

ARTHINGKS

[cosas de artista]



alfonso doncel



VAQUERO POBLADOR
exposiciones

elhospital
centrovivo



DIPUTACIÓN
DE BADAJOZ

d-i-d

exposición

ARTHINGKS

[cosas de artista]

del 16 de febrero al 30 de marzo de 2024

El Hospital | Centro Vivo ■ Diputación de Badajoz

ARTHINGKS
[cosas de artista]

- **¿Una esfera suspendida?**
- **A mi me parece un planeta...**
- ...
- **... cosas de artista...**

Fotografía: A. Doncel

CRÉDITOS

título	ARTHINGKS [cosas de artista]		
autor	Alfonso Doncel		
edita	Diputación de Badajoz y a+i+d (art, investigation & development)		
infografía y tto. imágenes	Luis Manuel López Vega		
fotografía	José María Pagador y Alfonso Doncel		
textos	Javier Cano Ramos, P. Suárez, J.A. Serrano Pérez y Alfonso Doncel		
revisión textos	Ángel Manuel Silva Ruiz		
impresión catálogo	Indugrafic Digital		
displays y señalética	Indugrafic Digital - Badajoz Maktub Digital - Badajoz Soluciones en Vinilo – El Puerto de Santa María (Cádiz) a+i+d		
posición web	javilavado.com		
comercialización obra	Scen&Co		
próximas exposiciones	Sala El Brocense	Diputación de Cáceres	Enero 2024
	Sala Vaquero Poblador	Diputación de Badajoz	Febrero 2024
acceso a catálogo	www.alfonsodoncel.com		

Esta publicación (en formato impresa y/o digital) describe la colección expositiva ARTHINGKS [cosas de artista]; ha sido producida por alfonso doncel y coeditada por la Diputación de Badajoz y el estudio a+i+d (art, investigation & development).

Sus textos, fotografías e imágenes están sujetos a derechos de autor -del autor de las obras de esta exposición o, en su caso, de otros participantes- por lo que no deben reproducirse por ningún medio o técnica, debiéndose observar la prohibición, salvo excepción prevista por la ley, de la reproducción (electrónica, química, mecánica, óptica, de grabación o de fotocopia) distribución, comunicación pública y/o transformación de cualquier parte de este documento sin la previa y expresa autorización escrita de los legítimos titulares de la propiedad intelectual.

La propiedad intelectual de cada una de las piezas y creaciones plásticas, visuales y/o textuales contenidas en este documento pertenece a su autor. La correspondiente a la edición del catálogo, a los coeditores.

La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual, regulada en el Real Decreto Legislativo 1/1996 de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, regularizando, aclarando y armonizando las disposiciones legales vigentes sobre la materia.

© de la edición: Diputación de Badajoz y alfonso doncel, 2023

© de las infografías: Luis M. López Vega, 2023 © de las fotografías: sus autores, 2023 © de los textos: sus autores, 2023

ARTHINGKS

[cosas de artista]

alfonso doncel



Índice

- **Presentación institucional** pág. 7
Ricardo Cabezas Martín
- **Preámbulo: la primera obra de arte** pág. 9
Alfonso Doncel
- **Sí, son cosas. Pero qué cosas** pág. 11
P. Suárez
- **Cosas de artista** pág. 13
Alfonso Doncel
- **De Peter Floris, pintor de caballete, al artista geométrica Jacques de Vlamincq y a Alfonso Doncel o la subversión de lo existente** pág. 27
Javier Cano Ramos
- **Obra de la muestra ARTHINGKS: colecciones**
 - I. **Colección SKYLINE (esculturas)** pág. 35
 - II. **Colección BRUTnature (esculturas)** pág. 41
 - III. **Colección il mondo (esculturas)** pág. 49
Puzporex, un nuevo material pétreo pág. 59
 - IV. **Colección Constelaciones (pinturas)** pág. 61
 - V. **Colección CRISTAL needles (esculturas)** pág. 71
 - VI. **Cositas de artista (esculturas)** pág. 75
- **Relación de obras de ARTHINGKS** pág. 87
- **Perfil curricular del autor** pág. 89

En inglés, la levisima variación de un sonido nasal acerca misteriosamente las palabras **think** (pensar) y **thing** (cosa). Una extrema cercanía fonética que Alfonso Doncel aprovecha para materializarla y presentárnosla ya hecha en las piezas que se muestran en este catálogo, con el sugestivo título de ARTHINGKS.

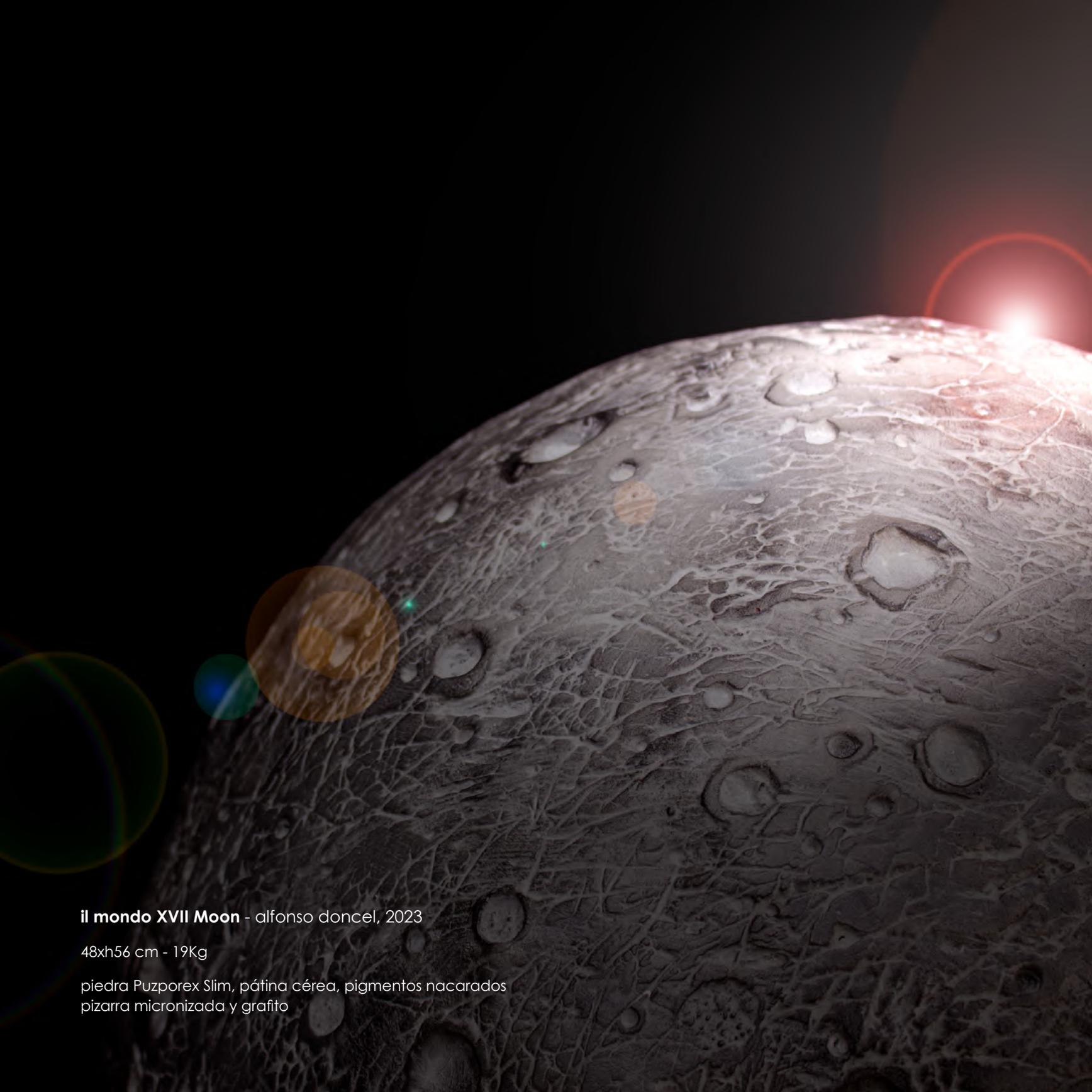
Sin embargo, irónicamente, Doncel también nos plantea el juego de una reflexión sobre justamente lo contrario: la gran distancia entre thing y think, el pensamiento y la cosa, entre la idea y su realización, que se resuelve (como tantas cosas) mediante la creación artística, la imaginación, los caminos inexplorados y el diálogo permanente (implacable, dirá nuestro artista) con la materia y sus posibilidades, quizás tan infinitas como las posibilidades del pensamiento.

Pero las cosas también significan, la creación artística también aporta significados en múltiples direcciones, y el visitante atento y reflexivo podrá disfrutar de su propia "recreación"; que tal vez podrá acercarse, o no, al proceso del pensamiento en Alfonso, pero que en todo caso será algo tan complejo e inabarcable como lo puedan ser nuestra capacidad de percepción y nuestra idea de mundo particular lo que la condicione y determine. El trayecto a la inversa entre la cosa y el pensamiento, que establece un íntimo diálogo y le da vida a la obra artística, está en nuestras manos.

Esta es nuestra propuesta para la Sala de Exposiciones Vaquero Poblador en El Hospital – Centro Vivo, y esta es la propuesta de Alfonso Doncel, con una trayectoria de más de treinta y seis años de trabajo artístico y decenas de proyectos y exposiciones realizadas en distintas partes del mundo que le avalan, le acreditan, le confirman y le prestigian como uno de nuestros más sólidos e importantes referentes culturales.

Ricardo Cabezas Martín

*Diputado de Cultura, Deportes y Juventud
de la Diputación de Badajoz*



il mondo XVII Moon - alfonso doncel, 2023

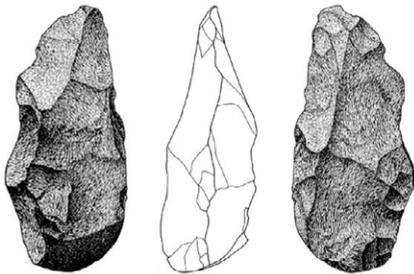
48xh56 cm - 19Kg

pedra Puzporex Slim, pátina cérea, pigmentos nacarados
pizarra micronizada y grafito

Art: Thinks. Things.

La primera obra de arte: Jorge Wagensberg, en su libro "Teoría de la creatividad", opina que hace millones de años, el *Homo Erectus* añadió un segundo filo al "chopper", un canto de piedra afilado, que hasta entonces fabricaba el *Homo Habilis*, simplemente por una cuestión de estética: ahora es simétrico.

A esa nueva creación se le denomina bifaz.



"Se trata de un valor añadido, hace más de 400.000 años. A partir de entonces los hachas ya tienen dos funciones independientes: utilidad y belleza."

Es también Wagensberg quien define el arte como una entidad en la que participan, inexcusablemente y al menos, tres entes: el emisor (artista), la cosa creada y el espectador. Define el acto artístico como una complejidad infinita que emite una mente en forma finita (en las artes plásticas, una **cosa**, un objeto, una creación: la obra de arte), complejidad que otra mente declara recibir en su presunta infinitud.

Esa cosa creada, que siempre es nueva realidad, es imprescindible en ese acto de comunicación; la emoción está en la consumación de la obra, tanto en su fábrica como en su recepción, y la decisión corresponde al receptor.

Los artistas plásticos hacen cosas: elaboran artefactos que materializan ideas, sueños, vivencias y experiencias, tuyas y/o de otros:

cosifican nueva realidad.



Fotografía: José María Pagador

Sí, son cosas. Pero qué cosas.

p. suárez

Efectivamente, el arte supone un acto de expresa cosificación, porque logra transformar lo abstracto, extraído, observado de lo existente o sencillamente imaginado, en algo concreto: una idea, concepto, abstracción o visión muta, en el acto artístico, en algo palpable, físico y material, ahora perceptible por los sentidos y apreciable por nuestro intelecto como perteneciente al universo del arte.

En ese acto artístico de cosificación, el actor otorga a sus ideas características propias de los objetos tangibles, representando, evocando o simplificando algo complejo, reduciéndolas a una entidad concreta, ahora apreciable, a las que asigna formas o cualidades físicas que las hacen accesibles o comprensibles respecto al mensaje que pretende su creador. El artista usa la cosificación como herramienta cognitiva para comunicar algo asequible a la conceptualización. Maximizando lo mínimo o minimizando lo máximo.

La muestra ARTHINGKS, integrada por seis series o colecciones, ofrece un amplio abanico de argumentos conceptuales y sus creaciones derivadas, ahora convertidas en deliciosos objetos, e incluye dos textos de valor.

En uno de ellos, el autor de la muestra, el artista plástico Alfonso Doncel, desgana su visión sobre el indudable acto de materialización que supone la conversión de ideas y experiencias en piezas de arte, es decir, siempre nueva realidad; y desmenuza, precisamente, el acto artístico, proponiendo la implicación, de forma inseparable, del espectador, el otro protagonista del universo del arte.

El otro texto, del genial Javier Cano Ramos, confirma su amplio conocimiento sobre la obra del escultor y constata su opinión versada sobre las vigentes corrientes conceptuales y del constructivismo geométrico. Cano, un verdadero experto en estas cuestiones (toda una vida dedicada a ello), acude al concepto egipcio de la metempsicosis o transmigración para

argumentar un breve relato que le permite desarrollar el hilo conductor de esta muestra y el planteamiento de su autor en un período de cinco siglos (sí, cinco siglos).

Javier Cano es un relator asombroso capaz de esto y de más. Aún recuerdo su texto, editado en el catálogo de otra muestra de Doncel, titulado "Entre Diofantus y el espacio fibrado: Otto Schrödinger, un eslabón perdido", que logró que navegáramos acomodadas entre la realidad y la ficción en el seno de una propuesta increíble, aunque con visos de realidad: la posibilidad de generar "agujeros negros".

Semejante pareja (Doncel y Cano, hechos tal para cual) aporta el entorno de ideas perfecto para degustar esta excelente colección. Utilizo ese adjetivo porque las piezas, argumentales, plásticas y narrativas, sobresalen de lo habitual en este complejo mundo del arte contemporáneo, muchas veces pervertido o desfigurado por diversos intereses o abordajes mediocres. Y lo hacen tanto de forma unitaria como conjuntiva.

Alfonso Doncel es un creador independiente y disidente, implacable e incansable. Lleva casi cuatro decenios dedicado a la investigación y subversión de las formas y los significados. Incapaz de reproducir, Doncel se empeña en ofrecernos una visión de la realidad basada en la conceptualización, el reposicionamiento y la reformulación de las formas y sus significados, así como en el pensamiento lateral. Doncel reinventa la realidad y nos la sirve como nueva existencia, generando, de este modo, sugerentes entornos en los que sumergirse para disfrutar de una nueva visión del mundo que nos rodea, muchas veces aburrido. ARTHINGKS es un catálogo de posibilidades, de recovecos espaciales y formales que invitan a una reflexión alternativa.

Efectivamente, ARTHINGKS es una colección de cosas; pero qué cosas.

Y por si el lector no ha caído en ello, este neologismo, que sirve de título, es un magnífico término para definir, en una sola palabra, "obra de arte".

Cosas de artista

alfonso doncel

La colección expositiva ARTHINGKS sugiere una reflexión sobre la actividad del artista como realizador de obras plásticas. Adelanta las intenciones en su título, un neologismo aditivo construido mediante el procedimiento de la acronimia, con los términos "arte" (*art*), "cosas" (*things*) e "ideas" (*thinks*). Concretamente, pretende especular sobre la intencionalidad, motivaciones y derivaciones de la acción de **cosificar** las ideas en forma de piezas de arte.

Una intención que, quizás, devenga de mis ya más de 35 años de dedicación a esto de las artes plásticas; puede que, en realidad, me sirva más a mí que al lector, que me valga de parada y fonda, de vistazo hacia atrás y de posicionamiento respecto al futuro.

En base a algunas de mis colecciones expuestas en esta ocasión, pretendo explorar de forma genérica, bajo la denominación ARTHINGKS [cosas de artista], las referencias intencionales, éticas, estéticas y comunicativas del quehacer del artista (del mío y puede que de otros y otras) mediante el cual expresamos planteamientos, ideas y emociones, o sea, una determinada visión del mundo, que ocurre a través de diversos recursos; en este caso, discursivos, plásticos y/o matéricos, creando, finalmente, objetos que la representan.

Este texto también pretende abordar las derivaciones de la interacción entre el ideólogo y emisor (el artista y sus recursos: ideas, soportes, formatos, materiales, técnicas) con el destinatario (el público, nuestra sociedad, la realidad en la que vivimos), que termina por generar una nueva entidad, ahora integrada por ambas partes, denominada obra de arte.

El planteamiento puede parecer, a priori, baladí, cuando no rayando en la estupidez, porque ¿qué ha de hacer un artista si no es hacer cosas, quiero decir, piezas de arte? La cuestión de interés no es esa, sino la motivación y las referencias. ¿Qué conduce a un ser humano, en particular en este preciso momento, a realizar obras de arte?

La cuestión es de difícil y compleja acometida, por cierto, ampliamente abordada con diversas teorías a lo largo de la historia del arte; esta reflexión podría servir, al menos, de amable especulación.

Con intención de poner orden en esta intención, retorno al comienzo de este libro catálogo, que filtra las reflexiones de Jorge Wagensberg sobre la primera obra de arte y sobre una (la que él propone) definición de arte. Respecto a su original interpretación de la aparición del bifaz y, sobre todo, acerca de su intencionalidad, tengo algunas dudas; sin embargo, sobre el segundo concepto, me parece un interesante punto de partida.

Wagensberg precisa que el arte es una entidad en la que participan, inexcusablemente y al menos, tres entes: el emisor (el artista), la cosa creada y el espectador. A continuación, define el acto artístico como “una complejidad infinita que emite una mente en forma finita (en las artes plásticas, una cosa, un objeto, una creación: la obra de arte), complejidad que otra mente declara recibir en su presunta infinitud”.

La cosa creada, que siempre es nueva realidad, resulta imprescindible en ese acto de comunicación. La emoción la sitúa en la consumación de la obra, tanto en su fábrica como en su recepción, de forma que la decisión corresponde al receptor. Como más adelante expondré, de esta definición se derivan importantes implicaciones, ya que describe la participación inexcusable de un elemento objetivo (la obra creada) y dos subjetivos: el artista elaborador y el espectador, que, Wagensberg, convierte también en artista, actor imprescindible en lo que denomina “acto artístico”.

Respecto al objeto, la consecuencia que extraigo de mi experiencia es que los artistas plásticos nos dedicamos, básicamente, a hacer cosas, ya sean materiales o virtuales: pensamos y elaboramos artefactos que materializan ideas, sueños, vivencias y experiencias, propias y/o de otros. Es decir, nuestro desempeño consiste en cosificar la realidad.

Realidad que, inevitablemente, es nueva. Seguidamente, reproduzco un fragmento de un texto de P. Suárez¹ que contiene muchas de las claves de Wagensberg sobre su teoría del arte:

...toda generación objetual pertenece, automáticamente, a la realidad. A una nueva realidad, a una visión alternativa, a eso que en el arte se denomina “propuesta”.

Mientras que en literatura se discrimina drásticamente entre realidad o ficción, en las artes plásticas se recurre a otro tipo de clasificación, a modo de géneros: realismo (hiperrealismo, realismo mágico), naturaleza muerta, abstracción, conceptualismo, etc.; me causa cierto estupor asumir estos “ismos” porque estoy convencida de que toda creación plástica supone actos sucesivos de observación de la naturaleza (la mente humana también es naturaleza), de interpretación e imaginación y de posterior ejecución matérica, incluso en creaciones digitales, acciones que generan indefectiblemente, realidad, que por cierto siempre es nueva. Los artistas plásticos crean cosas imaginadas, a veces vistas, pero siempre interpretadas. Realidad como sinónimo de existencia, como agregado de todo lo que es real o existente, por tanto, opuesto a lo que es simplemente imaginario. Fue imaginario hasta que un artista lo concretó en realidad. En su realidad.

