

Los Mamarrachos.

Una experiencia sobre la obra de Alfonso Fraile

JOSÉ ALBERTO RUFFONI CASTELLANO

Las palabras provocan en nosotros asociaciones múltiples, a veces chocantes y contradictorias. Algunas parecen hablarnos directamente de la vida, de nuestra capacidad para crecer enriqueciéndonos mediante el acto creativo. Otras nos dejan inertes, a la espera de que las rescatemos del viejo arcón de términos olvidados o en desuso. Nuestra lengua representa una fuente de recursos expresivos que no debemos desaprovechar, ya que cada palabra posee un poder de evocación especial que sólo se pone de manifiesto al ser nombrada.

Pensemos en el vocablo *mamarracho*. María Moliner, en su Diccionario del Uso del Español lo define como:

«(De «moharrache», palabra de origen árabe, a través de «momarrache», formada por el influjo de «momo», gesto y con posterior influencia de «mamar»)».

1. Persona que se viste ridículamente y dice y hace cosas extravagantes para hacer reír.

2. Cosa que, por mal hecha, es fea o ridícula: «ese cuadro es un mamarracho».

A esta definición le sigue un buen número de curiosos sinónimos de tono humorístico: adefesio, estantigua, facha, hazmerreir, pelele, mameluco, paparrucha, etc... Esta comparsa de personajes bufonescos nos invitan a jugar, a disfrazarnos, provocando situaciones inverosímiles, fantásticas.

Muchos creadores contemporáneos se han inspirado en los dibujos de los niños en busca de una expresión más libre y esencial. La curiosidad

insaciable por descubrir la razón detrás de cada pequeño acontecimiento diario, por poner la realidad a prueba constantemente, son cualidades que quedan relegadas en la vida del adulto a un segundo plano. Es quizás por esto por lo que aún encontramos la misma falta de aprecio y comprensión tanto hacia los mal denominados garabatos infantiles como hacia las obras de aquellos pintores que saben ver, más allá de la aparente torpeza, una sensibilidad plena de recursos, autónoma y con una lógica propia.

Desgraciadamente la situación en el taller de plástica es otra muy distinta: a pesar de los esfuerzos por desterrar definitivamente la copia de láminas o modelos para dar paso a la autoexpresión del alumno, ésta tiene que sufrir ciertos hábitos y rutinas que construyen el potencial gráfico infantil entre las que destacaría:

– La evaluación de los trabajos aleja la atención del aspecto lúdico de la plástica infantil, para, a cambio, valorar «aptitudes secundarias» como la limpieza, el orden y el acabado.

– El uso de una metodología fría que enfoca el estudio de los elementos plásticos desde un punto de vista racional y objetivo (color – degradaciones, círculo cromático).

