

BOCETOS PARA ESCULTURAS.

Ricardo Andrés e Irene Mira. Valencia, agosto 2000.

Revisado agosto 2010.

Queremos introducir esta presentación de los bocetos para escultura de Eusebio Sempere partiendo de su propia actitud personal ante esta faceta que desarrolló paralelamente a la pintura.

Consideramos fundamental comprender su sentir al respecto, un sentir que abarcaba, por un lado, el respeto y la admiración hacia los escultores que él consideraba "auténticos" y a su obra y, por otro lado, la duda de Sempere respecto de definirse a sí mismo como un escultor; de hecho, llamaba a sus creaciones: "artefactos", "cachivaches", "móviles", "creaciones tridimensionales", "antiesculturales"... ya que, como él decía, sus formas eran mínimas.

Los bocetos que aquí presentamos esclarecen y constatan esta postura respecto a sus "proyectos" para tres dimensiones. Su realización necesitó de la imprescindible ayuda de técnicos maquinistas que pudieran concretar su idea, a veces tan simple, a veces tan elaborada .

La figuras de Juan Centenera y, en un primer momento, la de Artemio de Miguel fueron, en este sentido, cruciales para el éxito en la concreción de sus bocetos que fueron la base de unos resultados, en algunos casos, sorprendentes para él mismo. Por ello, supo valorar el trabajo de Centenera y de Miguel, consciente de sus limitaciones para abordar esta faceta de su obra.

La escultura de Sempere nace de su pintura, como él mismo declaró en la prensa allá por los años 74, 75. Esto era otro motivo más para no considerarse un auténtico escultor. Su trabajo en dos dimensiones se recrearon en tres dimensiones. Aquello que en su obra pictórica se manifiesta de manera estática, plana, fija, está haciendo referencia, sin embargo, a efectos y sensaciones que se basan en la luz y el movimiento; de modo que, llegado el momento preciso, sobrepasaron el límite impuesto por el plano para poder manifestar se en lo que las dos dimensiones dejan sugerir.

En la tercera dimensión Sempere consigue que matices y efectos sutiles e incorpóreos se hagan visibles gracias al movimiento y la luz. La finalidad de sus creaciones tridimensionales residía en la capacidad de provocar fenómenos visuales que fueron su "hallazgo", su don como artista; se hace perceptible un mundo que quiere trascender su propia materialidad

Desde el comienzo, Sempere tuvo claro que eran dos los ejes sobre los cuales tenía que girar su obra tridimensional: el movimiento y la luz. De ahí que los denominara "móviles". El más mínimo movimiento que se aplique a ellos logra transformar las formas fijas y genera efectos visuales sutiles y delicados.

Estos movimientos son muy simples: el giro y la oscilación pendular que provoca el cruce de líneas. Es decir, en un caso, encontramos el giro sobre el propio eje de la escultura y, en el otro caso, el cruce de unas líneas con otras en distintos planos y sentidos, aproximándose y alejándose.

Se dan otros casos en que debe ser el movimiento del espectador, -acercándose, alejándose, rodeando- el que posibilita captar los efectos de la luz o las transformaciones de las formas básicas que el plano frontal no se pueden captar.

A lo largo de su evolución, Sempere descubrió que existía una manera de trascender el movimiento circular mediante un efecto óptico y, con ello, incorporó el movimiento en espiral, es decir, el movimiento que rompe el círculo cerrado y se proyecta al infinito. El ejemplo de esto lo encontramos en los múltiples de base giratoria que denominó "Torre de Babel" o en las "Columnas" suspendidas del techo.

En cuanto a la luz, que era el factor central que Sempere reivindicaba como principio, como medio y como finalidad, logró también captar la y reproducirla en sus móviles. Si ya en su pintura es esencial, en sus creaciones tridimensionales aparece, además, como un juego con multiplicidad de resultados, de reflejos.

En unos casos, la luz incide en las esculturas para ser devuelta al exterior con variedad de intensidades y efectos fugaces generados por el movimiento.