En el caso de las realizaciones humanas, hablamos de lo modificado por el conocimiento (de los humanos). De todas las formas de observar la realidad, la más objetiva es la que menos se ve alterada con la observación, de suerte que, a mayor dialéctica e intervención, más riesgo de alterarla. Pero cuidado: la realidad pensada deja de ser realidad para convertirse en especulación, en puro artificio; fuimos realidad hasta que apareció el primer ser humano. El conocimiento no es más que ficción generada, que permite ser transmitida, creada bajo dos hipótesis enfrentadas: o "el mundo es inteligible", o bien "el mundo no tiene por qué serlo"; la primera es útil, la otra es arte.

El arte siempre es ficción convertida en realidad. Hasta el más fidedigno de los bodegones o paisajes. Para comprender la realidad disponemos de la ciencia y arte; la ciencia es teoría y el arte, práctica: la ciencia comprime la realidad y el arte la expande. Pero el arte necesita un asomo de realidad, una referencia, para así poder subvertirla.

Los humanos usamos habitualmente leyes que estrechan las posibilidades de variación de la realidad, que dispone de grados: la medida entre la representación y lo representado. Y usando la mente para comprender la realidad, no tenemos otra opción que inventarla, de suerte que implementamos leyes para estrechar las posibilidades de interpretación. Lo hacemos troceándola, porque aún no disponemos de una ley universal que explique la totalidad, sino sólo algunos fragmentos. Leyes que permiten comunicarnos, para que nos comprendamos usando referencias comunes.

Volviendo al concepto de definición de obra de arte, a lo largo de la historia se han propuesto numerosas y muy variadas, casi todas ellas incidentes en la discriminación de una obra de arte de otras cosas. Algunas incluyen motivos objetivables, de forma que es la intención la que le otorga tal calidad. Recuerdo alguna definición tan peregrina como vincular la intencionalidad del quehacer del artista con la huida de la ansiedad inherente al ser humano. Por más que reflexiono, nunca he sentido tal ansiedad o, si la he sentido, no he encontrado, ni mucho menos, la puerta de salida en el universo artístico.

En este sentido, considero interesante la opinión de L. M. Rojas² respecto a la distinción entre una obra de arte y un objeto "cotidiano":

¿Cómo podemos distinguirlos entre sí? O mejor y de forma más general: ¿Cómo distinguir un objeto artístico de uno que no lo es? La primera conclusión que podemos sacar del planteamiento del problema es que la diferencia entre ambos objetos no podrá ser encontrada en las características físicas o perceptivas de ambos; una simple inspección ocular no bastará para diferenciarlos. Esto equivale a decir que la identificación artística no se realiza mediante parámetros perceptivos.

Por otra parte, Dino Formaggio postuló que "arte es todo aquello a que los hombres llaman arte"³. Ello implica que quien decide lo que es arte es el ser humano (el espectador) y no la obra en sí; es decir, es el hombre el que considera "arte" una obra u otra.

Carl André afirma que arte es "lo que hacen los artistas", y, Hegel, afirmó, a principios del siglo XIX, que "el arte ha muerto", pero considera que todo lo anterior era arte. Belting piensa que el arte comenzó en 1300 y que el arte anterior no era arte y lo enmarca en la teoría de la imagen. Robert Irwin propuso describir el arte como "un continuo examen de nuestra conciencia perceptiva y una continua expansión de la conciencia del mundo que nos rodea". Arthur Danto piensa, como Belting, que el arte nació con el Renacimiento y que murió a mediados del siglo XX. Y Gombrich considera que el arte no existe. Y así podríamos seguir; pero, si esta última aseveración fuera cierta, ¿a qué diantres estoy dedicando mi vida?

En mi práctica diaria, me resulta sencillo discriminar cuándo lo que hago tiene pretensiones de obra de arte y cuándo no: la base de ese convencimiento es inherente a la intencionalidad. Ha de tenerse en cuenta que, los artistas plásticos, a veces hacemos creaciones objetuales que no responden a intención artística alguna, como puede ser el diseño de elementos de decoración o de uso en cualquier tarea cotidiana: elementos diseñados y/o elaborados con una utilidad determinada, que, en ocasiones, contienen los valores estéticos propios del creativo: su objetivo es ser útil (*esto sirve...*) para una determinada tarea. Un artesano busca utilidad a sus elaboraciones, mientras que el artista instala la finalidad en la propia obra; el hecho de que otros otorguen utilidad a esa pieza es externa a él, por ejemplo, como decoración.

Hoy día se considera a la obra de arte como un concepto que contiene su propia finalidad: el arte es un fin en sí mismo, es algo que tiene valor por la simple razón de que se lo otorgamos, sin importar si está supeditado a algún fin ulterior, si es que sobreviene.

Sin embargo, el arte ha sido y es utilizado con numerosas funciones. Con fines espirituales/religiosos, ligando las obras a rituales mágicos, puede que la función principal del arte primitivo; con función ideológica, asociado a determinados ideales estéticos, y por tanto éticos; con fines políticos, para la exaltación de triunfos y la divinización de figuras históricas; con fines pedagógicos, ilustrando mensajes; para modelar la sensibilidad, algo muy útil en el universo comercial; como ornamento, para transformar espacios; como valor de cambio, como un producto mercantil más; o como discriminador social, asociando la tenencia con un determinado rango social.

Puede que la función más interesante sea la aportación de conocimiento: sirve de registro, análisis y expansión de la realidad; el artista investiga su entorno y muestra la información que ha recopilado a través de la obra de arte. Convierte ideas en objetos y los comunica –cosifica, materializa– como obras de arte.⁴

El arte comunica intencionalmente ideas en forma objetual, descritas en el lenguaje de los artistas, que son comprendidas por la otra orilla del arte: el espectador, elemento imprescindible -según Wagensberg- en el "acto artístico". De forma que, a su alrededor, se genera un nuevo

entorno ideológico y conceptual, construido tanto por el artista como por el espectador, en el que conviene que lo que está en liza es una obra de arte. La definición de Irwin pone de relieve el papel del arte en la intensificación de nuestra conciencia, tanto de nosotros mismos (al expandir nuestro funcionamiento perceptivo) como del mundo: el arte puede hacer las dos cosas.⁵

Concretando, el artista plástico se posiciona, previamente, con sus intenciones. Posición sometida no sólo a su voluntad, sino a otros muchos condicionantes previos y subyacentes, como pueden ser su formación (en diferente graduación), su inmersión en un determinado clima cultural, social y económico o la intensidad que desea otorgar precisamente a su intencionalidad, que algunos llevan a últimas consecuencias, tales como convertir ese desempeño en el centro de su vida, incluso condicionando su perfil personal, su tiempo y la totalidad de sus recursos. Lo determinante: quiere hacer una obra de arte.

Resuelta la intención, habida la idea y pensado el objeto artístico, procede ahora a su realización matérica o virtual, para que de esa forma sea visitable (apreciable), lo que ocurre, habitual y principalmente, a través de la vista; de ahí que se acuñe el término "artista visual". Término que, a mi entender, se queda corto porque los artistas plásticos que no nos dedicamos al arte representativo mimético, sino a lo que se ha quedado en denominar "arte conceptual", solemos generar y asociar a la obra entornos comunicativos que no sólo pretenden mostrar el objeto, sino un conjunto más o menos discreto de conceptos e ítems informativos, que muchas veces no se evidencian con la simple observación del elemento matérico. Textos, elementos sonoros, videos, luz, incluso detalles olfativos, etc., entornos que envuelven la obra; es decir, que no son elementos complementarios, sino que forman parte de ella.

Durante los siglos XX y XXI, se han producido hechos tecnológicos determinantes que han modificado drásticamente el universo del arte, su percepción y su valoración.

Por un lado, la explosión de la producción industrial, ofreciéndonos materia prima asequible y el acceso, prácticamente ecuménico, a numerosos y muy diversos materiales y, sobre todo, la globalización del mercado y la digitalización. Este conjunto de hechos, junto con otros, ha incidido sustancialmente en nuestra actividad. Por ejemplo, la vectorización ofrece un único lenguaje global que nos facilita comunicarnos entre nosotros, con nuestras herramientas de trabajo e, incluso, con los materiales, tanto en el proceso de diseño como en el de elaboración, ya se trate de una obra virtual o matérica. La fotografía y video digital y las herramientas de síntesis han supuesto una potente ayuda para abordar la comunicación; la aparición de la nube (www) simplifica enormemente la muestra y difusión de nuestras creaciones. Y estamos a la espera del desarrollo efectivo de herramientas como la inteligencia artificial generativa (IAG), las plataformas del metaverso o la robotización aplicada a las artes creativas, que, sin

duda, introducirán nuevas variables.

Por otro lado y simultáneamente, ha ido evolucionando el entorno social, cultural y económico, en especial respecto a lo que se ha quedado en denominar “pensamiento único”. Con tantos impactos a nuestro alrededor, muchos artistas necesitamos crear auténticas barreras que nos permitan mantener un determinado grado de independencia: cada cual apuesta por el suyo.

Porque si hay algo que ha sufrido pocas variaciones es que la actividad artística obedece a un proyecto personal: desarrolla las ideas e inquietudes de un individuo. Sin perjuicio de que algunos artistas coincidan y/o compartan en entornos comunes, ya sea dentro de corrientes normalizadas, en escuelas o en movimientos, como pueden ser el arte normativo español del siglo XX o la escuela de diseño, arquitectura y artes aplicadas de la Bauhaus.

Desde mi punto de vista, ese carácter individualista condiciona verdaderamente el desempeño de un artista plástico. Aunque muchos (medios, críticos de arte, relatores, programadores, gestores culturales) se empeñen en asignar calificativos o determinativos a un artista o a su obra, la mayoría transcurrimos ajenos a esas etiquetas, intenciones y, por supuesto, a su finalidad. Y es que en la larga trayectoria de un artista plástico visitamos tantos universos posibles, incluso disciplinas tan variadas, que, a la postre, clasificarnos resulta una simplificación tan evidente como errada, y que puede llegar a limitar la percepción -por otros- de nuestro real desempeño curricular.

Ese proyecto personal nace y discurre paralelo a la propia vida y vicisitudes del artista. Muta a su voluntad, se deshace y recompone; en suma, tiene vida propia, y lo hace obedeciendo, casi siempre, a la voluntad del actor, lo que le resulta atractivo, ya que ofrece amplia incertidumbre en el horizonte, una cuestión de importancia para un creativo. Manejando esa capacidad de mutación superamos incómodos encasillamientos (*en realidad yo no soy mi obra, al menos “no sólo ésta”*) y también una patología inherente a nuestro desempeño, como la evanescencia por superposición (*el último que llega es el más actual y por tanto más atractivo e interesante*).

El artista plástico desarrolla un proyecto autoconstruido, del que participan sus circunstancias personales, formativas, el entorno cultural en el que crece y se desarrolla, sus habilidades inherentes y adquiridas (han de ser hábiles para así poder hacer cosas) y, especialmente, el entorno social, económico y de oportunidades en el que discurre su trayectoria curricular: no es lo mismo crear en el centro de Berlín que a orillas del Río Congo.

En ocasiones, influye algo tan aleatorio como la suerte o el afortunado aprovechamiento de una determinada coyuntura sobrevenida, o la adopción de determinadas decisiones, como optar de forma exclusiva -como forma de expresión material- por el video, por la acuarela o -por ejemplo- por dedicarse en exclusiva a la talla en granito. Influye la plasticidad del artista,

su capacidad de adaptación, para así poder mutar. Asimismo, contribuyen su aptitud para superar dificultades y su competencia para sobrellevar las consecuencias de la exposición pública, tanto de su persona como de sus elaboraciones.

En definitiva, importan su capacidad para acomodarse a su medio y gestionar oportunidades y objetivos, conjunto que, como sabemos, es sinónimo de inteligencia.

Individualidades, proyectos desarrollados de forma individual. Pero son tantos los artistas, a lo largo y ancho del mundo, que configuran un verdadero ejército no competitivo, muy numeroso, geográfica e ideológicamente disperso y, por supuesto, desunido.

Un ejército que no descansa, que persevera, que inunda la sociedad, con vehemencia, de propuestas polifónicas no orquestadas. Que propone la observación de lugares desconocidos, a veces inciertos. No existen "leyes" que prevean la conducta de los artistas o que expliquen la evolución de la historia del arte detallando lo que tiene éxito en hacer que una obra sea bella o importante. Ni siquiera las teorías de la ciencia cognitiva o la vigente *Neuroestética* ofrecen respuesta a esa cuestión.

La tarea artística representa una labor individual por las propias características de su desempeño, y los artistas, muchos de ellos expertos disidentes de la realidad, no se suelen someter a canon o estándar alguno, sino que, muy al contrario, se suelen dedicar a la subversión de lo preexistente. Es frecuente que hagan de ello su objetivo: investigan y lo hacen en los márgenes de lo habitual, de lo conocido. Exploran las paradojas, evocan lo máximo de lo mínimo; de lo inexistente, lo posible. De ahí, que sea tan difícil doblegar a un artista plástico para que observe una determinada estética o que siga una línea creativa homogénea y que no suelen ser útiles para la producción comercial ni para documentar una determinada línea ideológica.

La materia prima de las ideas con las que los artistas plásticos construyen sus argumentos procede de su entorno -geográfico, cultural, sentimental y emocional- próximo e íntimo. Con proximidad me refiero a sus valores raíces intrínsecos, a los ítems que perciben con sus sentidos, a la información que reciben de forma pasiva o activa y, que, mediante procesamiento, crean una determinada línea estética expresiva que van construyendo poco a poco, conforme avanzan en su desempeño, aplicando "su" teoría del arte y analizando la interacción de su producción con el medio. Desde ese espacio próximo y ya conocido, pueden acceder con comodidad a otros ajenos, situados ahora en la ficción.

El artista plástico comunica en su lenguaje y recibe respuestas en el idioma común de la sociedad que le rodea, generando, conforme avanza en su trayectoria, un circuito de retroalimentación a modo de máquina de movimiento continuo: los artistas modifican su entorno y éste les

modela. Hay artistas que sugieren recibir la inspiración del éter (me sale del alma, del corazón) aunque otros sitúan ese punto en lugares más pudendos.

En mi opinión, emana de nuestra inteligencia, a través de un difuso proceso de observación, interpretación, abstracción y ahora -en sentido contrario- de concreción en un nuevo hecho: una obra de arte. Emula un algoritmo similar al de una red neuronal, en el que los inputs -ítems de inspiración- se asimilan a través de numerosas dendritas que finalizan en un sólo output -la idea de la que derivará la obra final- que emana a través de un axón, con tantas capas complejas y en tantos ciclos como queramos considerar.

*"Una obra de arte es una distorsión necesariamente de la realidad, capaz de transmitir a una mente distinta, o a la propia mente, la ampliación de una experiencia de la realidad presuntamente infinita"*⁶.

Se trata de un proceso eminentemente intelectual, a veces más estructurado de lo que parece, al que, de inmediato y muchas veces de forma automatizada, adosamos ciertas habilidades que tienen mucho que ver con la capacidad -aprendida- de domar los materiales usando nuestras competencias, para así lograr traducir las ideas en hechos objetuales; procesos a los que los artistas plásticos solemos implementar medidos huecos en los que ubicar la improvisación.

Me agrada el concepto que trasmite Juhani Pallasmaa en su libro *La mano que piensa*⁷, en el que analiza la esencia de la mano y su papel crucial en la evolución de la destreza, la inteligencia y las capacidades conceptuales del hombre. Considera que la mano no es solo una ejecutora fiel y pasiva de las intenciones del cerebro, sino que dispone de intencionalidad y habilidades propias. El autor hace hincapié en los procesos relativamente autónomos e inconscientes del pensamiento en la acción artística y/o creativa, como la escritura, la artesanía, la producción de arte y arquitectura.

Rememoro un texto de mi obra *Refugios, libro objeto*⁸, en el que pongo de manifiesto esa inmediata y placentera conexión entre la inteligencia y la manufactura:

Cuando empecé a crecer confiaba en la importancia del trabajo intelectual, en el valor y el prestigio del que consigue vivir de lo que piensa o crea sólo con su intelecto, descartando el trabajo manual, que creía destinado a otros más ineptos. Pero un buen día -supongo que aún muy joven- comencé a experimentar el placer de usar las manos, del tacto, de la comprensión de las formas y texturas y con ello, de la generación de otras nuevas o -al menos para mí- extrañas. Descubrí el placer de las imágenes, colores y olores, su interacción con nuestro cuerpo y sus efectos; el disfrute del contacto y la exploración de las superficies, de la visita al mundo -ahora sé que rugoso- que está en contacto íntimo con nuestra piel, con nuestros sentidos más primarios.

Con el paso del tiempo, voy comprendiendo la importancia de la conexión entre la necesidad del hombre por el conocimiento y la utilización de su exterior –la manufactura, el ser útil– con su intelecto, con su desarrollo personal y de su ingenio, al más alto nivel, y es en ese camino, mediante la experimentación personal, en el que disfruto de las más agradables sorpresas. Casi siempre ligadas a lo que percibo como la necesidad de los hombres de comunicarse usando todos los medios, de intimar con su entorno de la forma más intensa que le es factible: para dar y recibir, si es posible, todo.

Interesa al artista plástico el manejo de muy variadas tecnologías, tantas como sean necesarias y estén a su alcance, para construir sus obras. Mientras que el artista digital lo que necesita es permanecer provisto y actualizado en herramientas digitales de síntesis y edición, los que usamos las manos como útiles necesitamos manejar y conocer numerosas herramientas y materiales, aunque también utilidades informáticas necesarias para el diseño previo de las piezas y para la generación de formatos visuales; de ahí, la influencia de los avances tecnológicos en el desempeño de los artistas plásticos. También hemos de entender de logística, de prospección y adquisición de materias primas. De edición y comunicación. De puesta en el mercado. De formatos, soportes y modos de difusión. De museografía y comunicación pública.

§

Continuando con la línea argumental iniciada con la definición de arte de Wagensberg (por el que, dicho sea de paso, siento sincera y profunda admiración) toca, a continuación, mostrar la obra plástica creada al segundo actor imprescindible, el espectador, que tiene voz, como parte necesaria, para completar el concepto "obra de arte". Fue Duchamp quien dijo: "El arte es intencional, comienza en el artista y termina en el espectador".

J. J. Flores Figueroa define al espectador como la persona que encuentra un rompimiento de la rutina a través del enfrentamiento con una obra creativa; este encuentro puede ser accidental o provocado por el mismo espectador. De este contacto con la obra, es ineludible que la persona interactúe con esta expresión. Asimismo, derivados de dicha propuesta, la persona puede obtener estímulos lúdicos, estéticos o culturales⁹.

Según Flores Figueroa, "el espectador sigue una secuencia lógica: busca, crea expectativas, contempla, juzga, cuestiona, cree o descrea, discrimina, critica, en ocasiones halaga o vitupera, y, por último, acepta o rechaza".

La obra se muestra, de forma individual o inserta en un conjunto relacional (serie, colección, conjunto expositivo), al espectador, que interacciona con ella; se consume con ello el acto artístico, hecho que corresponde al receptor. El artista plástico ya ha terminado su intervención, pero ahí no acaba la acción, porque corresponde ahora al espectador la asignación de nuevos significados y/o emociones, si ha lugar.

Si probamos a entrevistar por separado a un artista plástico y a un (o a muchos) espectador/es tanto sobre una somera descripción de una determinada obra como de lo que para cada uno de ellos significa, observaremos enormes diferencias, por mucho que el elaborador se haya empeñado en acotar los valores mostrados o en generar un entorno cerrado de información. Ya en la descripción que hace cada uno de ellos hay diferencias, pero es en los valores percibidos y en los significados y su valoración donde surgen grandes diferencias.

