

## viajar por la identidad

P. Suárez

Visitar identidades es otra forma de viajar. Conocer personas, conocer cosas, experimentar la realidad. Visitar un museo o una exposición implica nuestra decisión de aproximarnos a obras de arte, que sabemos que lo son porque están allí, es decir, alguien ha decidido que deben ubicarse en ese lugar, ya que son cosas, digamos, "especiales", objetos que incluyen ideas referenciales. En su última muestra, celebrada hace sólo unos meses, Alfonso Doncel exhibió "ARTHINGKS [cosas de artista], incidiendo en que la producción de un artista es, en realidad, un ejercicio de cosificación de ideas. En la introducción que encabezaba el catálogo añadí a esa intención la coletilla "...pero qué cosas", porque el arte nos permite visitar esos mágicos objetos y degustarlos con otra perspectiva.

Conocer objetos nos permite pensarlos, disfrutarlos, manejarlos, comprender su significado y utilidad, servirnos de ellos, referenciarlos. De igual forma, conocer identidades, tanto individuales como grupales, nos permite perfilar la nuestra, situarnos contextualmente en el universo social. Identificarnos.

Este proyecto creativo, titulado SELF [más que evidencias], se comporta como una sofisticada metáfora objetual, que invita a meditar sobre la complejidad de la identidad y, por ende, de nuestra forma de percibir la realidad. De las situaciones, objetos y personas. Ciertamente es el tópico "nada es lo que parece": incluso tras pausadas e introspectivas apreciaciones, siempre hay más que encontrar. En este ambicioso proyecto, la elaboración de esculturas translúcidas, pletóricas de color y texturas, permite al autor su proyección en paramentos, mostrando así otra imagen, a veces más rica y compleja que el objeto iluminado y después proyectado. Una metáfora, acerca de que la percepción de la identidad depende de numerosos factores, muchos de ellos ajenos a la voluntad de los individuos participantes, como pueden ser el contexto, los antecedentes, el entorno expositivo y la finalidad de la interacción.

Trabajar con materia tridimensional translúcida permite al artista interaccionar con la luz, mediante la reflexión o la proyección. En SELF, Alfonso Doncel desarrolla un interesante e innovador sistema constructivo, tanto de elaboración de formas volumétricas translúcidas como de encastrado de vidrios coloreados, creando para ello, de principio a fin, un programa de diseño y construcción de esculturas, acudiendo previamente a los conocimientos ancestrales de los vitrales (vidrieras), del plegado del material plano (origami) y de la proyección de formas en paramentos (teatro de sombras). Un ejercicio de preciosismo, excelencia y rigor, técnico y estético, manejando materiales tan sofisticados como el acero inoxidable y el vidrio catedral, ahora en formato tridimensional, eludiendo la habitual bidimensionalidad de los vitrales y el uso de materiales como el plomo, omnipresente hasta ahora en la fábrica de vidrieras o de formas volumétricas como las lámparas Tiffany. Esquivando las geometrías convencionales, algo a lo que acostumbra este autor. Incluso proponiendo formas imposibles, como las bellas esferas que el autor denomina "selferoides", que parecen infringir las normas de la geometría convencional.

En SELF [más que evidencias] encontramos imágenes múltiples: una de ellas es la propia escultura, elaborada con una estructura metálica que genera la forma de la obra y soporta la piel de vidrio coloreado. Otra imagen la configura su proyección con luz, que ocurre tanto en el interior de la obra como sobre muros próximos. Por último, SELF incluye una tercera dimensión, esta vez con referencias ontológicas y de encuadre estrictamente homocéntrico, que supongo es lo que busca su autor, insistente ensayista sobre la identidad y la percepción del ser humano acerca de la realidad en la que discurre.

Alfonso amplifica el argumento incluyendo, en el cuerpo creativo de la colección, cuatro narraciones, dos de ellas del profesor Ángel Silva Ruíz, poeta, ensayista, catedrático y doblemente doctorado en Filología Hispánica y en Psicopedagogía, y otras dos del autor de la colección escultórica, configurados como narraciones breves que presentan el discurso de la identidad como dinámico, múltiple y contextual.