Esto se consiguió utilizando materiales como el acero cromado o el pan de oro que no absorben la luz sino que la reflejan. En otros casos, utilizó materiales opacos, como el hierro pintado de oscuro, en los que la luz atraviesa el vacío entre las líneas permitiendo entrever cambios en su configuración, apareciendo, desapareciendo y transformándose.

El resultado de todo esto es que luz y movimiento se conjugan en diferentes grados de intensidad y percepción.

No podemos olvidar un tercer factor esencial para Sempere: la geometría. En su camino hacia la abstracción, la geometría fue su vehículo que le alejaba de lo fenoménico, de lo concreto, lo anecdótico y de lo cotidiano. De hecho, el cambio de la figuración a la abstracción, fue vivido por él como algo crucial, como un cambio consciente de abandono de lo conocido, de lo familiar, de lo socialmente aceptado, para entrar en un mundo austero que él definió como similar a la entrada en una vida monacal. Así asumió. Es su compromiso de aproximación a la esencia de la cual parten todas las formas.

La geometría era la manifestación de su aspiración hacia lo más elevado y perfecto y Sempere era absolutamente perfeccionista.

La línea, fundamento de la geometría, fue la "unidad" de su obra pictórica y lo es también en sus esculturas...líneas, líneas y líneas en todas sus posibles combinaciones, materializadas en barras metálicas y varillas rectas y curvas que, unidas por un eje, forman esferas, cubos, octaedros, estrellas... o que, colocadas sobre un soporte giratorio, configuran pirámides, castillos, cruces... rejas de hierro que discurren en distintos sentidos, o las sencillas reproducciones de cuadrados, hexágonos que giran sobre sí mismas para producir un efecto similar a los vórtices de energía.

Encontramos en Sempere a un minucioso estudioso de la geometría que desmiembra metódicamente todas sus posibilidades y las combina como el auténtico ser creativo que era. La armonía que reside en sus pinturas y esculturas proviene de ajustarse totalmente a la proporción y al equilibrio.

El aspecto geométrico es lo que vamos a ver más perceptible en sus bocetos, el movimiento en ellos aparece sugerido solo en algunos casos .

....sobre LOS BOCETOS:

Una pequeña revisión histórica nos puede servir para constatar la evolución que se hace perceptible a través de los bocetos de Sempere y podemos llegar a deducir los resultados tridimensionales por una trayectoria perfectamente reconocible.

En su etapa parisina debió crear un tipo de escultura de la que no queda rastro, excepto por referencias que se recogieron en el diario "Las Provincias" sobre 1ª Exposición de Arte Abstracto en Valencia en otoño de 1953: "*pinturas de planos geométricos y alambres retorcidos, esquemas de curiosos procesos mentales que se traducen puramente, ingenuamente, sin someterlos a la tortura de la estética y artes seculares*".

Pero, el paso previo al tipo de obra tridimensional que aparece en los bocetos, lo encontramos en los relieves luminosos de los años 50 que fueron una primera tentativa conocida de entrar a trabajar en tres dimensiones, contando con los factores de luz, movimiento y geometría. Sin embargo, esta línea de trabajo fue abandonada para iniciar otra distinta.

Su obra escultórica, tal y como la conocemos ahora en estilo y técnica, nace a comienzos de los años 60 y parece brotar simultáneamente en dos ramas: la que denominó como REJAS, y la de los COLLAGES. Ambos son expresión de una misma idea, la imagen frontal de sus pinturas se desdobra en dos o tres planos y en el juego de relación que se crea entre ellos. Primero, lo realiza de manera estática, es decir que es el espectador el que al desplazarse aprecia los cambios y los efectos de la superposición de planos.

Posteriormente, entrará de lleno en el mundo de los MÓVILES. Las Rejas conseguirán efectos visuales teniendo como material el hierro, y los Collages con el cartón. Estos últimos no alcanzaron nunca el estado de "móviles", cosa que sí hicieron las Rejas.