Se trata de un verdadero acto de comunicación, por tanto, sometido a las reglas que de ese entorno conocemos. El emisor traslada a través de un medio una determinada información (dice Wagensberg que "compleja y que parte de una mente en forma finita"), que, a través de un medio, el cual, también en palabras de este autor, la logra recibir en su presunta infinitud.

Sabemos, por la teoría de la comunicación, que el medio altera el mensaje, ya sea por intromisión, distorsión o por simple competición con el ruido preexistente. También sabemos que el mensaje percibido no suele coincidir con el emitido, ya que no dejan de intervenir dos subjetividades, sometidos cada una de ellas a infinidad de variables, cuando no de limitaciones.

Pues bien, en ese entorno transcurre la culminación del acto artístico: dos mentes alcanzan a concluir una construcción intelectual y, a veces -aunque no siempre-, también emocional, sometida a todas las influencias culturales y ambientales que se nos puedan ocurrir. Y es en ese mínimo espacio en el que, finalmente, transcurre eso que denominamos "la magia del arte", que no es más que la verdadera construcción del acto artístico.

Este esquema de acontecimientos permite explicar, por ejemplo, el placer del coleccionismo: un individuo construye una colección de piezas artísticas con inputs recibidos tras conocer determinada obra, a la que asigna valor, por sí sola o por su pertenencia a un conjunto. Es decir, la narración -el hilo conductor, el argumento- que sigue esa selección la realiza el receptor, no el artista plástico. Es en ese papel protagonista donde descansa el mérito -y el deleite- del propietario de la colección.

Otra derivación de esta secuencia de hechos es que la obra de arte, una vez sale del estudio de su creador, comienza una nueva vida, ajena totalmente a la voluntad de aquel. Imagine el lector qué pensaría Leonardo da Vinci si visitara la nube y conociera el impacto de una sola de sus obras, la Gioconda o Monna Lisa. O el pobre Vincent Van Gogh, si supiera la consideración actual de su obra Zonnebloemen (Los Girasoles).

Creo interesante que, a ese desempeño personalísimo, la sociedad le asigne un rol muchas veces calificado como "necesario". A los artistas plásticos se les llega a considerar "agentes de cambio", generadores de conocimiento, aportadores de la construcción sociocultural. La importancia del artista y su rol como agente del cambio de la sociedad ha sido una preocupación recurrente, puesta en evidencia a lo largo de los siglos XIX y XX mediante el accionar de las vanguardias y las discusiones en torno al contenido social y político del arte. El arte de vanguardia aspiró a ganar un nuevo lugar en la sociedad moderna, muchas veces abandonando el museo como espacio consagratorio de la cultura burguesa para formar parte activa de la vida, proponiendo la utópica unión entre arte y praxis vital.

En realidad, lo fundamental en el acto artístico ocurre en los estudios de creación, donde reside la verdadera actividad de los artistas plásticos, y es en entornos cívicos donde se produce la mayor interacción con el medio social. Efectivamente, las diferentes administraciones también ofrecen muestra y difusión del quehacer artístico, pero las estructuras actuales necesitan una adecuada adaptación a los nuevos modos y medios de interacción social, si es que algo como un museo institucional quiere sobrevivir al evidente cambio social que está generando nuevos paradigmas. Las grandes colecciones seguirán siendo atractivas, pero su modo de gestión -respecto a la difusión y visita- deberá actualizarse a los nuevos modos de interacción cognitiva.

Vivimos en un mundo al revés. Muchas veces, los artistas que tienen más preparación u ofrecen más dedicación reciben menos recursos, menos remuneración, menos exposición y visibilidad que otros improvisados o contruidos a través de herramientas de publicidad, algo posible porque priman más las estructuras de mercado que la calidad del desempeño y la apreciación de los valores raíces. Es la sociedad la responsable, en buena medida, como cómplice de una mediocridad derivada de la falta de preparación de nuestros gestores y del corto plazo que preside el desempeño de los políticos.

Mi experiencia me dice que las estructuras que gobiernan la sociedad muestran poco interés por el arte y/o los artistas plásticos; al menos, así lo demuestran los que las conducen. Sin embargo, la sociedad civil (expresada a través de su tejido social) no sólo demanda la vigencia del arte, sino que lo incorpora sistemáticamente a sus valores raíces. Entiende que esa particular visión del mundo que ofrecen los artistas la enriquece, tanto a ecosistemas sociales en proximidad como a ese gran espacio que es hoy día la sociedad humana en su conjunto.

Hacemos cosas que contienen ideas. Los artistas plásticos narramos con objetos, virtuales o físicos, bi- o tridimensionales, elementos que pretenden transmitir nuestra propia visión del mundo, que observamos o pensamos, analizamos, abstraemos y devolvemos convertidos en nueva realidad. Conocimiento generado ex novo, que se incorpora al acervo cultural, en ocasiones inmediatamente, y que genera micro cambios a priori inapreciables. Al ser ese silente ejército

-al que me refería anteriormente- tan numeroso y variado, el tamaño del resultado termina por ser apreciable y, ante todo, de un gran valor intrínseco, porque ofrece contenidos diversos, pacíficos y a priori sutiles, pero colmados de importantes referencias vitales de la sociedad actual y que hablan, de manera especial, de perspectiva de futuro.

Objetos que evidencian referencias culturales que puede que describan, de forma iconográfica, el estado del pensamiento y el nivel evolutivo de nuestra sociedad, la ubicada en proximidad y la global, a modo de señal o testigo. Cosas (de artista) que expresan -habitualmente sin estridencias- el estado de salud de las ideas del ecosistema en el que se desenvuelven los creadores.

Los artistas plásticos llevan haciendo lo mismo desde que el ser humano comenzó a apreciar sus realizaciones y seguirán generando contenidos; eso sí, adecuando los modos de acción, expresión y comunicación mediante la adaptación a los mismos modos que requiera y utilice su entorno, para así poder usar canales eficientes con los que logren alcanzar el destino para el que fueron creados. Se suman a los otros generadores intrínsecos de contenidos, a saber: la ciencia y la filosofía. Solo que, al tratarse de proyectos individualísimos e independientes, no sometidos a estándares, la variabilidad y, por tanto, la riqueza, continuarán siendo patentes.

Queda esperar que los modos de recepción de la acción de los artistas plásticos por parte del espectador muten simultáneamente con esos mismos modos. Porque, si como pretende trasladar este texto, el acto artístico es cosa de dos, esas "cosas de artista" deben ser incorporadas, si es que ofrecen valor, con el mismo mimo que fueron generadas. Si es cierta la posición que sugiere Wagensberg, el rol de espectador y, por ende, el de los intermediarios que deben escuchar a la sociedad -es decir, los gestores culturales, los mediadores institucionales, los comentaristas y críticos, en suma, los programadores- resulta determinante para que la construcción de una obra de arte culmine con éxito, eficacia y la esperada calidad.

Arte que presenta ideas y conceptos de forma cosificada, convertidas en realidad visible, en las que el creador ha empleado mente y cuerpo para dar forma a nuevos ítems de entendimiento -muchas veces del universo de la realidad intangible, como el miedo, la frustración, la ausencia o la felicidad- generando siempre nueva realidad, que, habitualmente, suele ser menos aburrida y tediosa que la que nos rodea.

Las obras de arte no son imprescindibles, pero nos ayudan a vivir, a comprender y a construir el mundo. Son el medio que empleamos los artistas plásticos para intentar comprender la realidad, y, al transmitir nuestra particular visión, colabora a que otros también la comprendan o que, al menos, dispongan de otro punto de vista, previo juicio de utilidad a tal fin. De esta forma, el arte impulsa la evolución y el progreso no solo cultural, sino también ético y, por qué no decirlo, moral.

Los artistas plásticos comunicamos de forma unidireccional, pero es necesario que el medio sea proclive y que el espectador (la sociedad destinataria) participe activamente, al menos con la misma honestidad que el emisor, para así culminar eficazmente lo que el profesor Jorge Wagensberg denomina "acto artístico".

Es cosa de dos, es cosa nuestra.

1. Suárez, P. (2022): "¿Realidad? ¿Cuál de ellas?", en *Constelaciones*, Alfonso Doncel. Ed. a+i+d, Badajoz.
2. Rojas, Luis María (2018), en su artículo titulado "¿Cómo definir el arte después del fin del arte?: su análisis desde Arthur C. Danto", comenta las publicaciones de Arthur Danto: "The Artworld", *Journal of Philosophy*. Vol. 61, Nº 19, 1964, pp. 571-584 y *El abuso de la belleza*. Ed. Paidós, Buenos Aires, 2008.
3. Jiménez, José (2002): *Teoría del arte*. Ed. Tecnos, Madrid.
4. Doncel, Alfonso (2019): *La inutilidad del arte*. Ed. a+i+d, El Puerto de Santa María (Cádiz).
5. Freeland, Cynthia (2003): *Pero ¿esto es arte? Una introducción a la teoría del arte*. Ediciones Cátedra, Madrid.
6. Wagensberg, Jorge (2015): "Quality & quantity in human knowledge". En *Biological Theory*, 10 (3), págs. 273-280.
7. Pallasmaa, Juhani (2012): *La mano que piensa: sabiduría existencial y corporal en la arquitectura*. Ed. Gustavo Gili, Barcelona.
8. Doncel, Alfonso (2008): *Refugios* (libro objeto). Ed. a+i+d, Badajoz.
9. Flores Figueroa, José de Jesús (2018): *Anagramas Rumbos y Sentidos de la Comunicación*, Vol. 17 Núm. 33, julio-diciembre. Medellín, Colombia.



BRUTnature

De Peter Floris, pintor de caballete, al artista geómetra Jacques de Vlamincq y a Alfonso Doncel o la subversión de lo existente (*ARTHINGKS* de Alfonso Doncel y artealización de Michel de Montaigne¹)

javier cano ramos

Los historiadores del arte hemos fijado la mirada, con demasiada frecuencia, en las peculiaridades estilísticas, en los diferentes lenguajes empleados por los artistas, con la finalidad de establecer una descripción lo más certera posible. Quizá, nos hemos olvidado de analizar los entornos que flanquean las obras, de las imágenes que los explican y materializan las ideas, los sueños, las vivencias y las experiencias.

ARTHINGKS [cosas de artista] aglutina estos valores o actitudes intentado aunar el lenguaje plástico con la propia vida. Situaciones que la pintura flamenca ilustró al considerar que sus artistas contemplaron estos temas que constituían un principio organizador del acto creador.

Peter Floris así lo entendió. Y se afanó en hacer de los asuntos cotidianos ciertos ideales que se acomodaran a esa relación que existe entre las obras y el mundo que las rodea, creando imágenes de ese mundo que fuesen visibles e imaginando espacios exteriores e interiores que fuesen creíbles. Sin embargo, Jacques de Vlamincq, siguiendo la estela de Peter Floris, ahondó en la vieja idea de Michel de Montaigne de la artealización (in visu) para modificar la naturaleza por medio de la mirada y trastocar lo existente.

Este horizonte es el que me ha guiado casi durante cien años. Ahora, como Alfonso Doncel, no me atengo a patrones fijos y pienso que la lógica demuestra y la intuición inventa, y ello me lleva a la idea de la creatividad en ARTHINGKS como rasgo de madurez artística.

I

Todo mi afán no fue otro más que construir una representación del mundo; un mundo lejos de cualquier forma evanescente. El lienzo en blanco me remitía al vacío, a la nada, y yo quise trazar líneas y esparcir colores en esa superficie inmaculada con la única finalidad de esbozar la vida. Mi nombre, por cierto, es Peter Floris, natural de Amberes y de profesión pintor de caballete.

En esta búsqueda de lo esencial, mi duda se redujo a plasmar -o no- la realidad de la forma más precisa posible. Supe que las enseñanzas de mis maestros, Jan Copin y Albert Graslei, me transmitieron a finales del siglo XV el oficio de la pintura; una de las nobles artes que evoluciona al proporcionarnos otras percepciones que acaban convirtiéndose en expresiones. Una tarea que supuso, ya hace años, replantearme de principio a fin toda mi idea acerca del espacio

pictórico. Y allí, estuve frente a un cuadro impoluto, frente a una superficie deshabitada en la que todo estaba por descubrir y de la que debía temerse todo. Estuve frente al azar, a la contingencia y a la indeterminación, combinando materia y forma para aprehender el mundo, pero sin olvidarme de mirar hacia mí mismo para dar luz al espacio.

Sabedor de la divinidad de las formas para los griegos y conocedor de la verdad trascendental que mis predecesores del arte románico les dieron a esas formas, mi propuesta no fue otra que mutar el orden figurativo para que las generaciones que me sucedan no vean un mundo limitado y orgánico, sino que busquen una segunda realidad, la del propio arte. Fui muy consciente de que las distancias psíquicas cambian más que las geométricas. Y supe que ello determina jerarquías y relaciones nuevas que me han incitado a una imperiosa necesidad de crear, de no representar, de conceptualizar. Unos horizontes que no pude alcanzar en mi Amberes natal, a pesar de idear una serie bajo el título de **SKYLINE** en la que exploré toda la herencia euclídea a través de generar forma agrupadas. Una exploración que inicié años atrás con las pinturas que denominé **CONSTELACIONES**, en las que trabajé denodadamente en el binomio realidad-apariencia mediante estructuras racionales y triangulaciones.

Quizá, fui un excéntrico dentro de Flandes. A mis colegas no le interesaron los sistemas matemáticos excesivamente, pero a mí, personalmente, me sedujeron los italianos que acudieron a ellos un siglo antes, hacia 1420, con el objetivo de transcribir en una tabla o en un muro la ilusión de un espacio tridimensional en una superficie bidimensional: nos llamaron los romanistas por estos gustos estéticos. Nunca vi editado tratado alguno sobre esta cuestión en la Europa septentrional, fue una cuestión de visiones diferentes a las de Italia.

De lo que sí fui consciente es de cómo el arte se hacía más competitivo y mercantilista. Ante este cambio moral e ideológico, me empeñé en ofrecer obras que se vieran, pero también que incitaran a interpretarse, a asumir o rechazar las consignas y a mirar el mundo de otra manera. Este fue mi empeño y tal vez, en algún momento de la historia, se consiga.

II

En el último tramo del siglo XIX cambié mi nombre por el de Jacques de Vlamincq, metempsicosis de Peter Floris e hijo de Jean Julien, de origen flamenco, y centré mi interés en las preocupaciones geométricas. Me empeñé en hacer saber que las figuras constituyen la base del dibujo, siendo la geometría el eje del espacio, de su medida y sus relaciones, recogiendo, de este modo, el testigo de Peter Floris al hacer de ello la regla que guio la pintura de caballete.

En ese recordar la pintura flamenca me vi inmerso en el origen de la modernidad, en todos y cada uno de los elementos definitorios del hombre que habitaría el planeta en el siglo XXI; una reflexión que verá en 2010 con claridad el filósofo y lingüista Tzvetan Todorov al afirmar que «los

hombres viven en el tiempo, y sólo en la sucesión aprehenden su experiencia»². Pero, a todo esto, añadí la idea de deconstrucción al intervenir en el mundo físico con rayas para dotar a ese espacio de la sensación de movimiento.

Quizá, esto no fue más que el poso protestante que Jan Van Eyck o Johannes Vermeer e, incluso, Pieter de Hooch dejaron en mi manera de ver el mundo al creer, como ellos, que había que rehuir de lo táctil para centrarse en lo mental, en aquello que los historiadores denominan realismo óptico: la perfección de las obras de Johannes Vermeer me permitió representar y descifrar el universo, ir más allá de la imagen. Es así como él lo vio al «neutraliser la représentation par la puissance de la présentation»³. Se adelantó más de doscientos años a su época al cambiar de raíz las pautas artísticas imperantes hasta ese momento, haciéndome partícipe de tal hallazgo plástico.

Me vi atraído por los contextos y las explicaciones, los temas y su sentido, por la historia y sus transformaciones, por lo vivido en el preciso momento que concibo las obras y por saber cuál debía ser la reacción del espectador cuando tome contacto con lo creado. Renegué definitivamente de cualquier jerarquía de los géneros al relacionarme con pintores militantes del impresionismo, quedando con ello desfasada la pintura costumbrista (como se denominó en mi tiempo) tan valorada por el Romanticismo y el Realismo del siglo que me ha visto nacer. Y supe que con un título de una de las series concebidas era más que suficiente para interpretar y adentrarse en todas las vías posibles que al espectador y a mí mismo se nos abren. Trabajé en cinco esculturas pertenecientes a la serie **CRISTAL needles** para materializar dos conceptos, la cristalización y las formas que generan en los minerales, pero, a la vez, jugué con la geometría y la matemática que la Naturaleza nos brinda.

Este descubrimiento me hizo no creer ya en las discusiones, debates y polémicas ilustradas sobre lo antiguo y lo moderno. No pensé en una vuelta al clasicismo. Mi espíritu me guio a otras teorías evolucionistas del arte y, por ello, contraargumenté a todo un siglo, el siglo XVIII. Lo sublime o lo exquisito no me atrajo; preferí la duda como punto de partida para no caer en la imitación de un arte que ya era pasado, de un arte que se desplomaba en la nostalgia.

A finales de este siglo XIX, con mi bagaje cultural y en una ciudad como París, pretendí valorar de manera crítica ese momento actual del arte. Recurrí para ello, insisto, a representar en mis obras todos los contextos vinculados a la producción visual de este momento. Esta decisión supuso enfrentarme a una mayor complejidad y materializarla dentro de un mundo cambiante. Comportaba romper con los principios artísticos convencionales para seguir avanzando. Con este objetivo solo quise plantear un razonamiento crítico y autocrítico (también) aplicado a la producción artística para formular juicios a partir de resultados y transportarlos a los elementos que diseñé.

Pensé que el conocimiento artístico no se conseguía solamente a través de la representación. Sin la expresión, sin esa herramienta cognitiva, estaríamos perdidos. Y aquí se inició mi subversión de lo preexistente, mi afán por las paradojas y mi resistencia a las determinaciones estéticas. Cuando algunos colegas míos creyeron que ese conocimiento era accesorio, era aleatorio, una condición innecesaria para representar, mi opinión fue la contraria: no se trataba de copiar o reproducir, se trataba de no olvidar la noción de belleza o, mejor expresado, de no mermar el sentido de la vida.

Esta necesidad vital me condujo a las deducciones euclidianas y al desarrollo de las matemáticas fuera del mundo de Euclides. Aquí me cupieron cuestiones de percepción, movimiento, interacción... Desde la geometría de Euclides, interesada por el estudio de las propiedades de alineamiento, las intersecciones, el paralelismo, la longitud, los ángulos o la medida, mi intención fue dar un paso más y acudir a la geometría proyectiva para desembocar en aplicaciones topológicas. De este modo, me adentré en explorar la geometría a través de mis investigaciones sobre el cubo en la serie «COSITAS» DE ARTISTA.

El cubo, para mí, configuró un mundo que se abría a posibilidades infinitas, a transformaciones, a la creación de nuevos espacios dentro del mismo espacio, a la multiplicidad dentro de la unidad: la descomposición en formas geométricas, en estructuras, en un problema de continuidad, de infinito, de variaciones, de repetición y de imposibilidad. Imposibilidad, porque, a pesar de respetar las leyes que rigen el mundo, quise aventurarme al subvertir, con las formas que se generan dentro del cubo, todos los principios que puedan regir la aparente realidad. Entré de lleno en el campo gestáltico y, sobre todo, en el topológico: la estructuración del espacio en los cubos, en las superficies deformadas y deformables, en la rigidez y en la elasticidad.