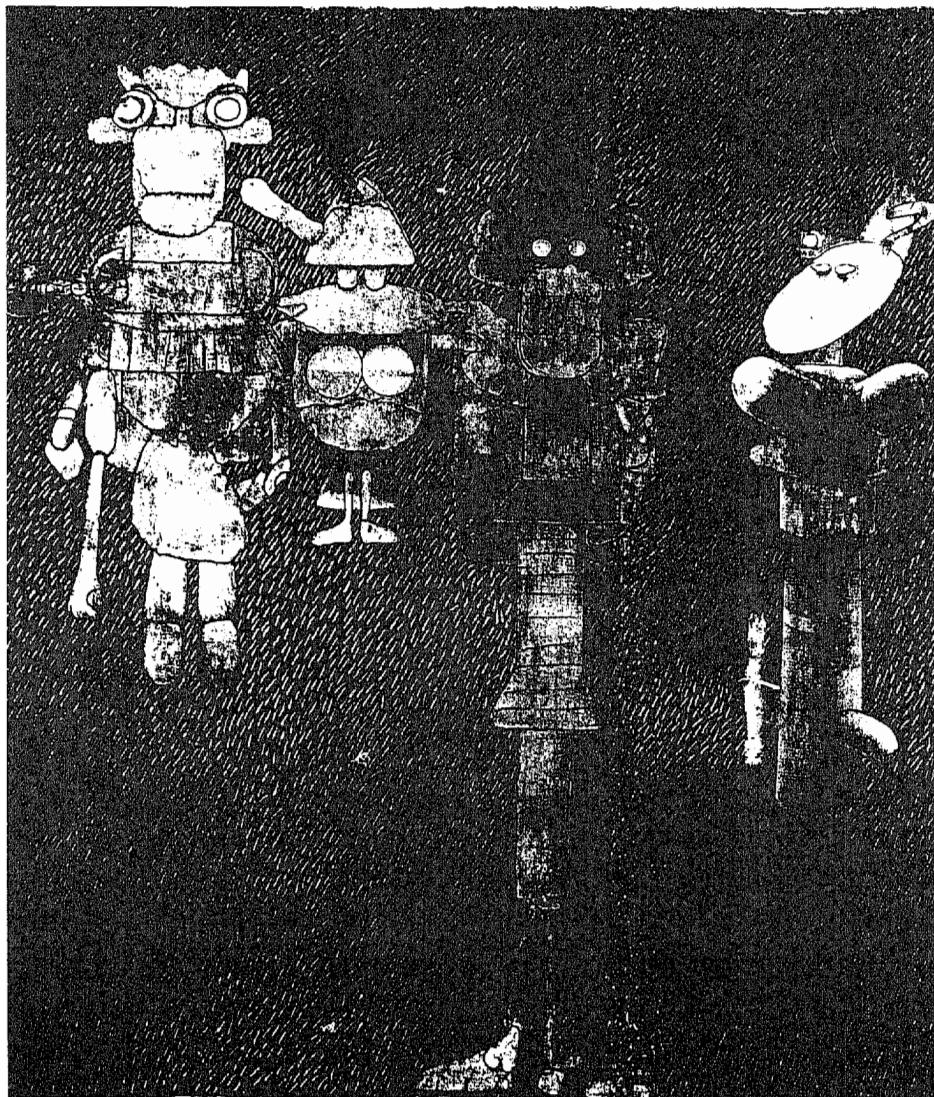
Con el fin de potenciar la capacidad creadora y el desarrollo integral de cada persona es necesario transformar a la escuela en un lugar abierto al juego y la expresión, más allá del reducido ámbito de los recreos. Una buena manera de dar dinamismo a las clases consiste en integrar diversas áreas instrumentales, como el Lenguaje, las Matemáticas, la Plástica o la Música dentro de actividades interdisciplinares. De esta manera se encauza la naturaleza global del niño al mismo tiempo que se le ofrece la oportunidad, de aprender, divirtiéndose.

Para poner en movimiento la imaginación de la clase necesitaremos un buen pretexto. En este caso es la obra rica y fantástica del pintor sevillano Alfonso Fraile la que nos sirve de punto de partida para crear una experiencia interdisciplinar. Se han escogido una serie de pinturas próximas al mundo infantil por su gran simplicidad, su sentido del humor y la caracterización a veces grotesca de los diferentes elementos, sobre todo los referidos a sus composiciones con figuras «casi humanas», a medio camino entre los títeres de guion y los robots de algún planeta desconocido. Fraile escoge para su galería de caricaturas nombres variopintos como Mangazul, Papel-más y Pintapunto, retratando en dos pinturas de 1982 a un «mamarracho»; lo que prueba su gran interés por una creación espontánea, sin cortapisas. Además su obra ofrece inmejorables posibilidades para investigar en el campo de la expresión: sus formas y colores se dirían que van a la deriva, mostrando sin embargo un significado oculto que sólo alcanzamos adivinar.



Alfonso Fraile.
143 Personajes n.º 2 (fragmento). 1977

LÓS MAMARRACHOS.
UNA EXPERIENCIA SOBRE LA OBRA DE ALFONSO FRAILE



*Alfonso Fraile
Tres y uno. 1976*

En el curso 91/92 llevé a cabo la experiencia que a continuación resumo en el C.P. El Colorado (Conil de la Frontera). Esta actividad estaba incluida dentro del proyecto desarrollado por el grupo de trabajo de Educación Artística perteneciente al Centro de Profesores de Cádiz. Aunque la programación de las cinco sesiones se ha realizado a partir de un grupo de 3.^º de EGB, no es difícil de adaptarlas a otros niveles de formación, aprovechando las condiciones y los materiales de que se dispongan en cada caso así como las iniciativas de los propios alumnos.

1. Objetivos

1.1. Específicos de la sesión I.

Desarrollar la sensibilidad y la observación visual, describiendo algunos de los elementos de los cuadros de Fraile.

Descubrir el valor expresivo de la palabra «mamarracho», buscando sus sinónimos.

Inventar una historia fantástica a partir de una obra determinada de Fraile.