A mediados de los 60 su línea creativa va consolidándose poco a poco. Las Rejas aumentan su tamaño y se suspenden del techo. Ingenios tridimensionales comienzan a ser colocados sobre base giratoria: figura geométricas, Organos, Tortas, Reja para paloma...

En la década de los 70 llegarán a su máximo desarrollo cuando el uso de la base fija o giratoria será compaginado con la suspensión de un eje: las Columnas colgantes. En algunas ocasiones utiliza una base con motor para provocar el giro del eje de la escultura, pero este es el caso solo de algunas de gran tamaño.

De los años 70 veremos también los bocetos para creaciones de otro tipo, por ejemplo: la barandilla del Puente de la Castellana de Madrid.

Ya en la década de los 80 Sempere continuó proyectando Rejas, Columnas y Móviles de base giratoria, pero el comienzo de su declive físico le permitía cada vez menos dedicarse activamente a la creación. Le es más necesario apoyarse en la figura de Juan Centenera, quien captaba y materializaba muy satisfactoriamente sus ideas. El hábito del trabajo en común, la complementariedad entre ambos hizo que, en los últimos años, cualquier pequeña indicación sirviera para que Centenera interpretara aquello que Sempere apenas podía expresar. De hecho dos de estos bocetos no se llevaron a término por diversas causas, pero ahí están.

Tras este breve recorrido histórico vamos a clasificar los bocetos en base a la terminología familiar que Sempere empleaba y que ya hemos venido mencionando. A esto añadiremos el resultado de algunas reflexiones sobre los bocetos porque creemos ayudan a comprender su evolución.

Hemos intentado descubrir las coordenadas de creación sobre las él que trabajó, el margen de posibilidades con las que contaba y cómo combinaba los efectos que pretendía reproducir.

Los bocetos van aparecer clasificados en relación a las esculturas del siguiente modo.

- BOCETOS PARA REJAS, 1962-63.
- BOCETOS PARA ESCULTURAS DE BASE GIRATORIA: TORTAS, MÚLTIPLES, ÓRGANOS Y REJAS PARA PALOMA, 1967-68.
- BOCETOS PARA MÓVILES COLGANTES DE ELEMENTOS FIJOS, 1971.
- BOCETOS PARA MÓVILES COLGANTES DE ELEMENTOS INDEPENDIENTES, 1972.
- BOCETOS PARA MÓVILES DE EJE HORIZONTAL, 1973.
- BOCETOS PARA COLUMNAS, 1973.
- BOCETOS PARA ESCULTURAS DE GRAN TAMAÑO, 1970.

El orden que proponemos es el de su nacimiento cronológico aunque luego coexistieron los distintos tipos de esculturas.

Las constantes que encontramos en los bocetos de Sempere:

- la figura dibujada en el boceto.
- los elementos con que se diseña esa figura.
- el eje, cuando lo tiene, sobre el que se colocan dichos elementos.
- el ángulo de visión que propone el boceto.
- el efecto sugerido.

Las distintas posibilidades de combinación de estos factores harán nacer 7 tipos diferentes de bocetos para siete tipos básicos de esculturas. Con esto, excluimos los bocetos para rejas murales porque no aportan nada esencialmente diferente, así como tampoco incluimos las columnas de tipo "Reja para una Paloma" ya que consideramos se suman las características de las Rejas y de las Columnas, cerrando así el círculo evolutivo dentro del cual se movió.

Los bocetos tienen el valor de ser punto medio entre la inspiración y la materialización de la idea. Ni la idea, ni la materialización pertenecían a Sempere,

el era el intermediario que a veces garabateaba, a veces elaboraba, aquello que captaba y necesitaba transmitir. Concebimos esta colección de bocetos como si de una nueva forma de expresión se tratase, ya que aporta un aspecto más a la diversidad y unidad de su obra.

Nos acerca a comprender la riqueza de los procesos creativos que Sempere desarrolló y transmitió.

Nuestro agradecimiento más sincero a Juan Centenera Garrido quien nos ha proporcionado la información y el material necesarios para elaborar este trabajo.