III

Hoy, las transformaciones tan profundas a las que hemos asistido las sociedades contemporáneas han provocado en nosotros un sentimiento de ruptura, y el individualismo, como me ocurrió siendo Peter Floris, se ha impuesto como principio moral. Ante tales circunstancias, en estos inicios de un nuevo milenio, he querido que mis obras tengan un marcado perfil ideológico con el objetivo de definir de nuevo la idea de progreso y subvertir ciertos valores artísticos: pretendo reivindicar el acto creativo que no es más que un acto comunicativo expresado con un lenguaje estrictamente plástico. Y así, finalmente, decidí adoptar el nombre de Alfonso Doncel.

Para hacer frente al debilitamiento de los espacios sociales y a los productos culturales que transitan por casi todos los países sin apenas variaciones, yo busco otros derroteros que ralenticen el declive de las formas. Y ello me ha llevado a especular con la naturaleza de las cosas, a ampliar aquel espacio cúbico del Renacimiento e ir más allá de un mero sistema

escenográfico, rompiendo con las leyes fundamentales inventadas por el Quattrocento y mantenidas hasta el movimiento romántico.

Si siendo Jacques de Vlamincq me liberé, en cierto sentido, de las teorías de Euclides, este es el momento de expresarme tal como soy. La línea, el ángulo recto o el trazo ortogonal poseen una perspectiva netamente geométrica, y a mí me interesa una visión más espacial. Parto de una base topológica con la finalidad de representar las formas de manera irregular, eso sí, con una complejidad mayor. Pero consigo que el espacio sea un campo de tensiones dinámico y abierto a más de dos dimensiones. La topología me sirve, como ya propuse con Jacques de Vlamincq, para romper con ese espacio convencional y crear uno nuevo en sintonía con la psicología humana.

Y ¿con qué finalidad lo hago? Respondo: para cosificar una nueva realidad, para explorar la herencia euclídea y expandir las figuras y obtener escalas, formas y volúmenes variados. Para que las imágenes, como dice Albert Einstein, sean el núcleo de energía y de confluencias de experiencias esenciales. Me enfrento a la historia con decisión porque me interesa indagar lo que en mis vidas anteriores no pude o no quise ver. Hoy, en el filo de un nuevo milenio, pienso que sí es factible ver; ver apoyándome en el conocimiento de la historia, y ante esa historia no cabe cerrar los ojos. Una historia que no es más que futuro.

Sé que para entender los conceptos de estructura y de energía es imprescindible saber captar el entorno. Lo es porque ahí están todas las referencias, como lo expreso en las esculturas de **BRUTnature**; ese es el lugar para pensar y buscar soluciones. Esta acción es la que nos – me- explica el papel del arte y la que nos – me- hace sentir que crear imágenes es entreverar tiempos, existencia y acontecimientos. Ahora bien, sabiendo que el pasado sólo es una referencia, pero no una redención y, por ello, tengo que evocarlo. Me interesan más los experimentos imaginarios, encontrar conexiones que los identifiquen y seguirles la huella que esos entrelazamientos dejan. Indago, como ya lo inicié siendo Jacques de Vlamincq, las paradojas y no quiero ajustarme a patrones que homogenicen la creación con el fin de hacer realidad aquellas ideas que se encuentran en la ficción: el arte empieza su existencia cuando pienso en el proyecto que quiero materializar, cuando las formas adquieren personalidad en el espacio. Parto de lo más íntimo de mí a través del primer boceto, modifico el entorno que me rodea y el propio contexto lo configura.

El ejemplo más idóneo para mostrar este proceso son las quince esculturas que configuran la serie **il mondo**. Me inspiro en lo que me fascina, le otorgo formas, las propongo como majestuosas y con la luz que les proyecto las convierto en «un discreto encanto de la fragilidad»⁴. Es como si la geometría, que tanto me atrajo y me atrae, estuviera en total consonancia con la

trayectoria solar. Por ello, mi empeño no es otro que establecer una especie de gráficos solares que proyecten sombras y examinen las formas en el inmenso éter.

Todo un auténtico combate contra el objeto que quiero representar en un espacio plástico concebido en toda su profundidad. Así, el arte toma plena conciencia de su existencia, la de construir un mundo paralelo a la naturaleza que, a la vez, la explique. Pero, he de advertir que ello precisa de conocimientos.

Ernst Kris escribía que los arquitectos han gozado siempre de ingenio creador, mientras que en el resto de las artes sólo se trata de destreza manual⁵; una cuestión a la que me opongo frontalmente. Los artistas establecemos un proceso intelectual, en la mayoría de los casos muy pensados, y a ello unimos las habilidades que poseemos. Richard Sennett, al que he conocido a través de mi admirado Juhani Pallasmaa, me ha dado la clave para poder continuar con mi trabajo: las acciones físicas van de la mano de la imaginación y esta inicia su actividad cuando explora el lenguaje que es el que dirige y orienta las habilidades. Esa es mi postura y a ella me debo. Insisto, reformulo el entorno y el entorno modela mis ideas.

A modo de conclusión

A lo largo de este periplo de cinco siglos he ido destilando ideas que han desembocado en presentar las imágenes como figuraciones codificadas de una abstracción. He concebido el espacio como un elemento plástico donde sus estructuras complejas, escultóricas en esencia, fusionan arte y ciencia. Y mediante la interdisciplinariedad he querido romper con el azar y lo formal, respondiendo así, como artista de este momento, a las necesidades de una sociedad en plena transformación. Esto es ARTHINGKS, mis cosas, ni más ni menos.

1. Este término proviene de "nature artialisée", término que escribió Michel de Montaigne en un estudio sobre Virgilio. Podría traducirse como «naturaleza artealizada» por la transformación de la naturaleza a través de nuestras miradas. Montaigne, M. de, *Essais*, III, 5, «Sur des vers de Virgile» 367-393v. Classiques Garnier, París, 2019; en español: Montaigne, M. de, *Ensayos*, 3 vols. Cátedra, Madrid, 1987.
2. Todorov, Tzvetan: *El elogio del individuo. Ensayo sobre la pintura flamenca del renacimiento*, Galaxia Gutenberg, Barcelona, 2013, p. 56.
3. «...neutralizar la representación a través del poder de la presentación...», TODOROV, T., en *Éloge du quotidien: essai sur la peinture hollandaise du XVIII^e siècle*, Éditions Adam Biro, París, 1993, p. 178.
4. Argumento ofrecido por el propio Alfonso Doncel en la descripción de la colección expositiva ARTHINGKS, versión V1.2, abril de 2023.
5. Kris, Ernest y Kurz, Otto (1991): *La leyenda del artista*, p. 89. Cátedra, Madrid.

obras de la colección expositiva

ARTHINGKS

[cosas de artista]

SKYLINE

esculturas de acero inoxidable, realizadas con cubos alámbricos y opacos que generan formas tridimensionales.

BRUTnature

esculturas que muestran formas naturales (de madera de diferentes tipos y orígenes) suspendidas en estructuras de acero inoxidable en forma de urna.

il mondo

esferas de diferentes materiales, suspendidas en estructuras de acero inoxidable, con o sin luz.

CONSTELACIONES

cuadros realizados con figuras de tela en forma de estrella, tensionadas contra bastidores de madera y/o acero inoxidable.

CRISTAL needles

esculturas con forma de aguja, realizadas con acero inoxidable.

cositas de artista

esculturas de pequeño tamaño, realizadas con acero inoxidable y otros materiales.

PUZPOREX

nuevo material pétreo, de uso en escultura, desarrollado por **a+i+d**.



Labyrinth

SKYLINE

esculturas

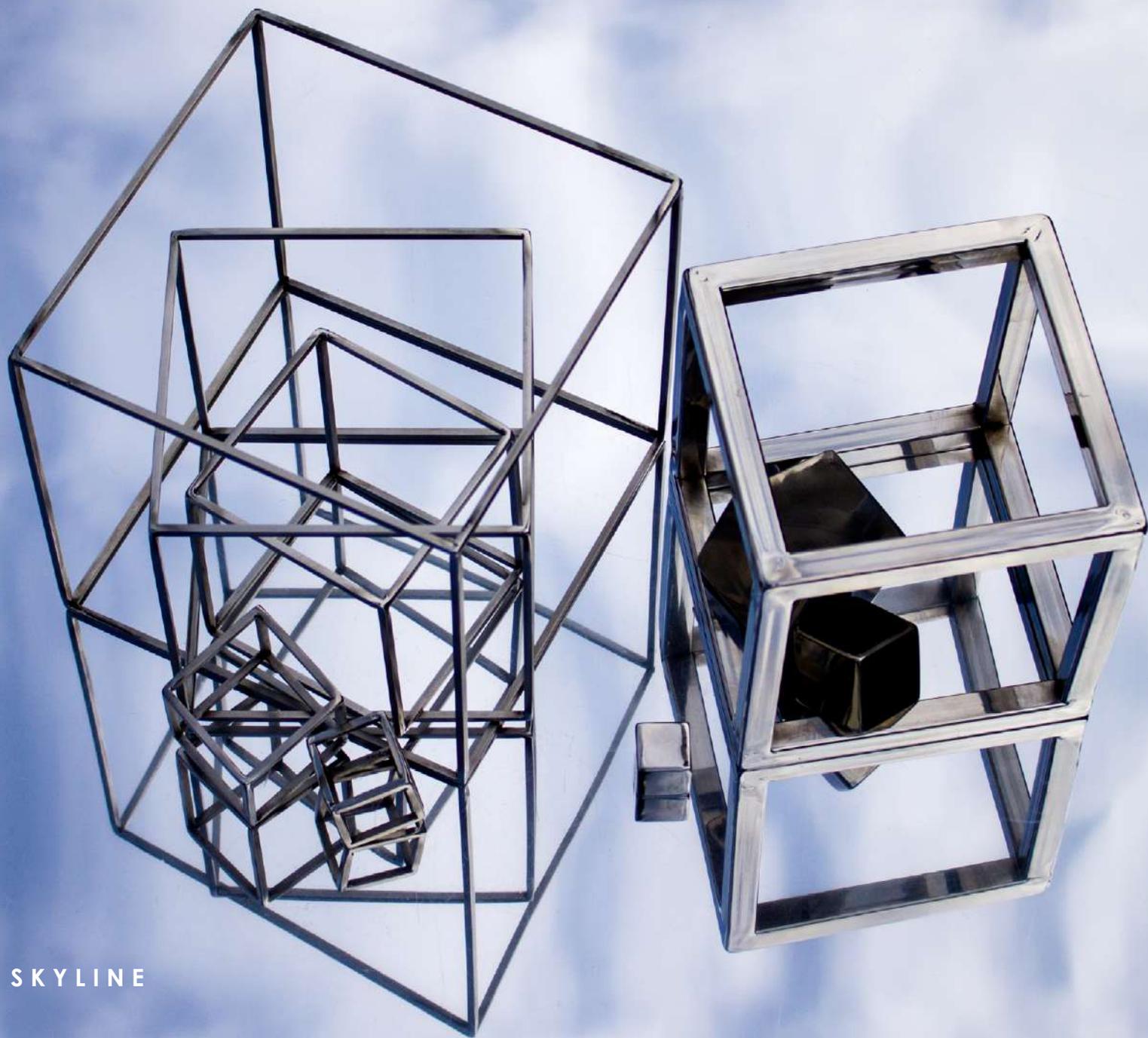
El programa de diseño escultórico SKYLINE explora nuestra herencia euclídea para lograr figuras escultóricas extendidas, con formas tensionadas de una estructura exterior, utilizando únicamente hexaedros regulares (cubos) ensamblados mediante soldadura para obtener formas volumétricas.



Se trata de un programa de diseño y construcción de piezas escultóricas desarrollada por a+i+d, basado en el ensamblaje -mediante soldadura TIG y MIG- de formas cúbicas construidas en diferentes escalas y acabados, que permite obtener obras con formas, volúmenes y tamaños muy variados, desde 50 cm hasta varios metros; cada pieza se adapta a un determinado espacio. Permite la implementación -opcionalmente- de sistemas de iluminación, basados en numerosos microleds.

*Conocemos únicamente dos especies animales que construyen con **formas cúbicas**: la humana y el wombat, un marsupial herbívoro australiano que vive bajo tierra en extensas madrigueras. En ambos casos lo hacen por dos ventajosas cualidades inherentes a la forma prismática regular: la apilabilidad y su adaptación a la gravedad terrestre.*

El ser humano construye desde hace milenios con paralelepípedos rectangulares. Cuando por estricta movilidad abandonó la cueva por la choza -con su muro continuo alineado con el tensor gravitatorio- observó que, agrupándolas, lograba satisfacer sus necesidades tribales; entonces comprendió que tal ordenación debía ser transitable, para lo que surgió el urbanismo, que con el tiempo generó ciudades cuadrículadas en las que los paralelepípedos de diferentes alturas se suceden. Generando formas agrupadas que, a pesar de estar integradas por esos elementos (no más que variaciones del cubo) se muestran más bien circulares, aunque contempladas desde lejos y a pie de tierra, muestran fisionomías lineales dibujadas contra el horizonte, a las que denominamos "skyline".



SKYLINE



SKYLINE



SKYLINE II A33 O28

195 x 72 x 50 cm / 9,6 kg

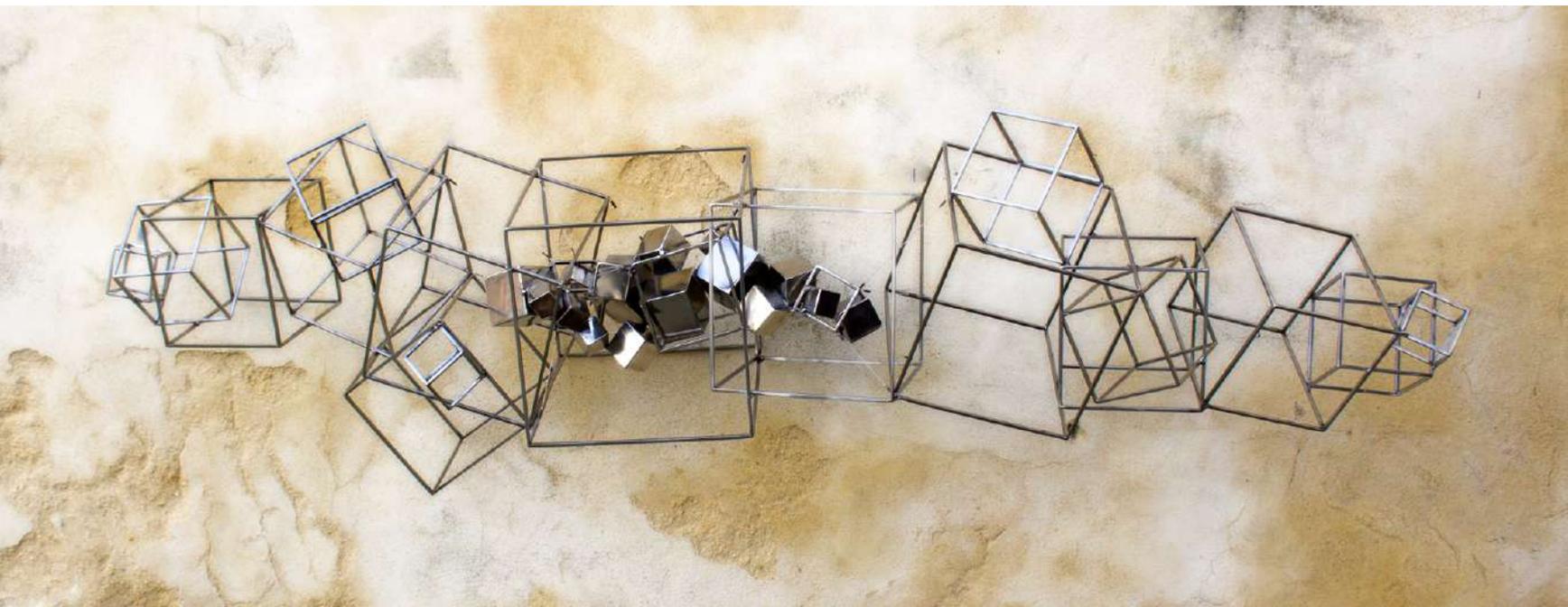
61 cubos / 50 m lineales de varilla 4 mm / 276 piezas soldadas con 1.242 puntos de soldadura / 20 tensores de fluorocarbono



SKYLINE III A28 O21

180 x 45 x 40 cm / 7,1 kg

49 cubos / 45 m lineales de varilla 4 mm / 231 piezas soldadas con 994
puntos de soldadura / 16 tensores de fluorocarbono



SKYLINE IV A21 O19

160 x 45 x 40 cm / 6,4 kg

40 cubos / 34 m lineales de varilla 4 mm / 183 piezas soldadas con 830 puntos de soldadura / 16 tensores de fluorocarbono

BRUTnature

driftwood & stainless steel / sculptures

“Si la naturaleza es la respuesta,
¿cuál era la pregunta?”

Jorge Wagensberg

La naturaleza nos ofrece referencias sobre lo bello e inteligible; es un magnífico lugar para pensar, porque contiene soluciones incluso a preguntas que aún ni nos hemos formulado.

Observar la naturaleza en estado puro permite meditar sobre nuestros orígenes, sobre nuestro transcurrir y nuestro destino; vamos comprendiendo que, al preservarla, nos cuidamos a nosotros mismos.

Un fragmento de árbol encontrado a la deriva, una cepa vieja descartada por su edad, raíces y ramas secas, piedras: elementos naturales que, ya sin su función original, encuentran una nueva ubicación en el universo cultural del ser humano. Reubicación.

La colección escultórica **BRUTnature** presenta elementos naturales, ahora en otro contexto, que nos recuerdan que conceptos humanizados como sencillez, pureza, equilibrio o belleza son omnipresentes en la naturaleza.

land art

Cuando los artistas plásticos utilizamos elementos naturales (piedras, maderas) en nuestras obras, nos planteamos el alcance de la modificación o intervención a la que debemos someterlos para integrarlos en el discurso creativo que pretendemos.

En mi forma de pensar, lo habitual es que opte por limitarme a mostrar esos elementos tal como son, mostrando su color, textura y función como los creó la Naturaleza: como los encontré.

Y es que prefiero –sencillamente– mostrar su belleza, porque no creo que pueda aportarles nada más.

alfonso doncel



BRUTnature

WINEtree tótem I

45 x 45 cm h 188 cm

cepas patinadas, acero inoxidable y tensores de acero y fluorocarbono





WINEtree tótem I / table

50 x 50 cm h 88 cm

cepas patinadas, acero inoxidable y tensores de fluorocarbono

WINEtree box I

45 x 45 x h 88 cm

cepas patinadas, acero inoxidable y tensores de fluorocarbono



WINEtree box IV

45 x 45 x h 88 cm

cepas patinadas, acero inoxidable y tenso-
res de fluorocarbono



BRUTnature PALM III

35 x 55 h 172 cm

vainas de Palmera de la Reina patinadas,
acero inox y tensores macizos

5 focos leds 3.000°K/13watts





BRUTnature PALM III

detalle

il mondo

esculturas

“Ese objeto vivo, tan hermoso y cálido, parecía sumamente frágil y delicado, como si fuera a desmenuzarse y quebrarse con un solo toque de un dedo”

James Bensin Irwin

Primera persona en circular sobre la Luna con un todoterreno, en la misión Apolo 15, observando la Tierra desde la Luna.

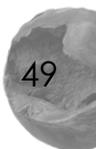
La colección escultórica **il mondo** presenta formas esféricas de diferentes materiales y texturas, suspendidas mediante finos tensores de una estructura portante de acero inoxidable pulido o apoyadas en peanas. La colección está inspirada en la fascinación del autor por los astros (planetas, meteoritos, asteroides) y por la visión de Irwin en 1971, al contemplar la Tierra desde la Luna.

De la belleza de la sencillez, del equilibrio absoluto en una sola figura: perfección en la forma, rugosidad en la textura. Y de la inevitable dependencia: una forma esférica suspendida.