1.2. Específicos de la sesión II.

Fomentar la capacidad creativa, potenciando la libre asociación de ideas mediante un juego plástico.

Desarrollar hábitos de trabajo en pequeños grupos.

1.3. Específicos de la sesión III.

Pintar el «retrato robot» de un personaje inventado.

Aprender a trabajar con el material utilizándolo de forma óptima.

1.4. Específicos de la sesión IV.

Elaborar un pequeño guión basado en las narraciones que se hicieron en la sesión I.

1.5. Específicos de la sesión V.

Utilizar el gesto corporal como lenguaje no verbal, coordinando las relaciones del cuerpo, el espacio y el ritmo.

2. Metodología

La unidad está ideada para que el alumno pueda expresarse en los diferentes lenguajes plástico, musical y dramático, de manera que asimilen inconscientemente los estímulos que forman parte de la actividad interdisciplinar.

El papel del docente consiste en orientar y facilitar los medios de expresión, creando las condiciones necesarias para que el niño experimente un estado de apertura emocional, físico y mental ante la obra de arte.

3. Contenidos

Conocimiento de la expresión corporal como lenguaje no verbal.

La imagen como núcleo de atención y comunicación.

El guión teatral: la improvisación.

Utilización de recursos y técnicas musicales.

4. Desarrollo de las sesiones

4.1. Desarrollo de la sesión I

Se trata esencialmente de motivar a los alumnos para que se sientan libres de expresarse con su lenguaje propio. Comenzaremos presentando a un amigo, un pintor llamado Alfonso que se dedica a pintar personajes con nombres muy curiosos: el abrepiernas, abanderado señor, mamarracho... Entonces preguntaremos a la clase: «¿Qué significa la palabra «mamarracho»?, ¿conoces más palabras con el mismo significado?, ¿a qué palabra asociarías «mamarracho»?: ¿a bonito o a feo?, ¿a bien o a mal hecho?».

La palabra «mamarracho» tiene una gran variedad de sinónimos y muchos de ellos contienen, por su sonoridad o connotación, una buena carga de buen humor. Citaremos algunos de los muchos existentes: *adefesio*,

sio, avechucho, cacatúa, churro, hazmerreir, espantajo, esperpento, fantoche, mequetrefe, pelele, pisavede...

Mediante estas palabras, que provocarán la risa entre los alumnos, y del diálogo que mantengamos con ellos («¿Cómo os imagináis al Señor Avechucho?») iremos creando un clima en la clase apto para el trabajo posterior.

A continuación proyectaremos tres obras del pintor comentándolas entre toda la clase. Nos cuestionaremos qué representa cada personaje, a qué se parecen, cuáles son los personajes masculinos y los femeninos, qué colores se han empleado para cada uno de ellos, y por último, qué puede significar la escena completa. Las interpretaciones pueden ser muy variadas y todas son válidas. De igual manera, toda expresión plástica es estimable ya que un dibujo no se debe juzgar por el grado de destreza manual o la estética del resultado final, sino sobre todo, de la necesidad interior del niño de autoexpresión de autoexpresión.

Con una de las tres pinturas los niños van a inventar una pequeña historia, seleccionando la parte de la composición que más les atraiga, que también dibujarán con lápiz sobre el folio. Este ejercicio lo podemos realizar en parejas o en pequeños grupos donde colaboren varios alumnos.

Ejemplo de composición escrita sobre la obra «Tres y uno».

«LOS TRES MONSTRUOS»

«Un día en un bosque vimos tres cosas raras. Uno tenía la cabeza de vaca con unas gafas, el cuerpo era muy extraño, las piernas no tenían rodillas. Otro era muy bajito de cuerpo, raro como un palo de béisbol. El tercero era el más alto con una cabeza de elefante, muy delgado y con muchas piernas.

El que se parecía a una tortuga y a una vaca estaban flotando, a mí me parecían que venían de otro planeta».

4.2. Desarrollo de la sesión II.

Una buena manera de comenzar la sesión es leyendo las narraciones del día anterior, con el fin de identificar los personajes que se han descrito de diversas maneras.

