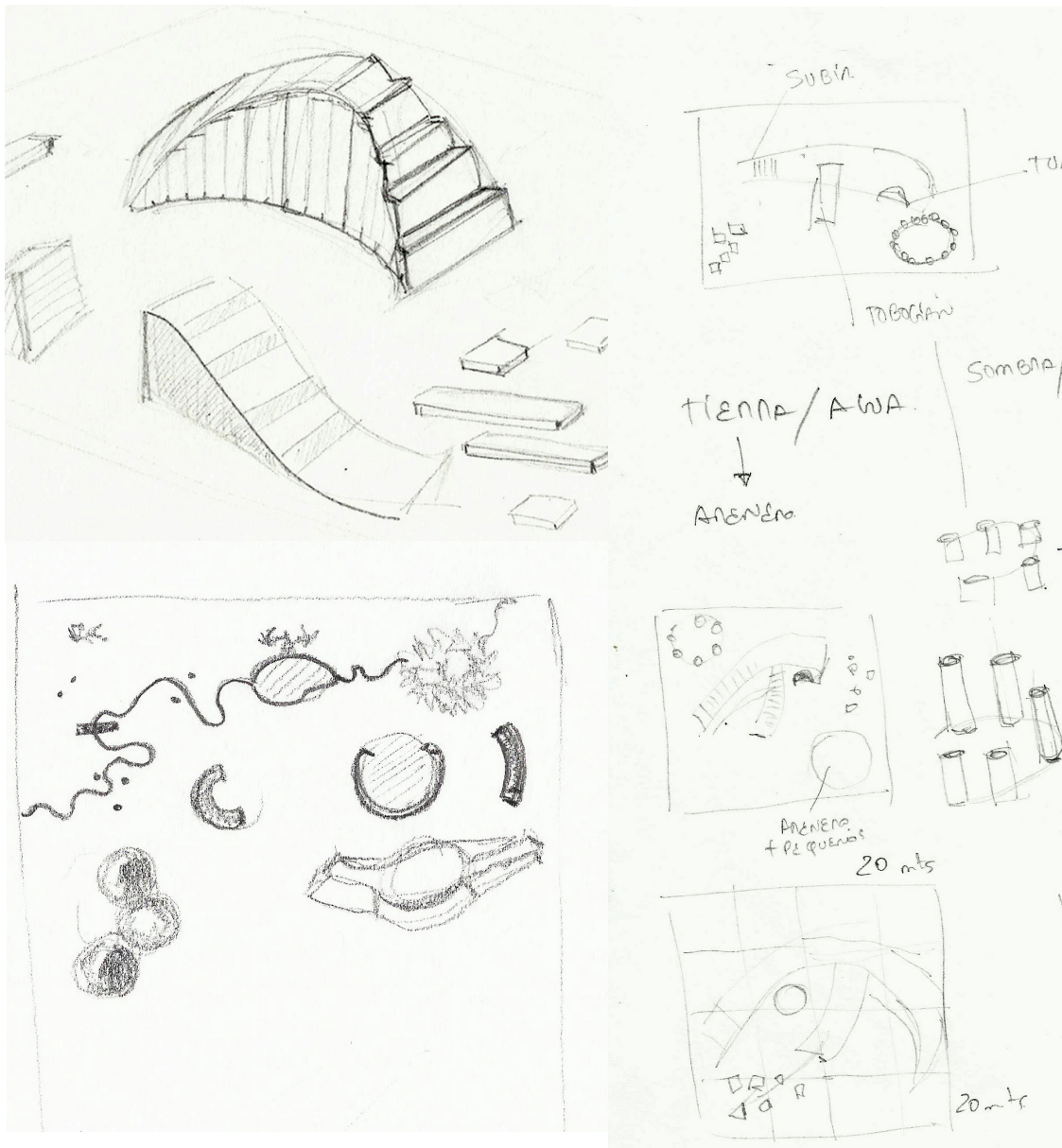


Fig. 13. Bocetos.

Un gran montículo donde subir, bajar, deslizarse, atravesarlo.  
Pequeños montículos que suben o bajan, concavos y convexos.  
Espacio excavado de arenoso.  
Pequeño riachuelo y langunita.

**Se dimensionan y acotan a escala, la áreas y elementos constructivos que van a realizarse.**

**Se estudian las intervenciones y elementos necesarios:** estudio de ingeniería y paisajismo, movimientos de tierras, ejecución obras, plantación jardinería, así como bancos y troncos.

**Se realiza una estimación previa y se incorpora un cronograma o planificación de ejecución.**

La naturaleza es un medio educativo de aprendizaje y se integra en este parque con la incorporación de agua y una selección de árboles y plantas autóctonas. A los más pequeños se les ofrece la oportunidad de explorar con agua, arena... y se reproducen accidentes naturales como una pequeña laguna y riachuelo, a una escala aprehensible para ellos, que les permite reconocer e integrar la experiencia de la naturaleza en sus juegos. Otros elementos, como troncos a diferentes alturas y diámetros, les da la ocasión de ejercitar sus habilidades psicomotrices.

Se reservan también espacios diáfanos para correr, así como zonas de descanso para sentarse y reunirse. Para comodidad de los adultos se añaden asientos en una zona sombreada con arbolado.