Del discreto encanto de la fragilidad.

il mondo

La colección está integrada por 18 obras con forma esférica; 12 de ellas se presentan suspendidas en urnas de acero inoxidable con numerosos tensores de acero inox; disponen de iluminación integrada en la obra. Las otras 6 están modeladas en un nuevo material pétreo desarrollado por el autor (PUZPOREX), y se presentan apoyadas en peanas.



il mondo II **Spring I** (2022)

38 x 38 x h 133 cm





il mondo IV **Twister** (2022)

42 x 42 x h 143 cm

“El universo es una esfera infinita cuyo centro está en todas partes y la circunferencia en ninguna”

Blaise Pascal
matemático, físico y filósofo francés

il mondo III **Spring II** (2022)

38 x 38 x h 130 cm



il mondo IV **Earth** (2022)

36,5 x 36,5 x h 140 cm



il mondo VII **Pangea** (2022)

40 x 40 x h 140 cm



il mondo VIII **Prometeo** (2022)

43 x 43 x h 150 cm



il mondo IX **Alba** (2022)

42 x 42 x h 150 cm



il mondo X **Alnair** (2022)

42 x 42 x h 150 cm

il mondo XI **Old Ice** (2022)

42 x 42 x h 150 cm





il mondo XVIII **Mars** (2022)

Ø 48 x h56 cm – 19 Kg

il mondo / esferas suspendidas en estructuras de acero inox

- il mondo I **Sphere** (2021) 49 x 49 x h 154 cm
esfera de madera tropical maciza patinada, acero inoxidable y tensores de inox & fluorocarbono
- il mondo II **Spring I** (2022) 38 x 38 x h 133 cm
esfera de muelles de acero Ø 24 cm, acero inoxidable y tensores elásticos de acero inox con resortes ocultos
- il mondo III **Spring II** (2022) 38 x 38 x h 130 cm
esfera de muelles de acero Ø 24 cm, acero inoxidable y tensores elásticos de acero inoxidable con resortes ocultos / foco led
- il mondo IV **Twisted** (2022) 42 x 42 x h 143 cm
esfera de acero retorcido de Ø 31 cm, acero inoxidable y tensores elásticos de acero inox / 4 focos led
- il mondo V **Spring III** (2022) 40 x 40 x h 143 cm
esfera de muelles de acero de Ø 26 cm, estructura de acero inoxidable y tensores elásticos de acero inox / foco led 3 w
- il mondo VI **Earth** (2022) 36,5 x 36,5 x h 140 cm
esfera de madera maciza de raíz de teca labrada de Ø 28 cm, acero inoxidable y tensores elásticos / foco led 3 w
- il mondo VII **Pangea** (2022) 40 x 40 x h 140 cm
esfera de madera maciza de raíz de teca labrada de Ø 28 cm, acero inoxidable y tensores de acero inox / foco led 3 w
- il mondo VIII **Prometeo** (2022) 43 x 43 x h 150 cm
esfera de madera de mango de Ø 32 cm, acero inoxidable y tensores elásticos de acero inox / foco led 3 w
- il mondo IX **Alba** (2022) 42 x 42 x h 150 cm
esfera de madera de raíz de teca de Ø 32 cm, acero inoxidable y tensores elásticos de acero inox / foco led 3 w
- il mondo X **Alnair** (2022) 42 x 42 x h 150 cm
esfera de madera de raíz de teca de Ø 32 cm, acero inoxidable y tensores elásticos de acero inox / foco led 3 w
- il mondo XI **Didymos** (2022) 42 x 42 x h 150 cm
esfera de madera de raíz de teca de Ø 32 cm, acero inoxidable y tensores elásticos de acero inox / foco led 3 w
- il mondo XII **Old ice** (2022) 42 x 42 x h 150 cm
esfera de madera de raíz de teca de Ø 32 cm, acero inoxidable y tensores elásticos de acero inox / foco led 3 w

il mondo / esferas apoyadas sobre peanas

- il mondo XIII **Némesis** (2023) esfera Ø 27,5 cm – 3,8 Kg
Piedra Puzporex Slim, patinada con pizarra micronizada y cera de Carnauba
- il mondo XIV **Lutelia** (2023) esfera Ø 27,5 cm – 3,8 Kg
Piedra Puzporex Slim, patinada con pizarra micronizada y cera de Carnauba
- il mondo XV **Higiea** (2023) esfera Ø 27,5 cm – 3,8 Kg
Piedra Puzporex Slim, patinada con pizarra micronizada, mica perlada y cera de Carnauba
- il mondo XVI **Hebe** (2023) esfera Ø 27,5 cm – 3,8 Kg
Piedra Puzporex Slim, patinada con pizarra micronizada y cera de Carnauba
- il mondo XVII **Moon** (2023) esfera Ø 48 x h 56 cm - peana de madera Ø 30 cm - 19 Kg
piedra artificial Puzporex Slim, pátina cérea, pigmentos minerales, pizarra y grafito
- il mondo XVIII **Mars** (2023) esfera Ø 48 x h 56 cm - peana de madera Ø 30 cm - 19 Kg
piedra artificial Puzporex Slim, pátina cérea y pigmentos minerales



PUZPOREX

un nuevo material pétreo

PUZPOREX es un nuevo material pétreo desarrollado por el estudio **a+i+d** -del artista plástico **alfonso doncel**- obtenido con una política de diseño que reduce drásticamente su densidad y con ello su peso, manteniendo la solidez y estabilidad.

PUZPOREX está realizado con roca ígnea vítrea (de origen natural), aglomerantes porcelánicos de alta capacidad y -opcionalmente- una pátina mineral, cérea o polimérica externa.

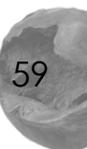
Se trata de un material aplicable y modelable en fresco; una vez solidificado, adquiere aspecto pétreo cristalino y una apreciable dureza, que permite su procesado con las técnicas habituales (tallado, fresado, corte con herramienta automática o manual, texturizado, pulido, cristalizado, patinado, etc.). Aunque el material es poroso, al disponer de una configuración multicapa con celdas cerradas, ofrece completa impermeabilidad en la obra final; admite coloreado en masa y/o patinado superficial, en toda la gama cromática.

Su alto contenido en cuarcita y biotita le confiere una elevada estabilidad, permitiendo estructuras tridimensionales sólidas, firmes y durables, aun en espesores tan reducidos como 10 mm.

PUZPOREX permite la incorporación de mallado estructural interior (armado), mediante la adicción tanto de fibras en masa como de estructuras metálicas, poliméricas o de fibra de vidrio. Se puede conformar por aplicación directa, por moldeado inverso o mediante impresión superficial.

Su carácter hidrófilo admite su recepción superficial (horizontal o vertical) con las pastas y aglomerantes habituales (al agua) y también su pegado con adhesivos poliméricos tales como colas al agua, resinas de poliéster o epoxídicas.

En su elaboración se emplean materiales comercialmente disponibles y de coste reducido, procesados con una tecnología de fabricación sencilla y asequible. Se trata de un material atóxico (tanto en fresco como una vez solidificado) y su conformado y procesado posterior es asequible con las herramientas habituales, generando un desgaste mínimo.



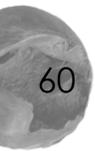
En el estudio **a+i+d** hemos desarrollado dos variedades:

- **PUZPOREX SLIM**

Ideado para elaborar figuras tridimensionales ahuecadas; permite formas con densidad muy reducida (entre 0,30 y 0,50 g/cm³) y con ello posibilita la obtención de volúmenes apreciables con un peso final verdaderamente bajo.

- **PUZPOREX KOMPACT**

Permite obtener volúmenes tridimensionales estructurales, bloques o láminas del espesor y tamaño variable -por encima de los 3 cm de espesor- con o sin armado interior.



60



CONSTELACIONES

pinturas

Desde los años 80, Alfonso Doncel realiza periódicamente obras pictóricas de esta serie, que en un principio denominó "Constelación Cartesiana"; el autor la inició con la referencia de una ensoñación de su infancia, en la que observaba el manto de estrellas como una estructura protectora, en la que las estrellas -esos puntos brillantes, allá en lo lejos- estaban unidas entre sí por finos hilos.

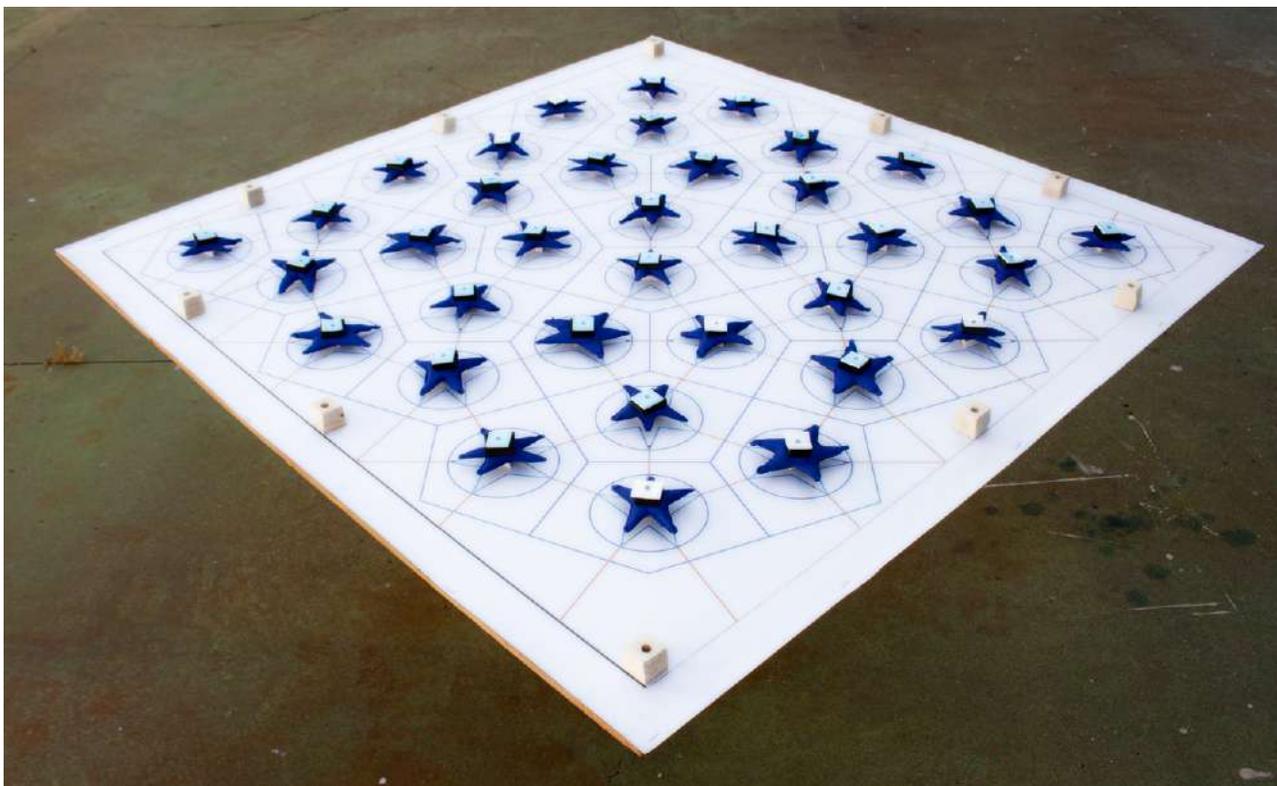
Su argumento se asemeja a un paseo por un conceptualismo basado en la consideración de que existen otras realidades no menos ciertas que las que percibimos: la propuesta trata de evidenciar que desde la simple observación a las más flamantes teorías – incluso basadas en axiomas indiscutibles de la ciencia – no son más que formas de una realidad, por tanto compatible con otras posibles. La belleza y elegancia de la "Teoría de las Cuerdas" que asomó al mundo de la física a finales de los 70 otorga argumento a esta incursión y permite al autor divagar sobre sus consecuencias.

Hasta la fecha, el autor ha realizado 24 versiones de esta obra, usando fundamentalmente figuras de lienzo patinadas tensionadas (suspendidas en el aire, sin fondo) sobre un bastidor de madera y/o de acero inoxidable, de diferentes tamaños; las figuras -con forma de estrellas- se tensionan con finos hilos de Dynema® y cordón de acero contra los bastidores.



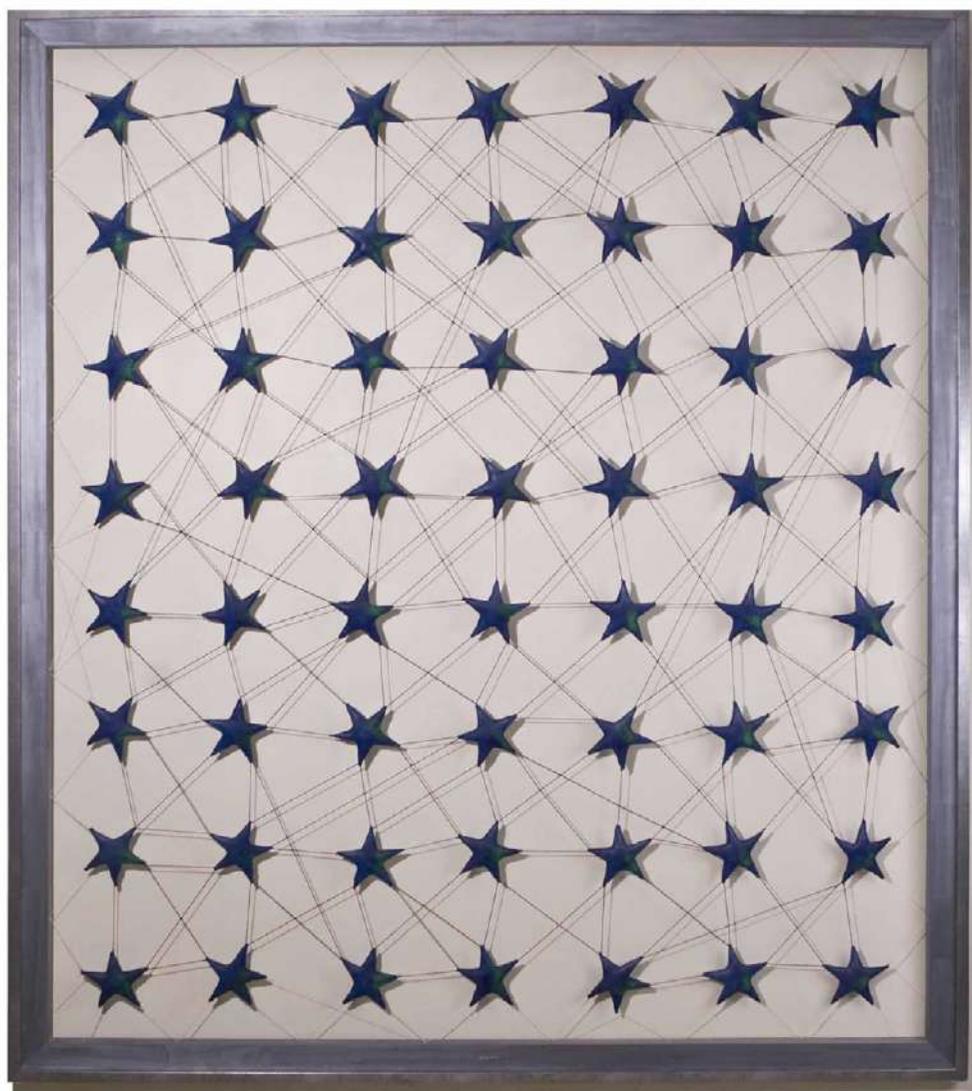
La colección Constelaciones explora la apariencia engañosa que nos empeñamos en percibir: las figuras de lienzo policromado se disponen en una estructura cartesiana, en disposición cuadrangular. Sin embargo, como las figuras son pentagonales y se conectan entre sí por sus vértices, la conexión entre ellas se ha de realizar mediante triangulación, que el autor realiza de forma aleatoria. De suerte que se percibe una forma matricial exacta, en realidad suspendida en el aire con una trama basada en triangulación.

En el año 2022, el autor logró una trama estructural triangulada (es decir, una matriz no cuadrangular) usando una distribución basada en el solado de la ciudad de El Cairo, una solución matemática a una paradoja que ha estado explorando durante dos decenios. Las dos últimas obras de esta colección tienen este título, y los elementos que la integran (estrellas de cinco puntas, en este caso irregulares) muestran también una disposición equidistante, aunque ahora las conexiones respetan una disposición triangulada, no cuadrangular.





piezas en forma de estrella de tela de algodón patinado; la inferior, asimétrica, integra las obras de la serie Constelación El Cairo



Constelación Cartesiana IV.a

191,5 x 170 x 4 cm

48 figuras tensionadas con hilo de algodón s/
doble bastidor (madera + marco)



Constelación Cartesiana VI gold

138 x 106 cm

48 figuras tensionadas con Dynema® s/
bastidor de acero inox



Constelación Cartesiana XIV 6P blue nácar

119 x 104 cm

17 figuras tensionadas con Dynema® s/
bastidor de madera y acero inox





Constelación El Cairo XV deep blue

119 x 104 cm

136 figuras tensionadas con Dynema® s/
bastidor de madera y acero inox



Recreación de una de las constelaciones derivadas de la trama Constelación El Cairo
imagen sintética / luis manuel lópez vega



Recreación de una de las constelaciones derivadas de la trama Constelación El Cairo
imagen sintética / luis manuel lópez vega

CRISTAL needles

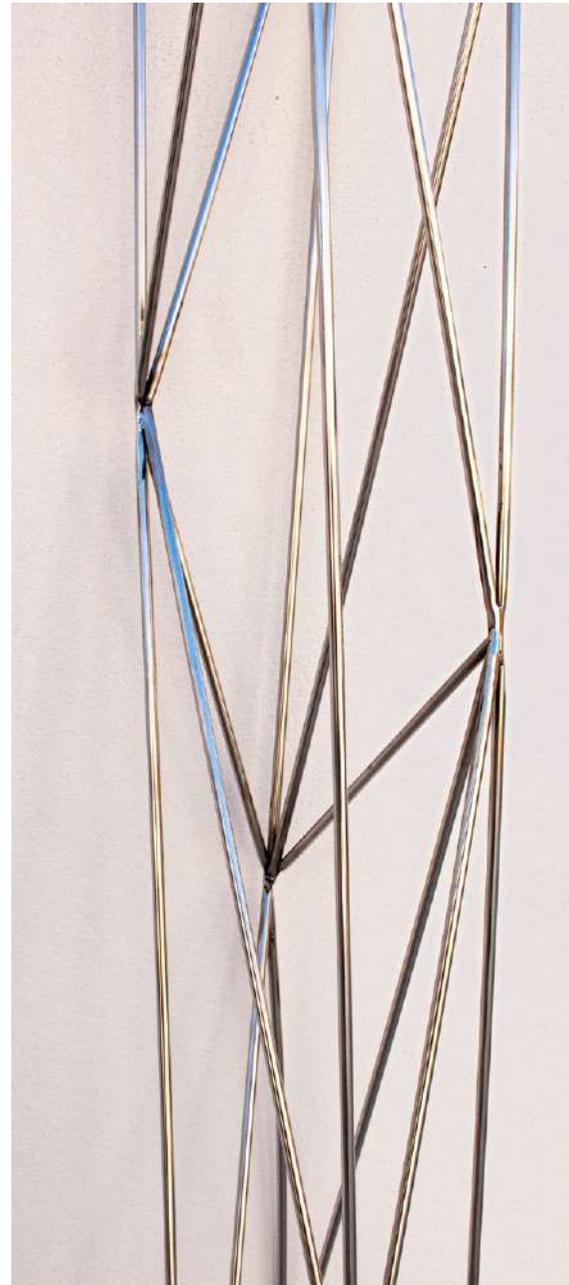
esculturas

CRISTAL needles se inspira en la disposición que adoptan algunos minerales en su cristalización, explorando formas geométricas no regladas o exentas de órdenes de simetría pero basadas en configuraciones geométricas regulares, de apariencia sencilla aunque de estructura intrincada.