También incorpora una delicada aportación del escritor, filósofo, antropólogo y profesor de Estética Manuel Pecellín Lancharro, que, advirtiéndonos de la utopía de la definición absoluta de la identidad, nos obsequia con una colección íntima de objetos referenciales, que Manuel denomina "pecios". Objetos que nos llegan o que, elegidos a modo de notas, nos recuerdan nuestro transcurso y devenir. Es evidente que los objetos no construyen identidad, pero algunos sirven de postas en nuestro transcurso vital y nos facilitan recordar ciertos hitos circunstanciales con los que, por una razón u otra, nos identificamos.

No menos interesante es el último texto, que firma el propio artista plástico, relativo a las cuestiones intencionales, técnicas y procedimentales que le han permitido configurar, y ahora afortunadamente poner a nuestro alcance, el proyecto creativo SELF, un verdadero programa de investigación, desarrollo e innovación con contenidos ontológicos.

El artículo, que condensa y pormenoriza las claves técnicas del proyecto creativo, describe una intensa búsqueda de nuevas formas escultóricas, algunas de ellas basadas en nuevos poliedros, creados ex novo por el autor. Entre ellos destacan los esferoides de la serie BOX, que el autor denomina de forma genérica "SELFEROID": exploraciones constructivas de deltaedros esféricos. Algunos de ellos, como SELFEROID 32s, parecen aproximarse, como soluciones geométricas, al problema de Thomson.

Esta colección me parece un prodigio que condensa creatividad, valor, paciencia, conocimiento y excelencia, y me llama la atención que, al contrario que otros autores, su autor no sólo exprese el cómo se hace, sino que lo haga de forma detallada.



Estimo que el proyecto SELF es un intenso ejercicio de sincronización, que el autor aplica a varios planos.

En primer plano de concordancia, relaciona tres fuentes de inspiración, bien distintas: el teatro de sombras, el origami y la técnica de vitrales, que el autor asume como referencias de inspiración.

El segundo plano de sincronía es el conceptual. Doncel acude a varios niveles, que describe en nubes de palabras (*tags*) incluidas en este catálogo: el matérico u objetual, el nivel antrópico, en relación con el ser humano y en particular, en relación con su identidad y, como no podría ser de otra forma en un artista plástico, el nivel estético, que desarrolla tanto de forma material, construyendo físicamente las obras, como de forma virtual, a través de infografías, presentando, con la colaboración de su otras tantas veces compañero creativo Luis Manuel López Vega, imágenes sintéticas de algunas obras de la colección SELF. Para configurar y exhibir este nivel creativo, el autor presenta la colección expositiva como un conjunto acompasado de conceptos, esculturas, imágenes y textos bajo un argumento común, que se puede asumir tanto despiezado como de forma conjuntual.

Por último, el tercer plano, que muestra un meticuloso ejercicio investigacional y de preciosismo técnico y artístico. Doncel desarrolla un programa de diseño y elaboración de esculturas basadas en lo que denomina "diseño 4D", en referencia a las tres dimensiones conocidas y a una sistemática de procedimientos ordenada en el tiempo, que posibilita que materiales tan diferentes como el acero inoxidable y el vidrio catedral logren convivir e interaccionar de forma estable entre sí y, a la postre, también con la luz, que el autor vierte sobre las obras para crear un nuevo conjunto visual: sus proyecciones ambientales.

Y es precisamente esta singularidad la que el autor pretende con esta colección: ofrecer una realidad más ampliada, mostrar que la identidad va más allá de lo percibido a primera vista.

Alfonso Doncel es un explorador nato, perseverante y resiliente. Investiga y desarrolla la forma y contenido de sus obras hasta encontrar la conexión exacta que logra expresar el argumento elegido, generando soportes contextuales y formales en los que las partes, de diversas disciplinas, configuran un todo coherente, acudiendo a conceptos, ideas, objetos, imágenes y textos para generar entornos compactos.

En este caso, busca su fusión en anatomías que irradian caleidoscopios multicolores y ofrece, sobre todo, cuestiones a las que acercarnos en tono interrogativo. En ocasiones reinventa la forma de observar lo evidente y lo presenta a modo de ensayo, generando un fluido, cómodamente navegable, en el que podemos flotar entre la realidad y la ficción.

Precisamente por esto, no puedo evitar expresar mi agrado por una frase que encabeza una de las primeras páginas de este libro-catálogo: "*basado en hechos reales*". Nada más real que este proyecto escultórico, reflejo de nuestro ecosistema social, cultural y estético, para mostrarnos una realidad más rica y ampliada, porque la realidad, sin duda alguna, es amplia. Un fragmento de sofisticada materialidad, expresado en un entorno tan complejo y diverso como la vida misma.