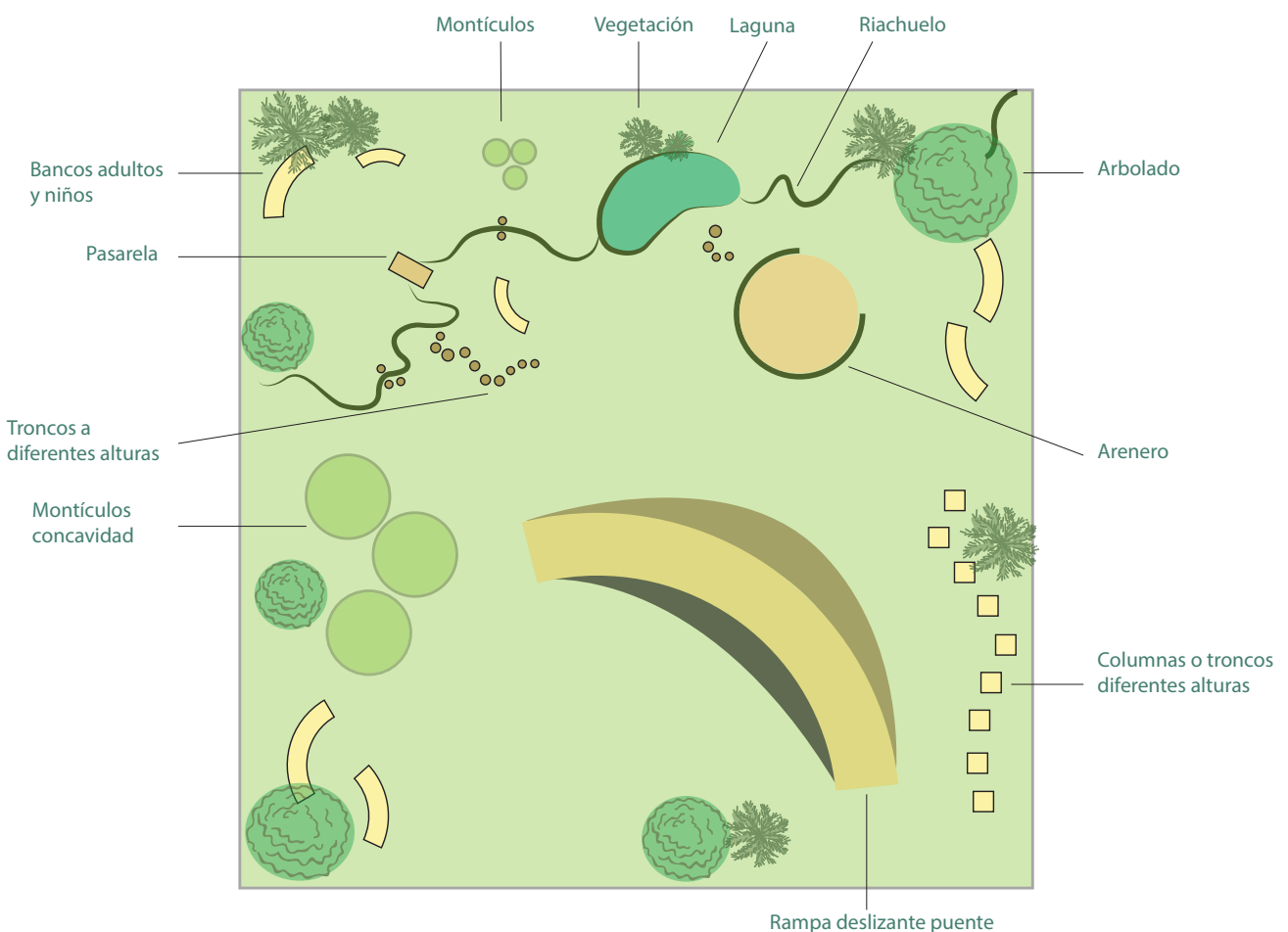


Fig. 14. Plano. Planta descripción elementos.



## 4.3. ESPACIO INTERIOR-EXTERIOR

### 4.3.1. Espacio arropado. Curvas.

El requerimiento para este proyecto es elaborar una escultura con el material cartón pluma y aplicar un sistema de ensamble. El objetivo y la propuesta es experimentar con el espacio para delimitarlo y contenerlo en unos planos curvos y armónicos. No hay una intención de captura o compresión.

He aquí que el espacio curvo maneja la fantasía. Porque todo universo se encierra en unas curvas; todo universo se concentra en un núcleo, en un germen, en un centro dinamizado. Y ese centro es poderoso porque es un centro imaginado. (Bachelard, 2000:143).

Richard Serra utiliza acero corten para definir o delimitar espacios. Explora la relación entre objeto y sujeto y busca en el observador su participación e interacción, para procurarle la experiencia de recorrerlo.

Cristina Iglesias utiliza diversos materiales naturales para la construcción de sus espacios. Cuando construye planos rectos, lo realiza con materiales más cálidos y ligeros, a través de estos pasillos invita a un recorrido. La luz que atraviesa unos planos calados o vegetales es también un factor incrementado para la experiencia.



Fig.15. Richard Serra. 1994–97. *Serpiente. La materia del tiempo*,

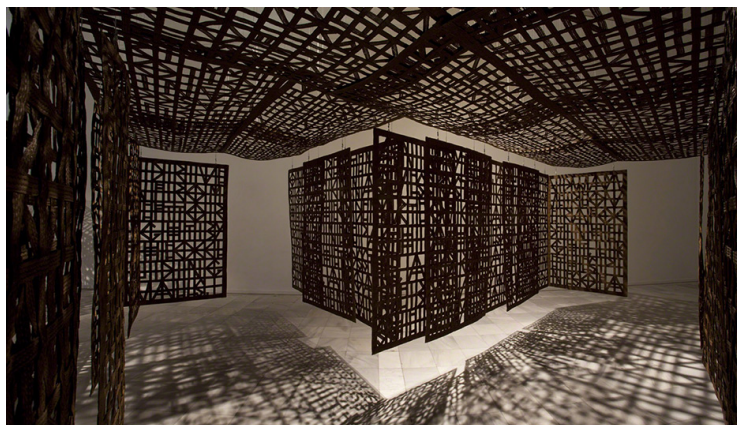


Fig. 16. Cristina Iglesias, 2006. *Corredor suspendido I y II*.



De la espiral, nos habla Priya Hemenway en "El código secreto". La considera una de las formas más replicadas y reiteradas en la naturaleza. La espiral de Fibonacci es un buen referente para definir una curva con una proporción áurea.

Dibujar una espiral áurea o de Fibonacci sobre el papel no es más que describir de modo incipiente la espiral que crea la naturaleza, la que encarna los principios dinámicos de la regeneración y cuya marca en la vida es la del crecimiento simétrico y equilibrado. La vida se expande, crece o se despliega, o por el contrario mengua, se disuelve o colapsa. (Hemenway, 2008:129).