La serie incluye cinco piezas escultóricas de peso muy reducido -menos de 3 Kg- aún con tamaños de 2,3 m de altura y diámetros máximos de 20 cm; se pueden mostrar suspendidas en muro, en presentación vertical u horizontal, del techo (con un filamento de bajo calibre) o simplemente apoyadas en suelo y pared, con mínimos anclajes en esos dos puntos.

La colección **CRISTAL needles** está integrada por esculturas lineales con forma de aguja, con caras triangulares irregulares; están realizadas con varilla maciza de acero inoxidable de Ø 5 mm, mediante soldeo TIG con protección de gas argón, con acabado pulido.

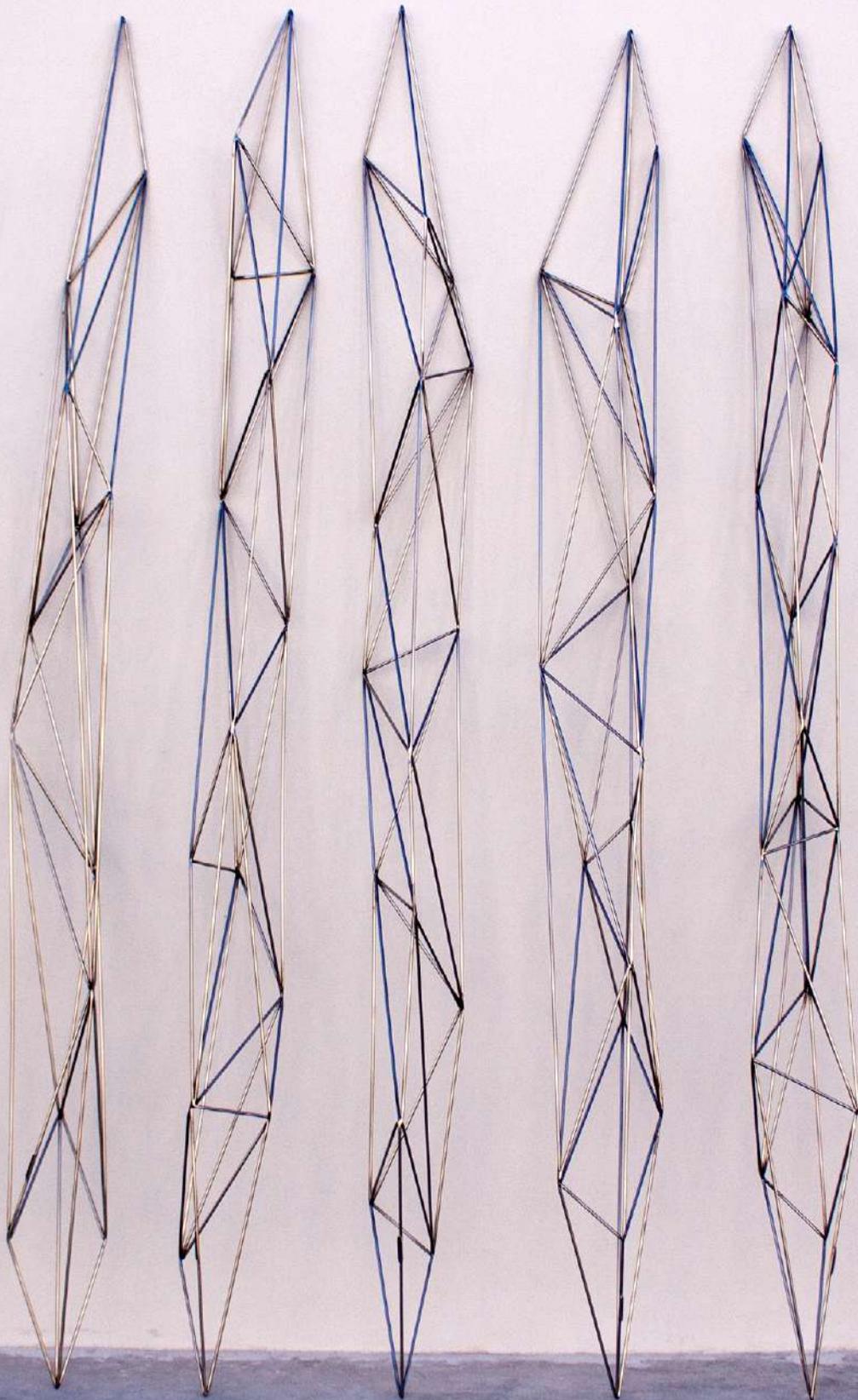
El autor emplea una estrategia de diseño constructivo basada en la triangulación estructural sobre esquemas antiprismáticos, que permite obtener formas alargadas de longitud apreciable, aunque muy livianas y dotadas de notable rigidez.

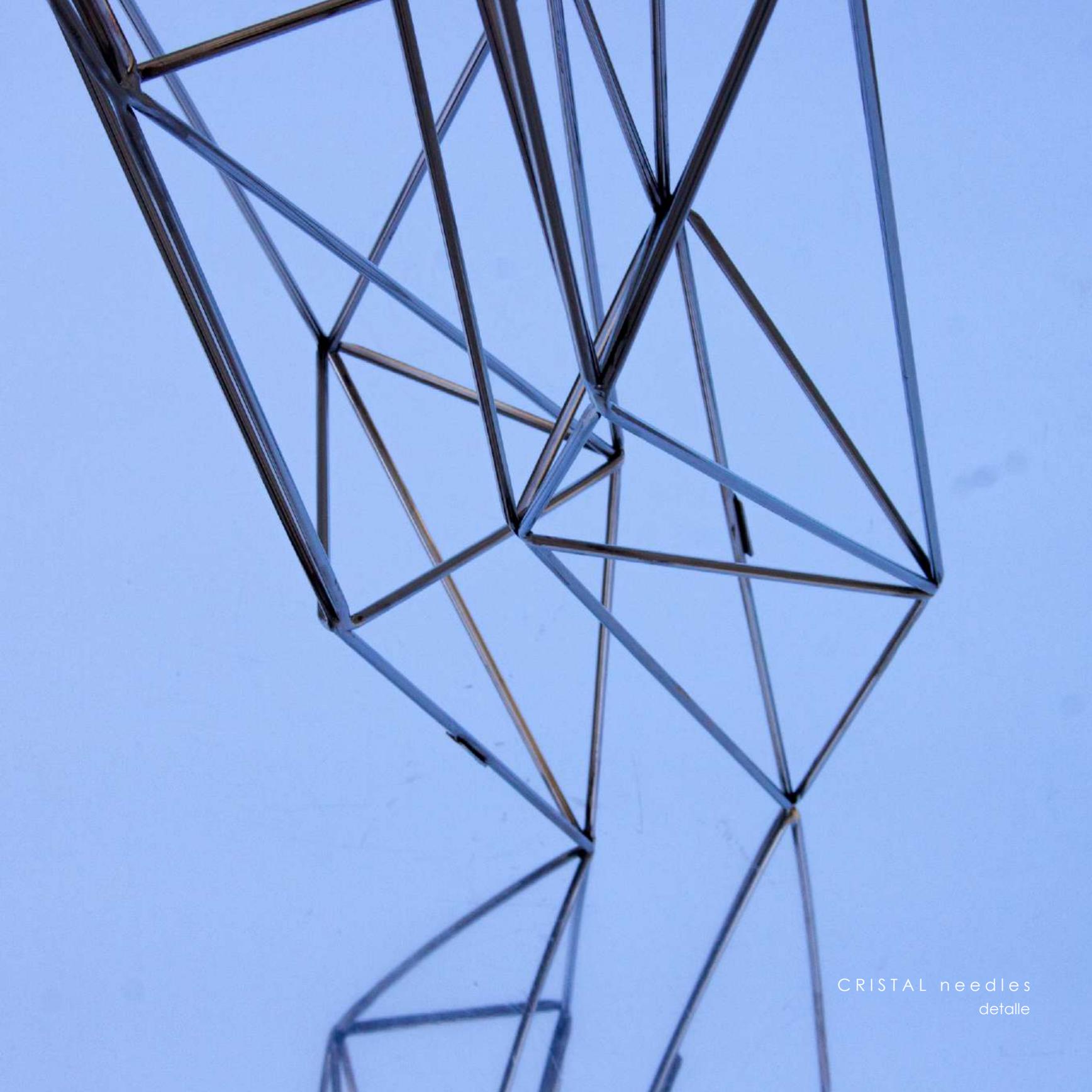


pág. siguiente:

las 5 obras de la colección CRISTAL NEEDLES
(de izq. a dcha., **CRISTAL needle I, II, III, IV y V**)
Ø 20 cm / h 230 cm / 3 Kg - acero inoxidable pulido

CRISTAL
needles





CRISTAL needles
detalle



CRISTAL needles
detalle

cositas de artista

pequeñas esculturas

Alfonso Doncel crea obras a muy diversas escalas, desde pequeños objetos de joyería hasta esculturas monumentales y estructuras geodésicas de gran tamaño.

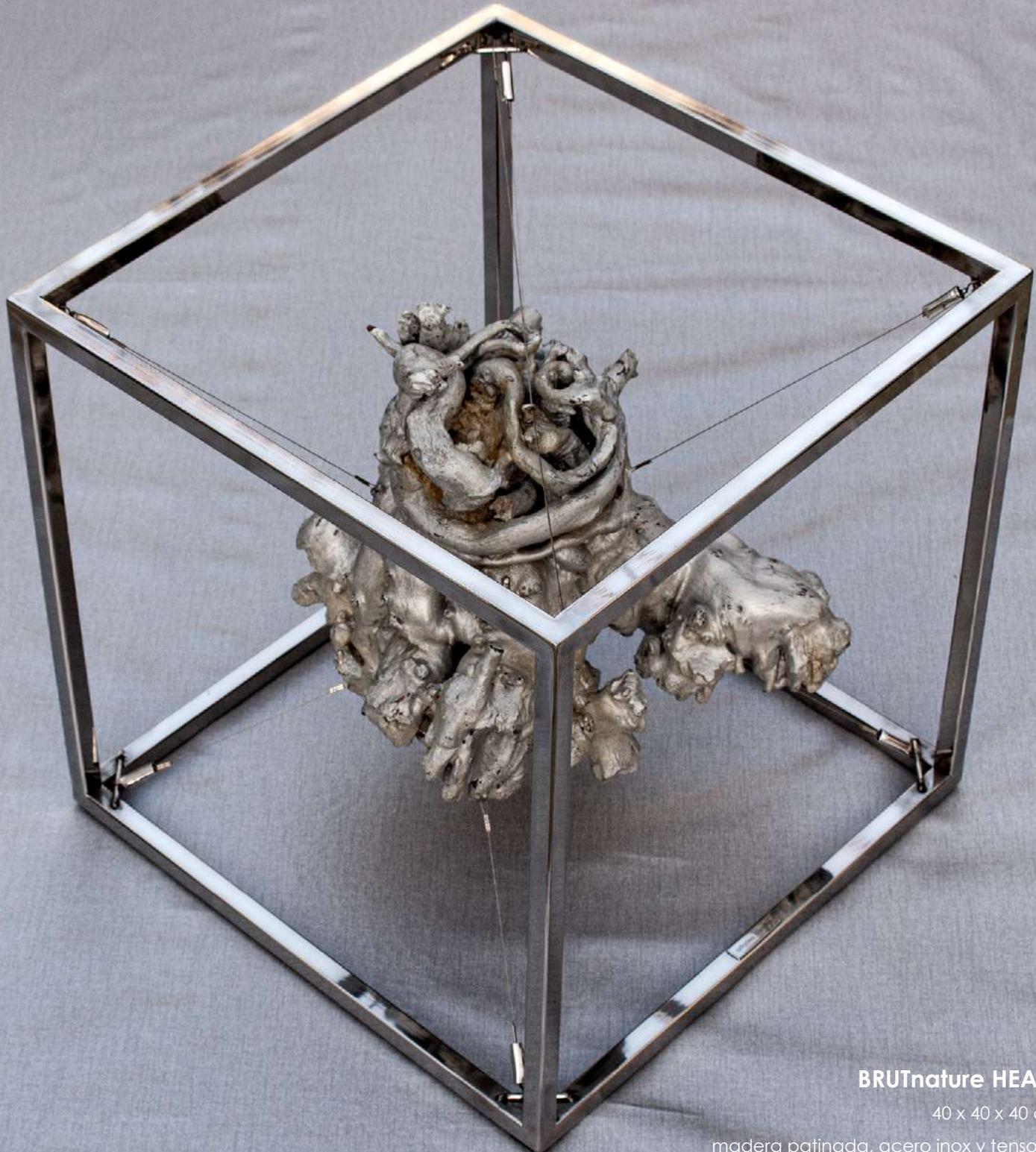
Bajo el epígrafe "COSITAS DE ARTISTA", el autor agrupa y muestra una breve selección de pequeñas esculturas, basadas en una forma tan elemental como el **prisma**, elaboradas con diversos materiales y con diferentes argumentos.

Las formas ortogonales (con encuentros a 90°) y en particular, las cúbicas, son verdaderamente raras en la naturaleza: muy pocos minerales adoptan esta estructura cristalográfica. En los seres vivos, sólo se conocen dos especies que la contemplan: el wombat -un pequeño marsupial australiano- y el ser humano.

El hombre ha adoptado -y usa habitualmente- esta forma por diversas razones. Una de ellas es por su óptima apilabilidad, ya que permite agrupamientos sencillos con gran ahorro de espacio; otra puede ser la herencia euclídea que nos transmitimos entre generaciones.

En el texto de la colección SKYLINE explico que el ser humano construye desde hace milenios con paralelepípedos rectangulares. Cuando por estricta movilidad abandonó la cueva por la choza -con su muro continuo alineado con el tensor gravitatorio- observó que, agrupándolas, lograba satisfacer sus necesidades tribales; entonces comprendió que tal ordenación debía ser transitable, para lo que surgió el urbanismo, que con el tiempo generó ciudades cuadrículadas en las que paralelepípedos de diferentes alturas se suceden. Generando formas que, a pesar de estar integradas por esos elementos ortogonales, se muestran más bien circulares.

El cubo es una forma escultórica difícil, porque ubicar seis vértices de suerte que se encuentren de forma exacta, no está exenta de complejidad; esta colección explora una geometría que por familiar nos parece sencilla y asequible, por tanto, incrustada en nuestro paisaje visual y cultural.



BRUTnature HEART

40 x 40 x 40 cm

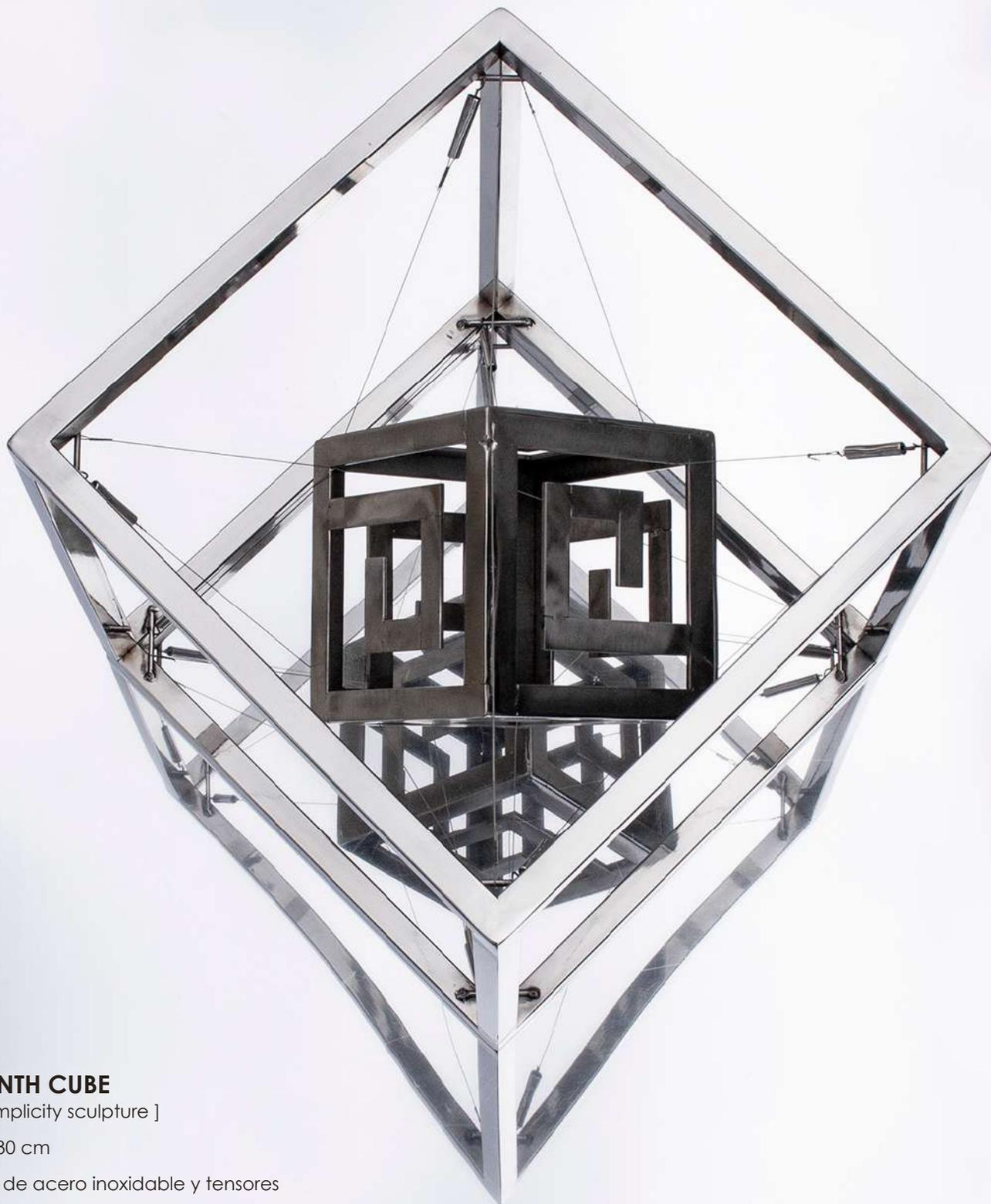
madera patinada, acero inox y tensores

Fahrenheit²⁶⁵⁰ – libro objeto

206 mm x 140 mm x 23 mm / 850 g

acero inoxidable AISI 304 pulido
soldadura TIG y MIG Argón
grabado con láser en 3 caras





LABYRINTH CUBE

[deep simplicity sculpture]