En esta sesión vamos a realizar un ejercicio que nos ayudará a comprender mejor algunos de los recursos que podemos utilizar a la hora de crear. Se trata del juego del «Cadáver Exquisito», que ya emplearon los

artistas surrealistas. Para su realización los alumnos trabajarán por parejas. Sobre una cartulina doblada a lo ancho en cuatro partes, que corresponden a la cabeza, el tronco, las extremidades y los pies de la figura, podemos dibujar objetos, añadir detalles de formas humanas, animales o minerales, es decir, cualquier cosa que se nos ocurra. Se comienza por la parte superior, por ejemplo, en la que cada alumno dibuja la cabeza en el trozo que le ha tocado, dejando una señal donde su compañero debe continuar con el tronco sin ver lo anterior. De esta manera se producen imágenes híbridas y divertidas que tan sólo se desvelan al final.

Para acabar la sesión, los alumnos elaboran individualmente pinturas sobre la figura humana donde se integren todas esas nuevas formas de ver, asociando las partes con el todo.

4.3. Desarrollo de la sesión III.

A medida que los alumnos se muestran más espontáneos y confiados en su expresión, aprenden más rápidamente a utilizar todas las técnicas y recursos de que disponen.

En esta sesión se visualizará un fragmento de la obra de Alfonso Fraile «323 personajes, n.º 0», 1977.

Esta vez nos centraremos en la representación del retrato-robot, es decir, los rasgos esenciales de las facciones y del medio cuerpo superior de la figura humana. De esta forma aprovecharán un formato reducido (0,25 x 0,30) de cartulina gruesa, sintetizando y caricaturizando humorísticamente lo que será el retrato-robot de su personaje particular, cuyas formas y colores no tienen por qué coincidir con la realidad.

4.4. Desarrollo de la sesión IV.

En esta penúltima sesión se introducen los recursos vocales y musicales para acercar a los alumnos al hecho teatral e interesarlos en una futura representación.

Se emplean instrumentos de percusión como panderetas, timbales, cajas chinas, xilófonos y en general, cualquier fuente de sonido que nos interese.

Partimos de la elaboración de un pequeño guión basado en la narración de la sesión I, o de alguna otra historia sugerida por las obras de Fraile. Este guión se preparará por grupos, intentando respetar en lo posible a los que ya se habían formado en sesiones anteriores. Posteriormente cada uno

de los participantes leerá una frase del guión a la que acompañarán con música marcando el ritmo que crean más conveniente. En cada intervención el alumno ajustará su voz al clima narrativo o a la característica del personaje al que esté dando vida (voz grave/aguda, alegre/triste, rápida/lenta, etc.). Una vez ensayados, los guiones se graban en una cinta cassette, cada grupo por separado.

4.5. Desarrollo de la sesión V.

Como experiencia global la dramatización es un buen medio para que los niños expresen directamente ante los demás sus vivencias. Con el fondo sonoro de la cassette, cada grupo interpretará ante la clase su guión. Para caracterizar a cada personaje de la historia se buscarán objetos como sombreros, collares, ropa usada, etc. Los niños habrán ensayado cada uno su papel conociendo el orden en que van a actuar. Mediante las escenificaciones de las diferentes historietas conseguiremos crear un espíritu festivo en el que todos son partícipes.

5. Medios didácticos

Medios audiovisuales: retroproyector o proyector de diapositivas. Diapositivas de la obra de Alfonso Fraile. Magnetófono.

Medios plásticos: lápices, rotuladores, ceras, témperas, pinceles de varios grosores, tizas de colores, ...etc.

Soportes: Folios y cartulinas gruesas.

Medios musicales: maracas, xilófono, timbales, tambores, flautas, pitos, matasuegras.

Medios dramáticos: elementos variados para la caracterización de los personajes (vestuario).

Bibliografía

AA.VV.: *Alfonso Fraile. Obra pictórica 1976/1985*. Ministerio de Cultura. Madrid.

EISNER, E.W.: *Proceso cognitivo y currículum*. Editorial Martínez Roca. Barcelona, 1987.

GARCIA-SIPIDO A. y LAGO CASTRO, P.: *Color-forma-ritmo y me para una expresión integral*. Cuadernos de la UNED. Madrid.

PAVEY, DON: *Juegos de expresión plástica*. Ediciones CEAC. Bala, 1984.

RESUMEN

Utilizando una serie de pinturas de Alfonso Fraile se ha programado unaidad interdisciplinar que recoge tanto el juego plástico, como el dramático y el cal. Mediante el uso de las analogías, de la descripción imaginativa y del senti humor el niño descubre paralelismos secretos entre las diferentes áreas de exp y desarrolla inconscientemente su naturaleza global e integradora.