Y ya que, según diría Maderuelo: "Por medio del movimiento, el espacio deja de ser un mero vacío entre masas para convertirse en un ente activo" (Maderuelo, 2008:29), se abre la posibilidad de ampliar la escala, para experimentar y recorrer ese espacio.

Andar es un arte que contiene en su seno el menhir, la escultura, la arquitectura y el paisaje. A partir de este simple acto se han desarrollado las mas importantes relaciones que el hombre ha establecido en el territorio. (Careri, 2019:15).

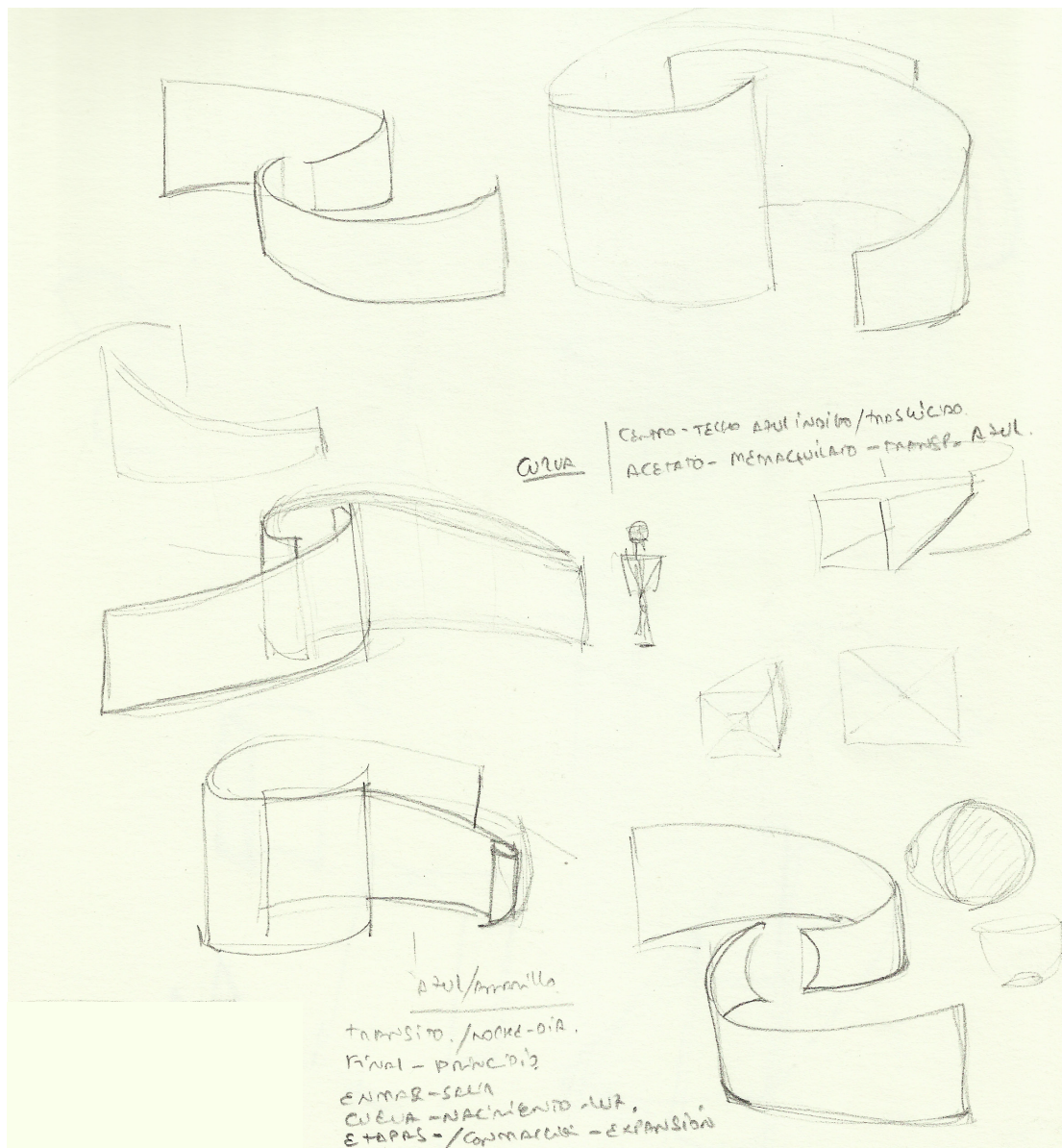


Fig. 17. Bocetos.

En este proyecto se define un espacio espiral a recorrer, en el que la curva invite al espectador a adentrarse progresivamente en un lugar más recogido de confluencia de los planos. Esta sería una zona cubierta, de recogimiento y tránsito, para verse invitado a salir de nuevo.

¡Y qué espiral es el ser del hombre! En esta espiral !cuantos dinamismos se invierten! Ya no se sabe *enseguida* si se corre al centro o si se evade uno de él. (Bachelar, 200:187).

Hay una intención de recoger diferentes conceptos o connotaciones en este recorrido:

- \* Volumen y espacio para transitar.
- \* Recorrido y encuentro en espiral.
- \* Entrar, estar recogido, salir.
- \* La noche, el ocaso y el día.
- \* Espiral áurea, laberinto, espacio en el que estar... o pasar.

Previo a la realización de la maqueta, o pieza final, se realizan aproximaciones en cartón. Una vez definida la forma se determina la escala. Para concretar la curva y el espacio interior que generan los dos planos, se han tomado referencias antropométricas de Julius Panero, *Las dimensiones humanas en espacios interiores*, para garantizar las medidas a un paso y altura adecuados.

Para conseguir la flexión y curvatura del cartón pluma se han aplicado, en una de las caras, cortes transversales y paralelos. Se realiza una unión entre las piezas con ensamble de almena o dientes múltiples.