30 x 30 x 30 cm

escultura de acero inoxidable y tensores



LABYRINTH CUBE

escultura con luz

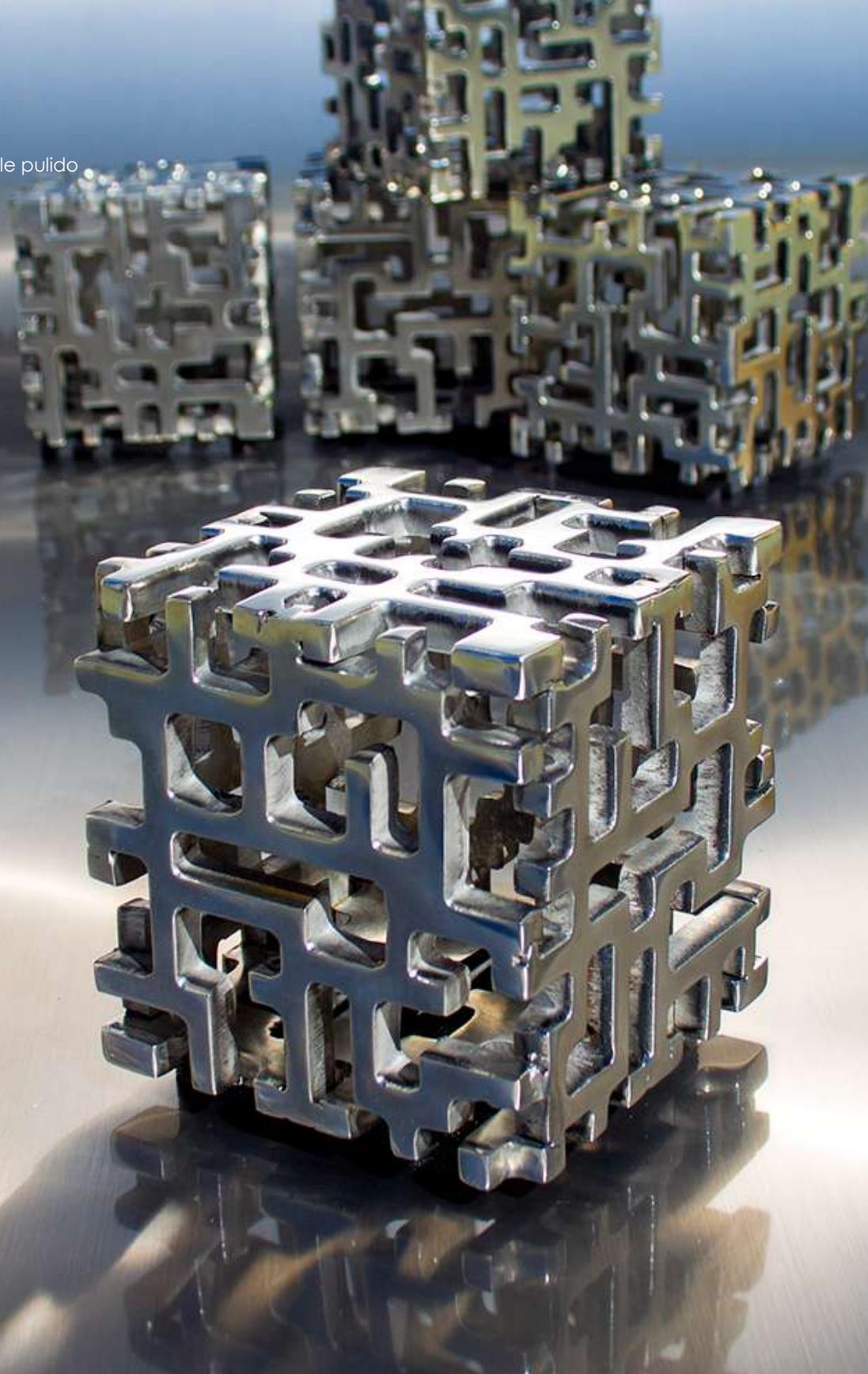
29 x 25 x h 19 cm

acero inoxidable, madera patinada y led

UNiQ inox

13 x 13 x 13 cm

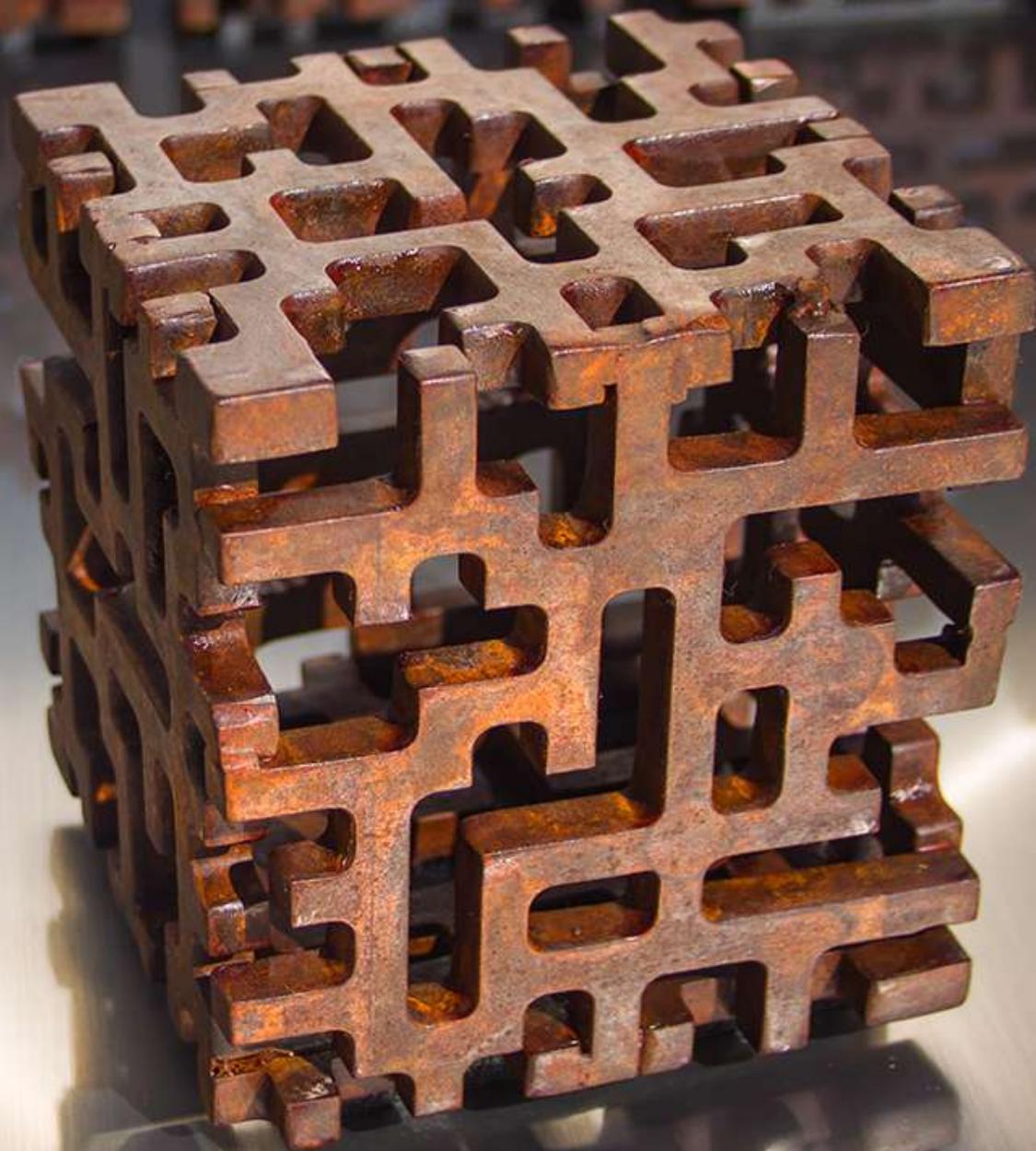
acero inoxidable pulido

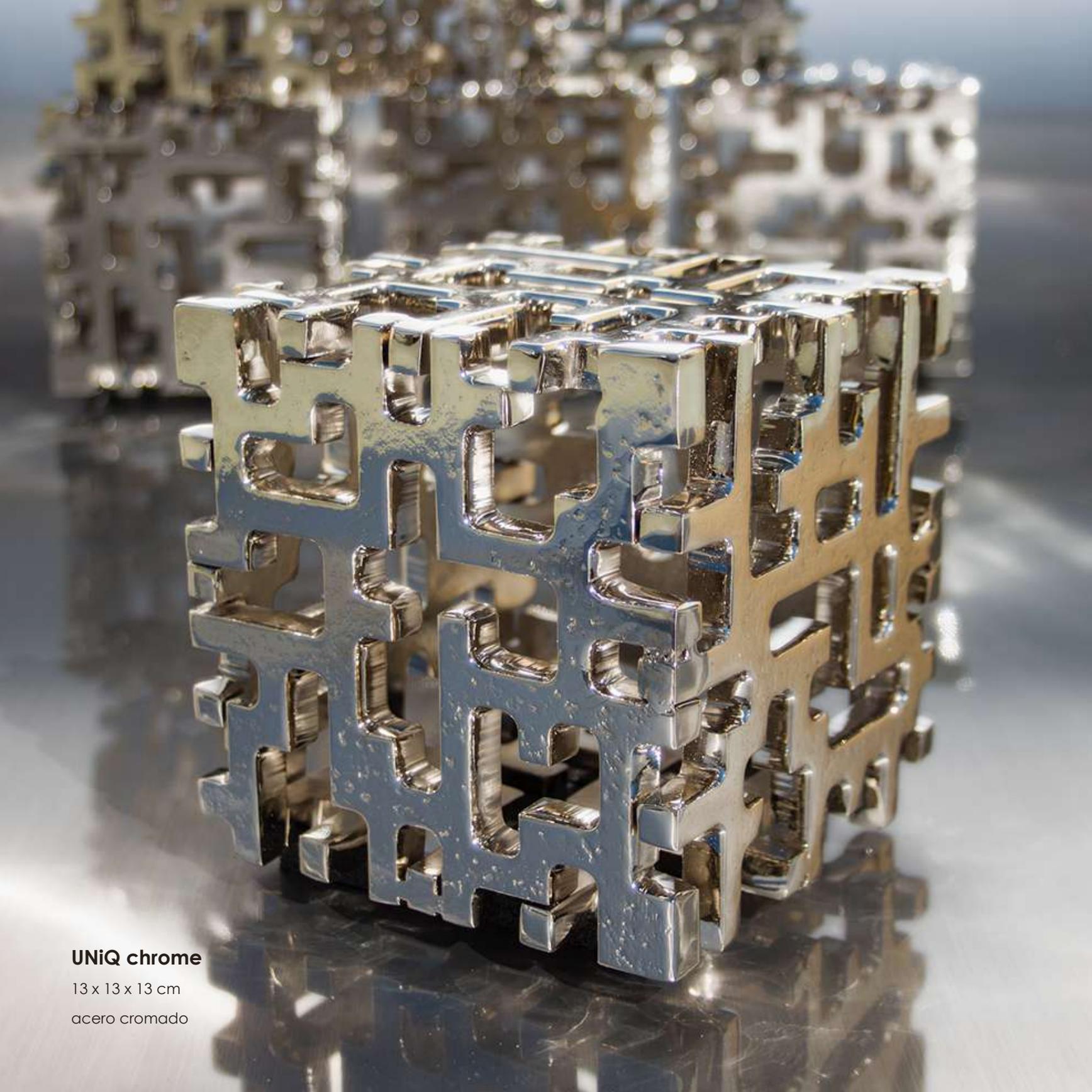


UNIQ ÓXIDO

13 x 13 x 13 cm

acero patinado al óxido

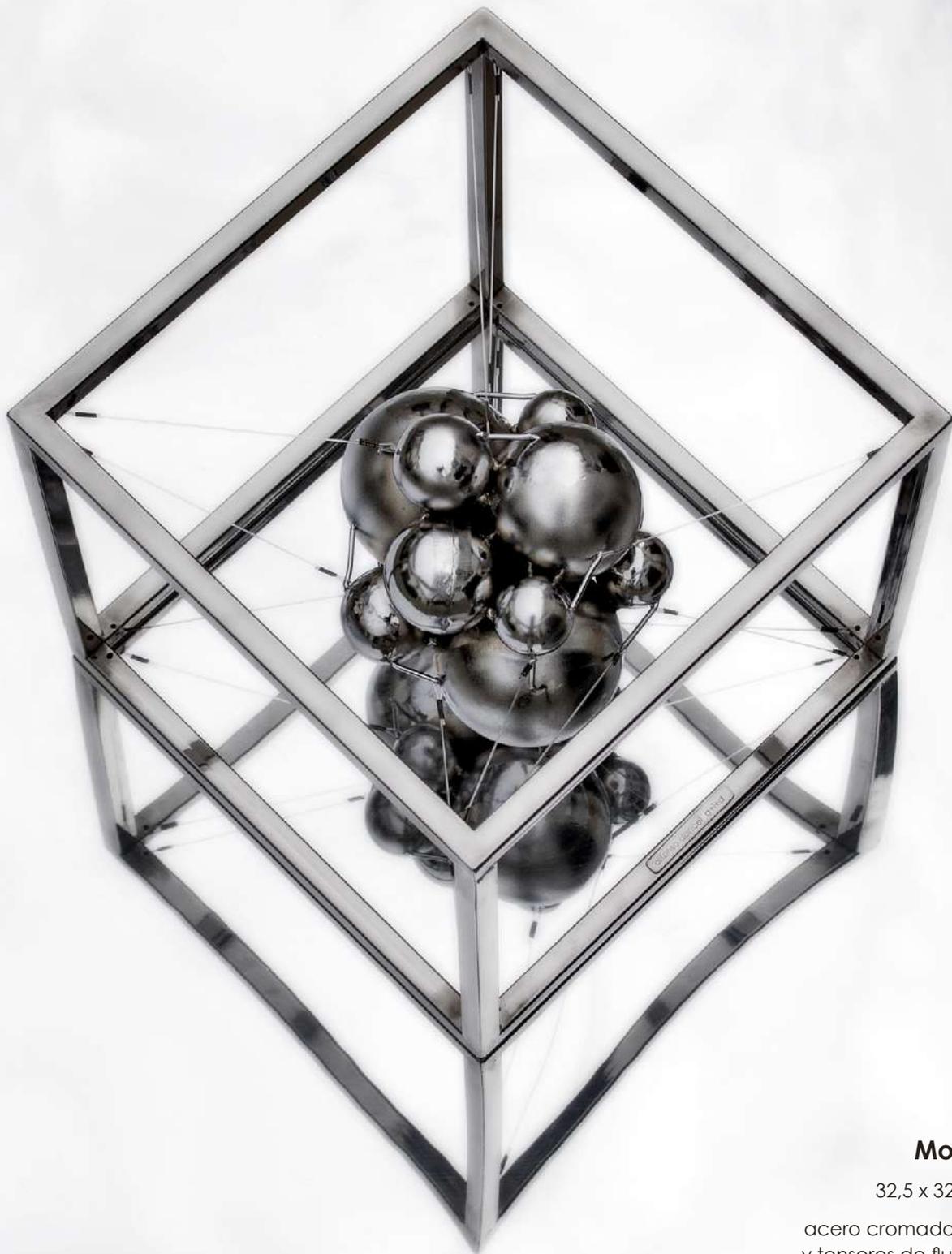




UNiQ chrome

13 x 13 x 13 cm

acero cromado



Morular Cell

32,5 x 32,5 x h 29 cm

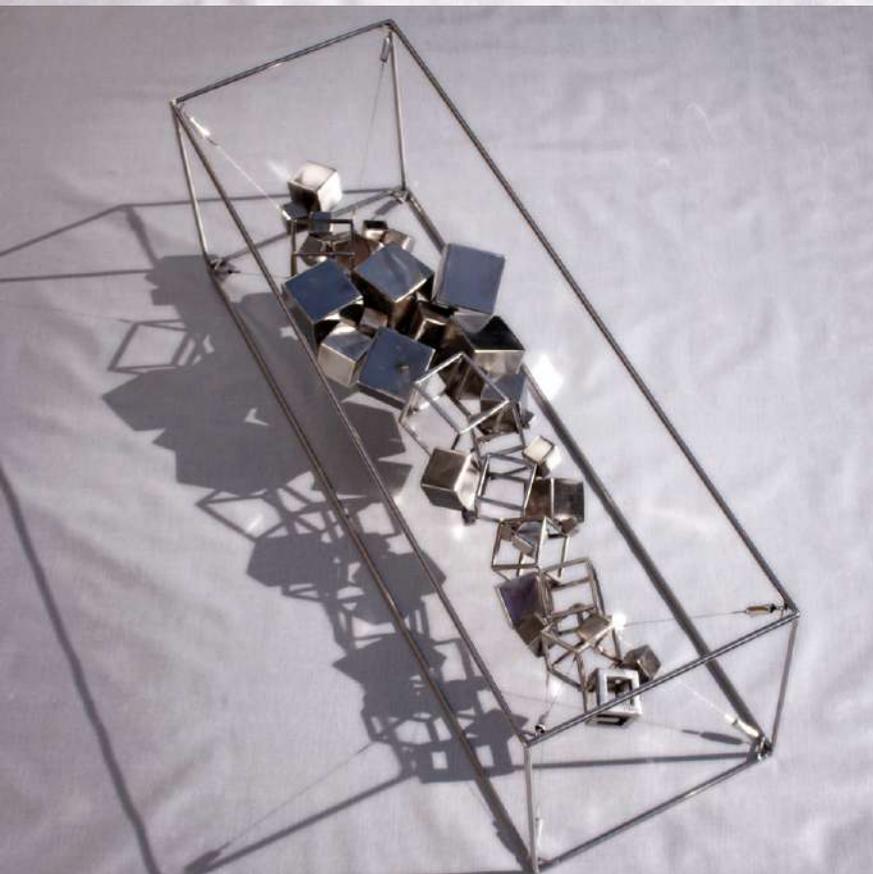
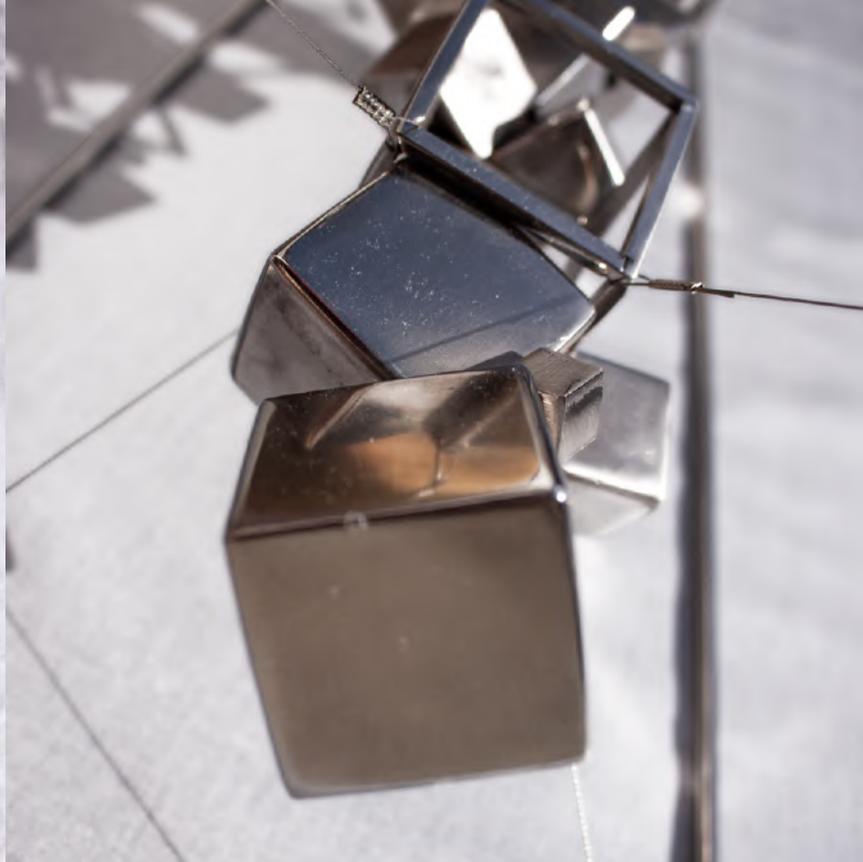
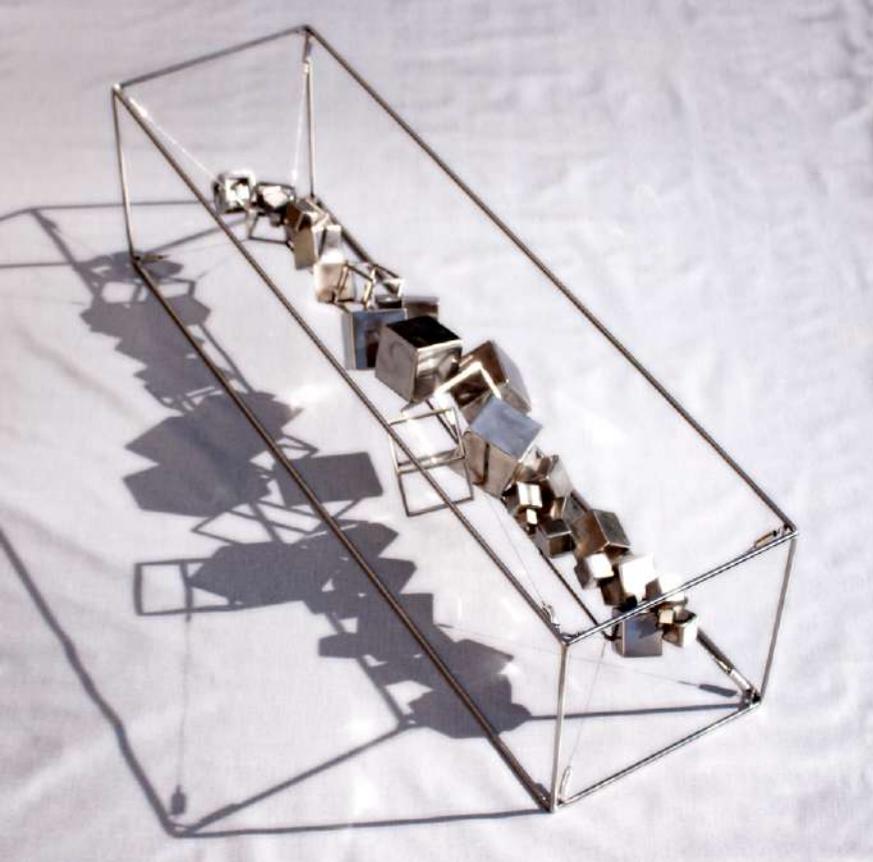
acero cromado, acero inox
y tensores de fluorocarbono