SUMMARY

Starting from a series of paintings by Alfonso Fraile a multidisciplinary has been prepared integrating painting as well as role playing and music activities using analogies, imaginative descriptions and children's own sense of humour, can discover by themselves secret relationships among different areas of expression and can unconsciously develop their global and total nature.

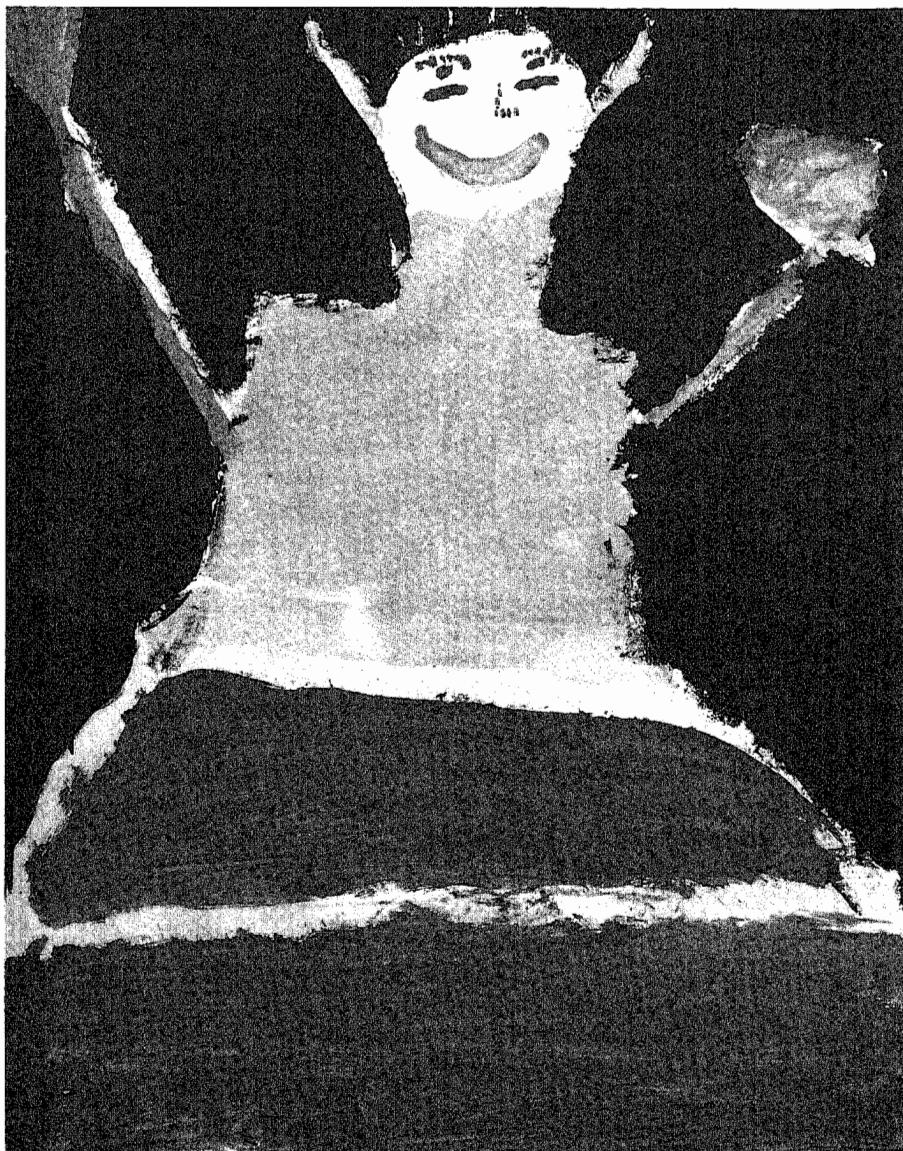
RÉSUMÉ

En partant de une série de peintures d'Alfonso Fraile on a programmé une unité interdisciplinaire qui tient compte aussi bien du jeu plastique que dramatique musical. Grâce à l'utilisation des analogies, de la description imaginative et du sens de l'humour l'enfant découvre des parallélismes secrets entre les différents domaines d'expression et développe inconsciemment sa nature globale et intégratrice.

Pinturas realizadas por los alumnos



LOS MAMARRACHOS.
UNA EXPERIENCIA SOBRE LA OBRA DE ALFONSO FRAILE





LOS MAMARRACHOS.
UNA EXPERIENCIA SOBRE LA OBRA DE ALFONSO FRAILE