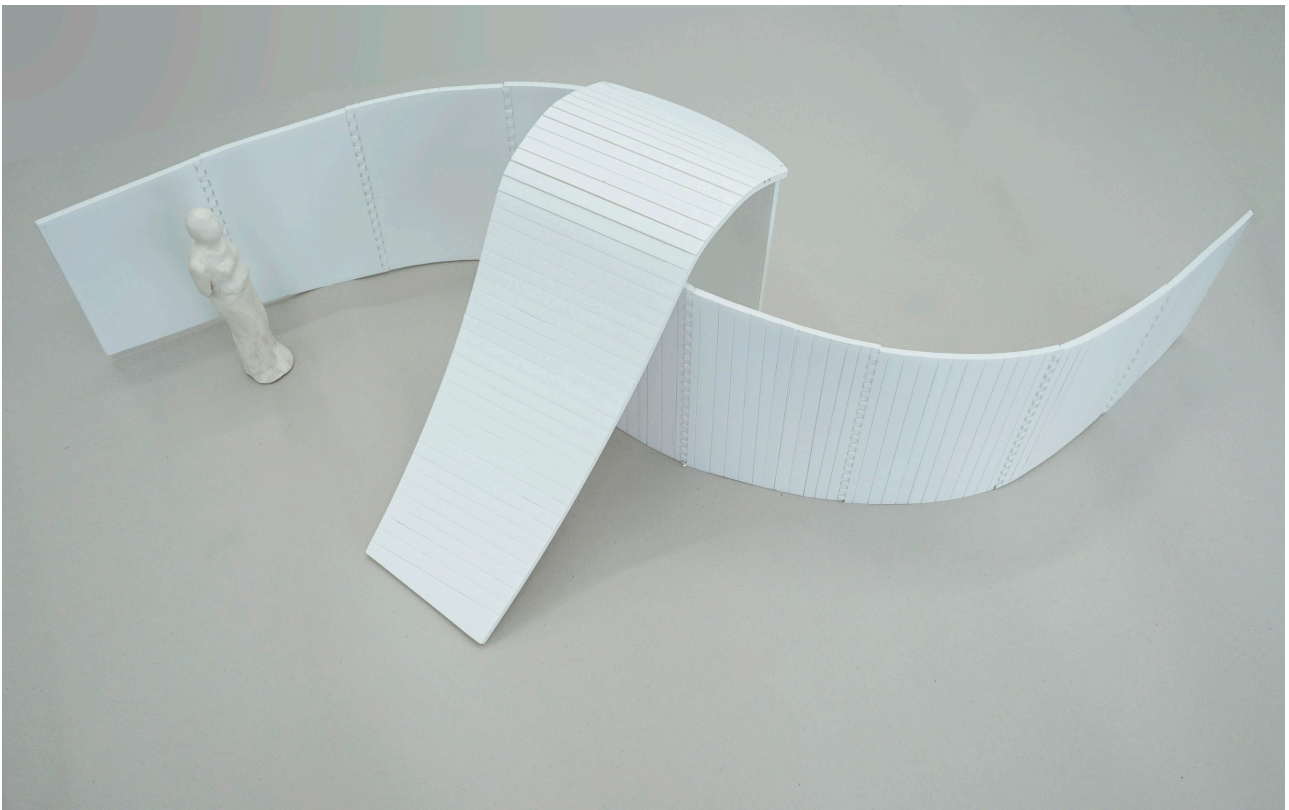


Fig. 18. Maqueta terminada.



### 4.3.2. Espacio permeable. Cabaña con techo de cielo.

En el proceso de documentación y exploración en diferentes proyectos, me cuestiono que tal vez el recorrido de la vida no es lineal, sería más representativo un recorrido serpenteante y abierto a diferentes espacios o recorridos a modo de laberinto. El laberinto como tema es tratado entre otros por: Robert Morris, Alice Aycok, Richard Long, Richard Flischener o Mary Miss.

Alice Aycok realiza en 1972, entre sus primeras obras, *Maze*. Un laberinto realizado con listones de madera insertado directamente en la tierra. Influenciada en ese momento por la fenomenología de Merleau Ponty buscó provocar en el visitante una experiencia corporal de desorientación.

Robert Morris para realizar el *Laberinto de Pontevedra*, se inspira en un petroglifo megalítico, el Laberinto de Mogor, datado en la Edad de Bronce. Lo realiza en granito, y alcanza una altura de dos metros. Busca representar "el presente continuo", lo que ocurrió pasó pero volverá a pasar. La experiencia corporal en su obra es igualmente de sobrecogimiento.

En este proyecto no es ésta la intención. Se aleja de la representación del laberinto con sus connotaciones iniciáticas de camino único.



Fig. 19. Alice Aycok, 1972, *Maze*.



Fig. 20. Robert Morris, 1999. *Laberinto de Pontevedra*.



Experimento en unos bocetos en arcilla, con unas planchas de diferentes tamaños y secciones. La maleabilidad del material me permite manipular las diferentes posibilidades y realizar planos curvos y serpenteantes.

Lo imagino a una escala en la que la plancha más elevada esté a la altura de los ojos. Distintos planos a diferentes alturas formarían un conjunto y entre ellas quedaría un espacio de paso. Esta composición de planos se traslada a una planta en dibujo.

La gracia de una curva es una invitación a permanecer. No puede uno evadirse de ella sin esperanza de retorno, la curva amada tiene poderes de nido; es un llamamiento a la posesión. Es un rincón curvo. Es una geometría habitada. (Bachelard, 2000:135).

La torsión de la arcilla provoca una textura que recuerda la importancia de la materia. Una materia sencilla, noble y primordial que envuelve un espacio intangible. De este modo la temática desarrollada, espacio, se alía con la materia en su contradicción y necesidad.

Finalmente hemos tomado conciencia de que tenemos junto a nosotros un tiempo y un espacio otros, y que están en constante movimiento. Ahora nos conviene saber que en este nuevo sistema espacio temporal nosotros somos un cuerpo. (Careri, 2016:133).

En este conjunto hay un plano curvo más cerrado, que tal vez recuerde el centro del laberinto. Por instinto pienso en la protección del centro y reflexiono sobre "la cabaña de Heidegger" En ese impulso de proteger el centro me cuestiono la relación del exterior con el interior.