CUBE (Signs of life)

17 x 17 x 17 cm / 7,5 Kg

mallazo y filamento de acero inox, piedra calcárea y leds



de izq. a dcha. y de arriba abajo

Horizons - Urna I

90 x 25 x h 25 cm

36 cubos de acero inoxidable y
8 tensores elásticos de filamento de acero inox

Horizons - Urna II

80 x 25 x h 25 cm

32 cubos de acero inoxidable y
8 tensores elásticos de filamento de acero inox

Horizons - Urna III

80 x 25 x h 25 cm

38 cubos de acero inoxidable y
8 tensores elásticos de filamento de acero inox



QB escultura con luz

16 x 16 x h 16 cm

52 cubos de mármol pulido, madera y led

obras de la muestra **ARTHINGKS** – alfonso doncel

SERIE	Nº	TÍTULO	MEDIDAS
SKYLINE	1	Skyline II A33 O28 - escultura de acero inox	195 x 72 x 50 cm
	2	Skyline III A28 O21 - escultura de acero inox	180 x 45 x 40 cm
	3	Skyline V A21 O19 - escultura de acero inox	160 x 45 x 40 cm
	4	Skyline LAB - escultura de acero inox	instal. variable / suelo
BRUT nature	5	BRUTnature II - escultura de acero inox	40 x 40 x h 88 cm
	6	BRUTnature III - escultura de acero inox	40 x 40 x h 88 cm
	7	WINÉtree II - escultura de acero inox	50 x 50 x h 88 cm
	8	WINÉtree III - escultura de acero inox	50 x 50 x h 88 cm
	9	WINÉtree IV - escultura de acero inox	50 x 50 x h 88 cm
	10	WINÉtree TÓTEM I - escultura de acero inox	50 x 50 x h 188 cm
	11	WINÉtree BOX I - escultura de acero inox	45 X 45 x h 80 cm
	12	WINÉtree BOX II - escultura de acero inox	45 X 45 x h 80 cm
	13	WINÉtree BOX III - escultura de acero inox	45 X 45 x h 80 cm
	14	WINÉtree BOX IV - escultura de acero inox	45 X 45 x h 80 cm
	15	BRUTnature PALM III	35 X 35 x h 172 cm
il mondo	16	il mondo II - Spring	38 x 38 x h 133 cm
	17	il mondo III - Spring	38 x 38 x h 130 cm
	18	il mondo IV- Twisted	42 x 42 x h 143 cm
	19	il mondo V - Spring	40 x 40 x h 143 cm
	20	il mondo VI - Earth	37 x 37 x h 140 cm
	21	il mondo VII - Pangea	40 x 40 x h 140 cm
	22	il mondo VIII - Prometeo	43 x 43 x h 150 cm
	23	il mondo IX - Alba	42 x 42 x h 150 cm
	24	il mondo X - Didymos	42 x 42 x h 150 cm
	25	il mondo XI - Alnair	42 x 42 x h 150 cm
	26	il mondo XII - Old ice	42 x 42 x h 150 cm
	27	il mondo XIII – Némesis	esfera Ø 27,5 cm
	28	il mondo XIV - Lutelia	esfera Ø 27,5 cm
	29	il mondo XV - Higiea	esfera Ø 27,5 cm
	30	il mondo XVI - Hebe	esfera Ø 27,5 cm
	31	il mondo XVII - Moon	esfera Ø 48 cm
	32	il mondo XVIII - Mars	esfera Ø 48 cm



SERIE	Nº	TÍTULO	MEDIDAS	
CONSTELACIONES	33	Constelación Cartesiana IV.a	191,5 x 170 x 4 cm	
	34	Constelación Cartesiana VIII gold	138 x 106 cm	
	35	Constelación Cartesiana IX deep blue	138 x 106 cm	
	36	Constelación Cartesiana XI blue nácar	138 x 106 cm	
	37	Constelación Cartesiana XII blue nácar	138 x 106 cm	
	38	Constelación Cartesiana XIV 6P blue nácar	119 x 104 cm	
	39	Constelación El Cairo XV deep blue	120 x 120 x 4 cm	
	40	Constelación El Cairo XVI blue nácar	120 x 120 x 4 cm	
	CRISTAL neddles	41	CRISTAL neddle I	h225 x Ø 18 cm
		42	CRISTAL neddle II	h228 x Ø 19 cm
43		CRISTAL neddle III	h227 x Ø 17 cm	
44		CRISTAL neddle IV	h224 x Ø 20 cm	
45		CRISTAL neddle V	h226 x Ø 20 cm	
COSITAS de artista	46	Cube - colección Signs of Life	17 x 17 x 17 cm	
	47	Fahrenheit 2650 object book	21 x 14,2 x 2,3 cm	
	48	Labyrinth end I (aplique luz 3.000°K)	29 x 25 x h 19 cm	
	49	Labyrinth end II (aplique luz 4.500°K)	29 x 25 x h 19 cm	
	50	Labyrinth CUBE II	30 x 30 x h 30 cm	
	51	UNiQ # ÓXIDO patinada en óxido	13 x 13 x 13 cm	
	52	UNiQ #CHROME acabado cromado	13 x 13 x 13 cm	
	53	UNiQ #INOX en acero inoxidable	13 x 13 x 13 cm	
	54	Morular Cell	33 x 29 x 33 cm	
	55	BRUTnature HEART	40 x 40 x h 40 cm	
	56	QB - sculpture & light	16 x 16 x h 16 cm	
	57	Horizons - Urna I	90 x 25 x h 25 cm	
	58	Horizons - Urna II	80 x 25 x h 25 cm	
	59	Horizons - Urna III	80 x 25 x h 25 cm	
	60	Horizons LAM - impresión HD s/lona	181 x 16 x 4 cm	

alfonso doncel, artista plástico

perfil curricular

juan antonio serrano p rez

Alfonso Doncel es artista pl stico y dise ador. Con una extensa trayectoria creativa, practica la pintura, la escultura, la fotograf a, el dise o objetual, industrial y corporativo, la narrativa pl stica y las instalaciones. Ha realizado ambiciosos proyectos grupales y multidisciplinarios y est  dedicado, asimismo, a una intensa actividad investigadora sobre conceptos, formas, materiales y elementos constructivos, en su aplicaci n pl stica, espacial y comunicacional.

Con esta profunda base emp rica, una amplia formaci n multidisciplinaria y una depurada creatividad, Alfonso Doncel concibe y desarrolla t cnicas experimentales tan personales como inconfundibles, utilizando diversos lenguajes, soportes, t cnicas y materiales, compatibilizando trabajos individuales con proyectos grupales e interdisciplinarios. El artista extreme o reside actualmente entre El Puerto de Santa Mar a (C diz) y Badajoz, su ciudad natal; en ambos lugares dispone de estudio y taller, que denomina **a+i+d** (art, investigation & development).

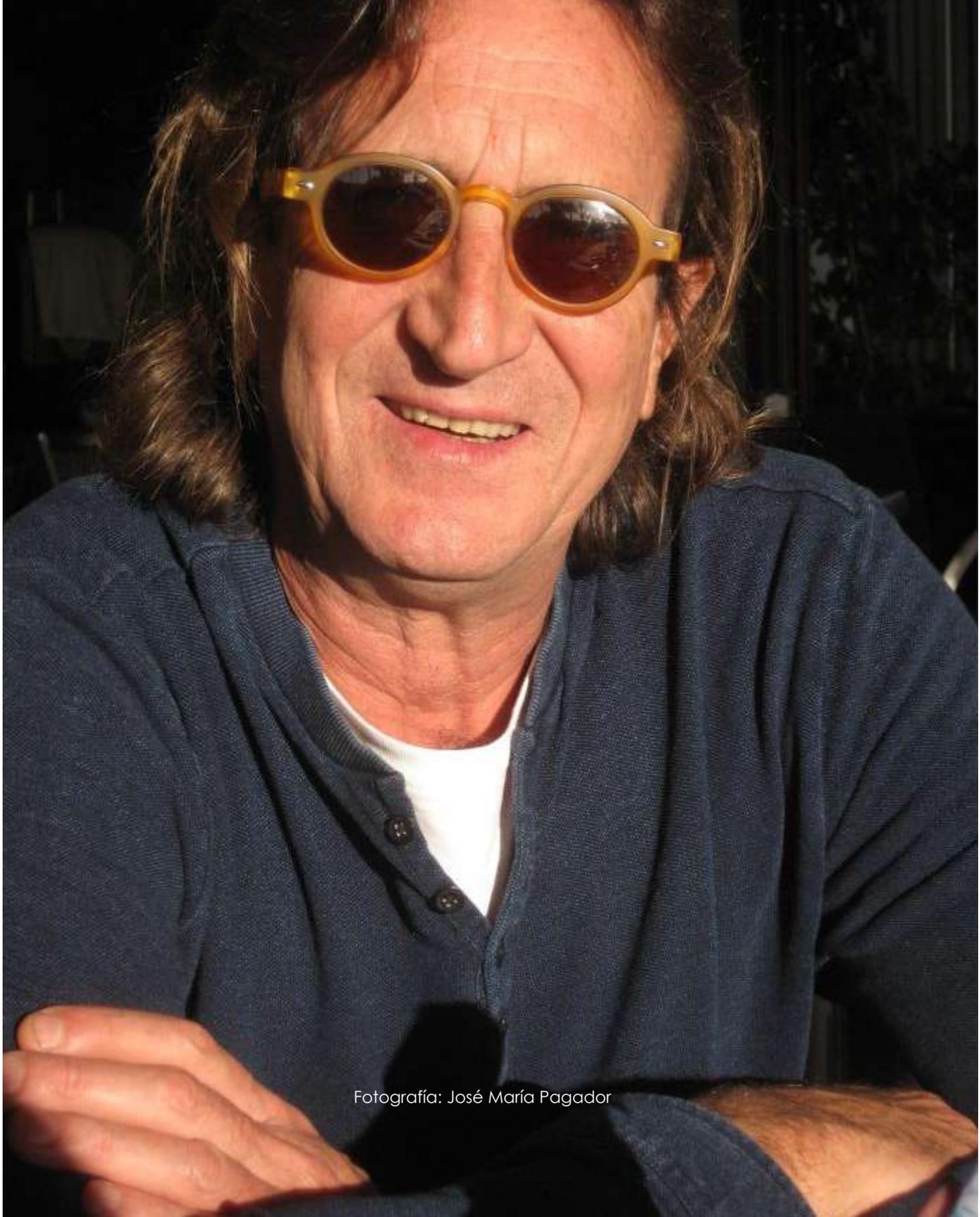
actividad expositiva

Doncel trabaja de forma incansable con numerosas t cnicas y soportes, tanto pict ricos como escult ricos. Hasta la fecha ha producido m s de 1.600 obras, que agrupa en colecciones integradas por series interrelacionadas, con las que configurara sus proyectos expositivos: 50 hasta la fecha, de los que ha materializado 33. Una producci n considerable, teniendo en cuenta que tres cuartas partes est  realizada en formato escult rico. En ocasiones realiza series limitadas y numeradas, elaborando una a una cada obra, de forma que cada pieza es  nica y diferente a las del resto de la serie.

Se trata de un autor muy activo y prol fico; en sus casi 40 a os de trayectoria ha elaborado de 40 a 50 obras por a o, con una apreciable uniformidad, difundiendo su producci n en exposiciones y ediciones de forma continuada desde sus inicios.

Su obra se encuentra documentada y digitalizada pr cticamente en su totalidad; su perfil completo puede visitarse en **www.alfonsodoncel.com**, una atractiva y extensa p gina web que ofrece una visita ordenada a sus obras, colecciones, cat logos y videos, as  como la descarga libre y gratuita de numerosos contenidos.

Hasta ahora ha celebrado 85 exposiciones, de las que 30 han sido individuales y 30 de ellas en forma grupal, con otros artistas -bajo su direcci n argumental, realizaci n y producci n- en formato



Fotografía: José María Pagador

multidisciplinar y multimedia; también ha participado en 25 muestras colectivas, intervenido en numerosas actividades de difusión (charlas, conferencias, ponencias) y participado en interesantes actividades investigacionales.

su obra: técnicas, soportes y materiales

La mayor parte de su producción está realizada en formato escultórico, aunque desde sus inicios y de forma reiterada visita el formato pictórico; en escultura trabaja con madera y porcelana, así como con metales como el acero inoxidable, el acero y el aluminio, en tamaños que oscilan entre el de una pieza de joyería hasta cúpulas geodésicas de 15 metros de diámetro.

Alfonso Doncel ha desarrollado varios programas de diseño y ejecución de obras en acero inoxidable, construidas mediante soldadura TIG con gas Argón, implementando una eficiente técnica de suspensión 3D basada en un exclusivo sistema de tensores semirrígidos: finos filamentos poliméricos y de acero inoxidable trenzado con terminales flexibles, que le permiten suspender en el espacio de forma estable y mínimamente invasiva. Maneja las formas geométricas complejas con maestría, en particular las planteadas mediante triangulación, así como el uso de tensores como elemento constructivo.

Su pintura se desarrolla en lienzos y soportes rígidos a medio formato, en los que predomina el empleo de resina de poliéster con aditivos aplicados con una técnica única -desarrollada por él mismo- que le permite generar formas, texturas y acabados exclusivos, que identifican sus obras de forma inequívoca.

También realiza fotografías, aunque no sea su medio preferido; escribe de forma habitual, fundamentalmente para exponer y documentar la base argumental de sus obras y colecciones. Habitualmente incorpora videos en sus entornos comunicacionales. Su obra se caracteriza por el uso de materiales y medios tecnológicos contemporáneos y por unos acabados verdaderamente limpios, tanto en la materia que integra la obra como en su presentación y envasado.

Otra característica de su trabajo es la formulación de proyectos interdisciplinares, con la participación de varios artistas de diferentes disciplinas y técnicas creativas, bajo un argumento común; en estos proyectos, Doncel se ocupa del argumento, diseño, producción, edición y realización de la obra final, generando complejos entornos en formato de ensayo, que denomina "espacios de reflexión", en los que se puede encontrar pintura, escultura, fotografía, infografía, música, video, escenificación y narración.

argumentación, temática y soporte conceptual de su obra

Desde sus inicios, el autor dota de un sólido soporte argumental tanto a sus series y colecciones como a sus obras individuales, así como de entornos expositivos y comunicacionales en los que incluye información conceptual y también datos constructivos de interés, relativos a sus obras; sus catálogos

expresan las ideas y las bases temáticas, generando publicaciones brillantes y compactas, muchas de ellas en ediciones exclusivas realizadas bajo numeración, en las que el lector puede visitar las distintas capas perceptivas que aborda.

Hasta la fecha, su obra ha sido descrita en 19 catálogos, algunos de ellos editados por su estudio a+i+d para las instituciones anfitrionas de las exposiciones.

Hijo y nieto de librerías e impresores, se aproxima con frecuencia al mundo editorial; hasta la fecha ha editado 5 libros-objeto y realizado numerosas obras que visitan ese universo, tanto en aspectos formales como en sus contenidos.

Sus realizaciones plásticas conforman complejos e impactantes entornos visuales en los que las realizaciones matéricas se acompañan con medios digitales, fotografías, videos, piezas narrativas e impecables instalaciones que permiten interesantes inmersiones.

La obra de Alfonso Doncel contiene una elevada carga experimental, con acabados de apreciable calidad, que ubican al autor en la vanguardia del arte contemporáneo español. Se trata de un autor muy productivo y versátil, al que agrada visitar escenarios emocionales, en general de apariencia sencilla pero que contienen complejos y ambiciosos entornos conceptuales.

La temática que aborda su obra suele estar relacionada con la identidad y el transcurso vital del ser humano, presentando cuidados contextos que trasladan al espectador hacia reflexiones acerca de la percepción de la realidad, con veladas invitaciones a la visita a una ficción plausible. El autor esconde estos conceptos bajo capas sucesivas de información, de suerte que el espectador puede elegir el nivel de acceso a los diferentes matices perceptivos.

El conjunto de su obra ofrece una visita muy contemporánea a la concepción actual del arte, en la que la comunicación adquiere gran importancia, que el autor maneja a través de entornos ensayísticos con textos, imágenes y piezas multimedia, en ocasiones basados en figuras retóricas como la paradoja, la metáfora objetual o la fábula.

La solidez de su trayectoria, la originalidad de su producción, una sólida conceptualización argumental, la amplia documentación y difusión de su obra en formatos estables y la accesibilidad en diferentes medios, tamaños, formatos y precios, ofrecen estabilidad en su cotización y una apreciable consolidación e interés de la obra de este autor, incansable generador de piezas de vanguardia, características que le hacen destacar con nombre propio en este complejo universo del arte contemporáneo.

En la actualidad difunde y comercializa su actividad artística y producción creativa a través de su web y de **Scen&Co, cultural & creative management**, una iniciativa de animación y representación artística ubicada en el suroeste español.

web autor:

www.alfonsodonce.com

Las fotografías de las obras contenidas en esta publicación han sido realizadas por alfonso doncel.



“La colección expositiva ARTHINGKS sugiere una reflexión sobre la actividad del artista como realizador de obras plásticas. Adelanta las intenciones en su título, un neologismo aditivo construido mediante el procedimiento de la acronimia, con los términos “arte” (art), “cosas” (things) e “ideas” (thinks). Concretamente, pretende especular sobre la intencionalidad, motivaciones y derivaciones de la acción de cosificar las ideas en forma de piezas de arte.”

A. Doncel

“La muestra ARTHINGKS, integrada por seis series o colecciones, ofrece un amplio abanico de argumentos conceptuales y sus creaciones derivadas, ahora convertidas en deliciosos objetos. Efectivamente, ARTHINGKS es una colección de cosas; pero qué cosas.”

P. Suárez



Sala Vaquero Poblador
El Hospital Centro Vivo - Diputación de Badajoz
del 16 de febrero al 30 de marzo de 2024