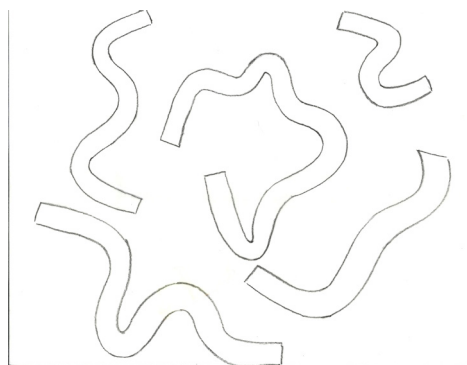


Fig. 21. Boceto, planta.



Fig. 22. Primeros bocetos volumen.

...en la superficie del ser, en esa región donde el ser *quiere* manifestarse y *quiere* ocultarse, los movimientos de cierre y apertura son tan numerosos, tan frecuentemente invertidos, tan cargados, también, de vacilación, que podríamos concluir con esta fórmula: el hombre es el ser entreabierto. (Bachelard, 2000:193).

En una necesidad de definición y apreciación espacial del conjunto, se construyen otras piezas a escala mayor que adquieren un sentido de maqueta. Se realiza un acabado de las aristas y planos.

Podría instalarse en un exterior, en un entorno de parque o explanada de bosque, a una altura máxima de 2 metros, en la que sería posible apreciar el interior y el exterior desde muchos puntos.

Los dos espacios, el espacio íntimo y el espacio exterior vienen, sin cesar, si puede decirse, a estimularse en su crecimiento. (Bachelard, 2000:177).

El espacio central, delimitado por un plano de curvas, no tiene techo, es una invitación a mirar hacia el cielo, no estamos recogidos ó aprisionados en un lugar cerrado, es un recinto que invita desde el recogimiento de lo orgánico y matérico a la expansión exterior.

La inmensidad está en nosotros. Está adherida a una especie de expansión de ser que la vida reprime, que la prudencia detiene, pero que continúa en la soledad. En cuanto estamos inmóviles, estamos en otra parte; soñamos en un mundo inmenso. La inmensidad es el movimiento del hombre inmóvil. (Bachelard, 2000:164).



Fig. 23. Maqueta.



Fig. 24. Maqueta vista aérea.



Fig. 25. Maqueta vista frontal.



Fig. 26. Maqueta vista frontal.



## 4.4. MI RECORRIDO VITAL

Este proyecto me ofrece la oportunidad de hablar de mí y utilizar los recursos de la escultura para expresarme. El objetivo es traer las huellas de mi pasado al presente, en un intento ó acto de re-capitulación de mi recorrido vital y actualizarlo.

Dennis Oppenheim en su obra *Ground Mutations-Shoes Prints*, deja las marcas de las huellas de su zapatos en un recorrido que realiza por New Jersey y New York. Tonia Raquejo diría:

Oppenheim nos plantea una de las cuestiones que más preocupará a los artistas del land art, esto es, que la naturaleza evanescente del presente continuo se evapora a cada paso que da el tiempo, dejándose tan sólo atrapar en la acción materializada de su huella (Maderuelo, 2008: 288).

Diferentes artistas toman la temática del nodo. Eva Lootz, recupera el valor de la materia como lenguaje de la idea. Reflexiona sobre el tiempo, la memoria, lo visible o lo decible, pero sin dejar de ofrecer al visitante una participación y experiencia corporea. En su obra *No ma dejado*, inspirada en el simbolo de la ciudad de Sevilla, refleja además una de sus inquietudes, trabajar con circuitos cerrados y cruces de caminos.

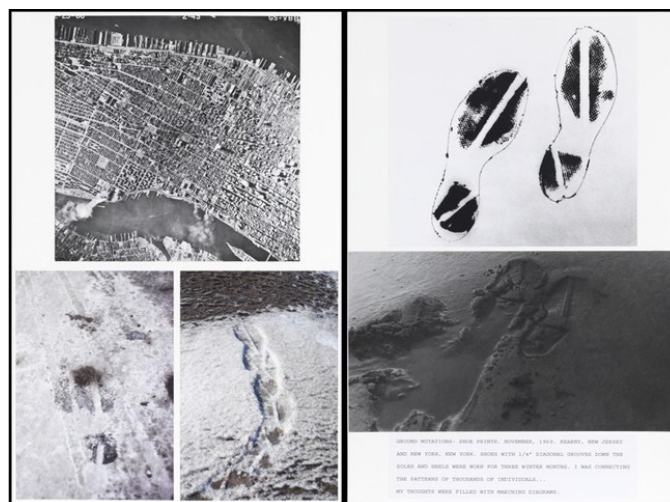


Fig. 27. Dennis Oppenheim, 1969. *Ground Mutations-Shoes Prints*.



Fig. 28. Eva Lootz, 1991. *No ma dejado*,



Aunque centremos nuestras investigaciones en los ensueños de reposo, no debemos olvidar que hay un ensueño del hombre que anda, un ensueño del camino. (Bachelar, 2000: 33).

Considero la elipse y el nodo como una estructura geométrica representativa de mi experiencia vital. Parece que nos alejamos pero periódicamente volvemos a nuestro punto de partida o de encuentro.

Como diría Paul Klee: "El concepto de infinito no sólo se relaciona con el Comienzo, sino que además vincula a éste con el Fin y nos lleva a las nociones de ciclo y circulación". (Klee, 1971: 88).

Para materializar la idea inicial, se definiría un recorrido con bloques o planchas, sobre el suelo en forma de nodo. Estas planchas representarían diferentes pisadas en hueco relieve. Sería la huella de la pisada el motivo expresivo. Cada una de ellas recogería las propiedades según una etapa vital y se incorporarían las connotaciones personales en este gesto de la huella: pisada bebé, de bota ortopédica, zapatilla de ballet, patines, zapatillas deporte, tacones, pisaditas al lado de bebé y pareja...

A este recorrido temporal se incluirían silencios con bloques sin pisadas ó impás y pisadas rápidas con apenas un gesto de huella. De este modo las cualidades de la materia, en hueco relieve, representaría la huella personal con sus diferentes propiedades y atributos en un recorrido temporal en forma de nodo.

Partir de la idea de que el espacio cobra su pleno sentido por medio del movimiento, poniendo en evidencia secuencias y ritmos, supone considerar el tiempo como elemento indisolublemente unido al espacio. (Maderuelo, 2008:29).

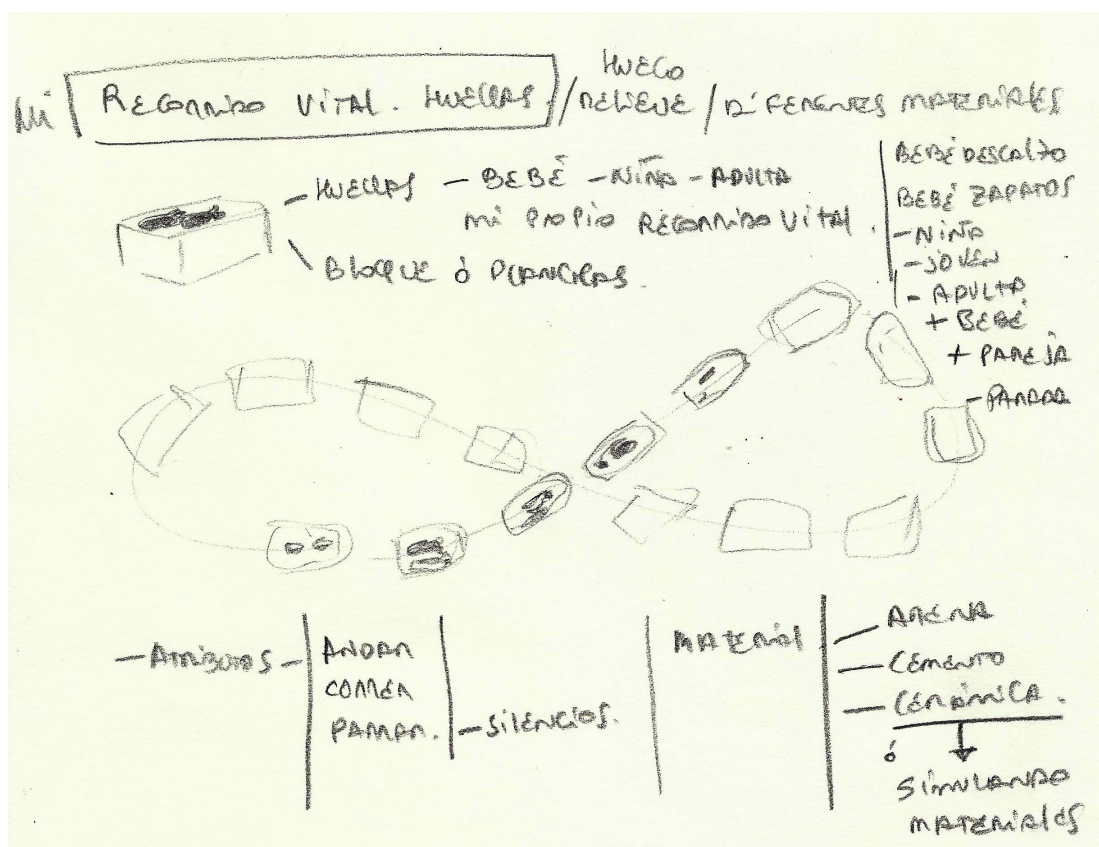


Fig. 29. Boceto.

Pero utilizar solo un plano de huellas sería limitar las posibilidades en cuanto a espacio y volumen y puede ser reiterativo leer las marcas de las pisadas. La huella podría estar pero como una insinuación o gesto.

Me planteo definir un volumen general, un nodo con diferentes alturas. Las superficies laterales me permitirían aplicar diferentes tratamientos de texturas según la intención. A partir de este nodo inicial habría que experimentar sus diferentes alturas en curva o lineales.

Subimos, a veces caemos y remontamos... Una caída, remontar unas escaleras... Sería interesante realizarlo a escala real y pasearse por estos recorridos.

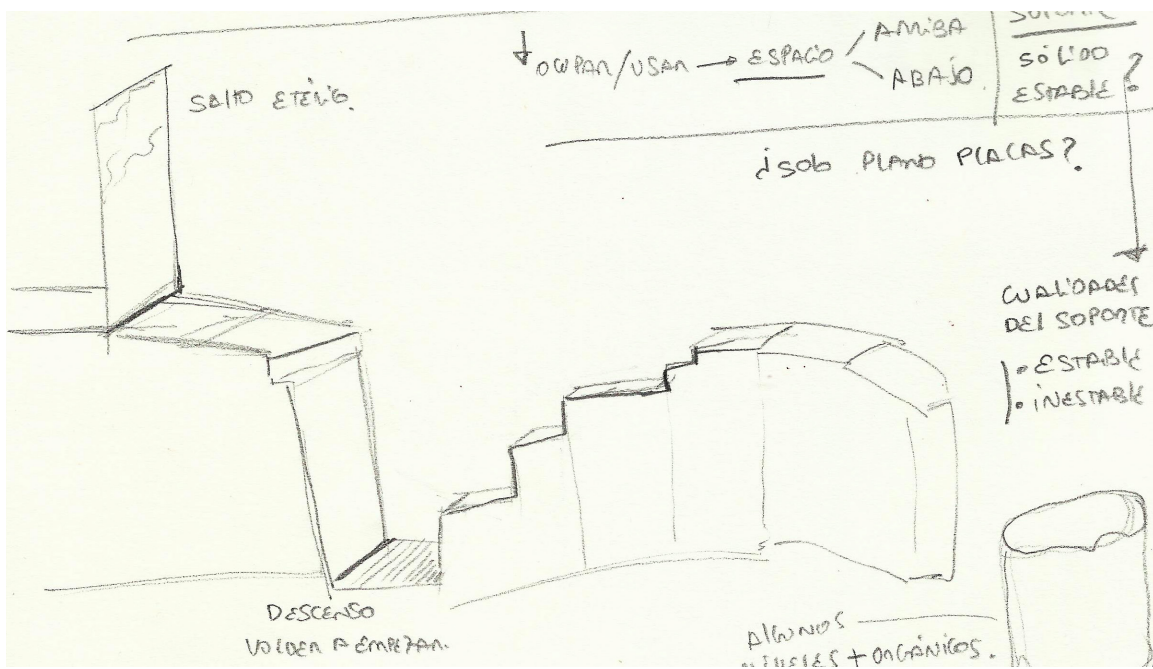


Fig. 30. Boceto.

Pero intervenir las alturas de esta pieza provocará que la forma del nodo se rompa.





## 5. CONCLUSIONES

He desarrollado los objetivos de los proyectos:

Analizar el espacio doméstico que habitamos.

Construir un espacio para el juego y participación.

Delimitar espacios para la experimentación, que pudieran: evocar, sugerir, cuestionar ó expandir.

Incorporar el lenguaje de la escultura como medio de expresión creativa y personal.

Debido a los requerimientos de documentación, he podido acercarme a la gran diversidad de movimientos, obras y creadores de escultura en el siglo XX y XXI y he comprendido la gran complejidad de concepciones y posibilidades artísticas. Esta aproximación implica que hay múltiples posibilidades para la creación en este campo expandido.

La exploración guiada e interrelacionada me ha permitido reflejar una idea, imagen ó experiencia, cuya proyección me ha ayudado a entender mis inquietudes personales.

Y he podido acercarme desde la escultura a la experimentación con el espacio.

El Espacio ha dejado de ser considerado como un escenario pasivo o un mero sistema de coordenadas; ahora se concibe como un agente real que da origen al resto del mundo material. Sería la sustancia primaria de la cual surgiría todo. De esta forma, la idea más inmediata que nuestro sentido común nos dicta acerca del espacio como una gran nada se ha visto sustituida por la concepción más elaborada que presenta el espacio como un gran todo. (S. Stevens, 1986:4).

## 6. LISTADO DE IMÁGENES

Fig.1. Rachel Whiteread, 2001. *Sin título (Sótano) Untitled (Basement)*, 2001. Escultura. Yeso blanco fosco platificado. Encargada por el Deutsche Bank AG bajo el asesoramiento de la Solomon R. Guggenheim Foundation para el Deutsche Guggenheim, Berlín. (consulta 3 de junio 2021). Disponible en: <https://www.guggenheim-bilbao.eus/exposiciones/gerhard-richter-lawrence-weiner-rachel-whiteread>

Fig. 2. Luis Canmitzer, 1968. *Sala (Living-Comedor), Sala: Modelo para un Ambiente*. Libro de artista, impreso en offset. Fondo de América Latina y el Caribe a través de donación de Estrellita B. Brodsky. Museum of Modern Art. (consulta 18 de junio 2021). Disponible en <https://www.moma.org/collection/works/141549>

Fig. 3. Bocetos. Croquis y boceto a mano alzada.

Fig. 4. Maqueta realizada en cartulina.

Fig. 5. Maqueta realizada en cartulina. Otra vista.

Fig. 6. Robert Smithson, 1968. *A Nonsite (Franklin, Nueva Jersey)*. Instalación. Gavetas de madera pintadas, calizas, impresiones en gelatina de plata y mecanografiado en papel con grafito y letras de transferencia, y montadas en tablero de estera. Colección Museo de Arte Contemporáneo de Chicago, Donación de Susan y Lewis Manilow, 1979.2.ag. Foto © MCA Chicago. (consulta 21 de mayo 2021). Disponible en: <https://mcachicago.org/Collection/Items/1968/Robert-Smithson-A-Nonsite-Franklin-New-Jersey-1968>

Fig. 7. Andy Goldsworthy, 1986. *Arco circular de rama tejida*. Langholm, Dumfriesshire. Diapositiva de 35 mm de color. Andy Goldsworthy. (consulta 21 de mayo 2021). Disponible en: [https://goldsworthy.cc.gla.ac.uk/image/?id=ag\\_03536&backimg=ag\\_03744&t=](https://goldsworthy.cc.gla.ac.uk/image/?id=ag_03536&backimg=ag_03744&t=)

Fig. 8. Bocetos de ideas.

Fig. 9. Pieza. Montaje de una rama de madera en bloque de cemento.

Fig. 10. Composición del conjunto de piezas.

Fig. 11. Charles Jencks y Maggie Keswick. 1989, *Jardín de la Especulación cósmica*. (consulta 18 de junio 2021) disponible en: <https://www.magazinehorse.com/portrack-house-una-joya-desconocida-escocia/>

Fig. 12. Mitsuru Senda, 1968. *Giant Play Structure en Sendai*. Navarro Martínez, V. *Playgrounds del siglo XXI: una reflexión sobre los espacios de juego de la infancia*. "Arquitectonics: Mind, Land & Society", Diciembre 2013, núm. 25, p. 189-2021. (consulta 20 abril 2020). Disponible en: <http://hdl.handle.net/2117/121695>

Fig. 13. Bocetos de la idea.

Fig. 14. Plano de la planta del Parque infantil. Descripción de los elementos.

Fig. 15. Richard Serra, 1994-97. *Serpiente (Snake)*. Acero patinable. Tres unidades, cada una compuesta por dos secciones cónicas. Guggenheim Bilbao Museoa. (consulta 22 de mayo 2021). Disponible en: <https://www.guggenheim-bilbao.eus/la-coleccion/obras/la-materia-del-tiempo>

Fig. 16. Cristina Iglesias, 2006. *Corredor suspendido I y II*. Acero trenzado, cables y sombra. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid, España. Foto de Attilio Maranzano. (consulta 12 junio 2021). Disponible en: <https://cristinaiglesias.com/es/obras/corredor-suspendido-i-y-ii/>

Fig. 17. Bocetos de la idea.

Fig. 18. Maqueta realizada en cartón pluma. Fotografía Juan M. Pérez Alcalá.

Fig. 19. Alice Aycock, 1972. *Maze (laberinto)*. Estructura de madera de 12 lados de 5 anillos dodecagonales concéntricos, rotos por 19 puntos de entrada y 17 barreras. Ubicado originalmente en Gibney Farm cerca de New Kingston, Pennsylvania. Foto: Departamento de Policía de Silver Spring Township, Mechanicsburg, PA (aérea); Alice Aycock. (consulta 5 de mayo 2021). Disponible en: <https://www.aaycock.com/new-gallery-2/>

Fig. 20. Robert Morris, 1999. *Laberinto de Pontevedra*. Granito de arcade, losa y grava. (consulta 4 de mayo 2021). Disponible en: <http://www.pazodacultura.org/es-ES/illa/esculturas/labirinto-de-pontevedra.aspx>

Fig. 21. Boceto. Planta de ubicación de los elementos.

Fig. 22. Primeros bocetos realizados en arcilla roja sin cocer.

Fig. 23. Maqueta realizada con arcilla roja, sin cocer. Fotografía Juan M. Pérez Alcalá.

Fig. 24. Maqueta realizada con arcilla roja, sin cocer. Vista aérea. Fotografía Juan M. Pérez Alcalá.

Fig. 25. Maqueta realizada con arcilla roja, sin cocer. Vista frontal. Fotografía Juan M. Pérez Alcalá.

Fig. 26. Maqueta realizada con arcilla roja, sin cocer. Otra vista frontal. Fotografía Juan M. Pérez Alcalá.

Fig. 27. Dennis Oppenheim. *Ground Mutations - Shoes Prints*, 1969, impreso en 2013. Fotografías y texto en blanco y negro y en color en dos paneles. (consulta 20 junio 2021). Disponible en: <https://artmuseum.princeton.edu/collections/objects/85128>

Fig. 28. Eva Lootz, 1991. *No ma dejado*. Construcción en ladrillo. (consulta 4 mayo 2021). Disponible en: <https://legadoexposevilla.org/se-presenta-la-obra-artistica-de-eva-lootz-no-ma-dejado/>

Fig. 29. Boceto de la idea.

Fig. 30. Boceto. Posibles opciones.

## 7. BIBLIOGRAFÍA

ALVAREZ SANTANA, Jaime, 2017. *Aldo Van Eyck Parques de Juego en Amsterdam 1947-78*. María Emilia Hernández Pérez dir Tesis doctoral. Universidad Politécnica de Madrid, Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid, Departamento de Composición Arquitectónica, Madrid. (Consulta 6 abril 2020). Disponible [http://oa.upm.es/48484/8/JAIME\\_ALVAREZ\\_SANTANA\\_03.pdf](http://oa.upm.es/48484/8/JAIME_ALVAREZ_SANTANA_03.pdf)

AUGÉ, Marc, 2000. *Los no lugares. Espacios del anonimato*. Barcelona: Editorial Gedisa S.A.

BACHELARD, Gastón, 2000. *la poética del espacio*. FCE Argentina.

BOURRIAUD, Nicolas, 2008. *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.

CARERI, Francesco, 2016. *Pasear, detenerse*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili S.L.

CARERI, Francesco. 2019. *WALKSCAPES. El andar como práctica estética*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili S.L.

GONÇALVES, Smara, 2012. "El espacio público y la infancia. Una reflexión sobre el diseño del espacio público y la formación integral en un contexto lúdico", p. 46-50 . In: Barbosa, Helena; Quental, Joana Eds. Proceedings of the 2nd International Conference of Art, Illustration and Visual Culture in Infant and Primary Education. São Paulo: Blucher, 2015. (consulta 16 abril 2020). Disponible en <http://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/el-espacio-pblico-y-la-infancia-una-reflexin-sobre-el-diseo-del-espacio-pblico-y-la-formacin-integral-en-un-contexto-lidico-18719>

HEMENWAY, Priya, 2008. *El código secreto. La misterioso fórmula que rige el arte, la naturaleza y la ciencia*. Barcelona: LocTeam.

KLEE, Paul, 1971. *Teoría del Arte Moderno*. Buenos Aires: Ediciones Caldén.

KRAUSS, Rosalind, 2015. *La originalidad de la vanguardia y los mitos modernos*. Alianza Editorial.

MADERUELO, Javier, 2008. *La idea de espacio en la arquitectura y el arte contemporáneos, 1960-1989*. Madrid: Ediciones Akal.

MARÍ ROMERO, Alvaro, 2018. *Estudio comparativo de las zonas de juego del s XX*. Elisabet Quintana Seguí dir. Universitat Politècnica de Valencia, Escuela Superior de Arquitectura, Departamento de Urbanismo, Valencia. (consulta 22 abril 2020). Disponible <http://hdl.handle.net/10251/59017>

NAVARRO MARTINEZ, Virginia, 2013. *Playgrounds del siglo XXI : una reflexión sobre los espacios de juego de la infancia*. "Arquitectonics: Mind, Land & Society", Diciembre 2013, núm. 25, p. 189-2021. (consulta 20 abril 2020). Disponible en: <http://hdl.handle.net/2117/121695>

NAVARRO MARTINEZ, Virginia, 2017. *Playgrounds: La Importancia Educativa del Espacio Exterior*. Portal de revistas electrónicas UAM. Revista Internacional de Educación para la Justicia Social, no 6, p 231-241. (consulta 24 abril 2020). Disponible <https://revistas.uam.es/riejs/article/view/7663/7952>

PANERO, Julius; Martin ZELNIK, 2013. *Las dimensiones humanas en los espacios interiores*. Barcelona: Gustavo Gili S.L.

PEREC, Georges, 2001. *Especies de espacios*. Barcelona: Literatura y Ciencia, S.L.

S. STEVENS, Peter, 1986. *Patrones y pautas en la naturaleza*. Barcelona: Salvat Editores S.A.

WALTER, Benjamin, 2011. *Libro de los Pasajes*. Madrid: Ediciones Akal, S.A.

