

GRAMÁTICAS Y LENGUAJES DEL ORDEN Y EL CAOS

ELIA ESPINOSA

Trato de inventar la realidad conjuntamente con el filósofo, el científico y el místico...

Benjamín Alfonso Cortés.

Incitaciones

La obra del joven escultor mexicano Benjamín Alfonso Cortés (1952) interesa, evidentemente, por sus resultados pero más incita a sumergirse en su contemplación cuando se conocen los procesos de búsqueda que desarrolla, llegando, a veces, a convertir los medios en obra final, y ésta, la obra resultado, en momento subyugado a los procesos que le dieron origen. La obra no es enteramente apreciada si no se siguen los caminos por los que se convirtió en punto final de pasionarias investigaciones que se alimentan de oscilaciones entre el orden y el caos.

Benjamín Alfonso trabaja para llegar a un resultado pero éste se halla determinado por el estudio y revisión de reglas y gramáticas que pueden ser dadas al artista por la tradición, o surgen, nuevas, durante la investigación misma. En este sentido, Benjamín trabaja mecanismos de relación y movimiento de las formas, nunca “contenidos” como fin y determinación de la obra. En una entrevista que se le hiciera en 1988, expresó: “[Trato] de inventar la realidad misma conjuntamente con el filósofo, el científico y el místico... siempre he sentido especial interés en percibir objetos cuya expresividad me induzca a evocar otras realidades ...diferentes de la realidad familiar que me circunda...”.¹ Los “contenidos” en la obra de Benjamín nacen del azar, la mano y la imaginación cuando la fase computarizada se corporeiza en un prisma de cartón, después traducido a yeso o cera, y conformado en-

¹ Flores Antúnez, Ignacio, “De las complicaciones del arte geométrico y sus posibilidades de entendimiento”, en *Novedades*, jueves 7 de abril de 1988. Sección “Vida y estilo”.

tonces por la mano y el anhelo de transformarlo en algo vivo, orgánico o inorgánico. También de ahí resulta la obra escultórica "final" que encierra esos contenidos, casi todos imprevisibles o, en otras palabras, determinados por el proceso.

Actualmente, al lado de sus constantes experimentos y búsquedas geometrístas en torno a la sección áurea, al hombre universal de Leonardo y a otros esquemas Canónicos de la Antigüedad clásica, Benjamín Alfonso ha regresado a la figuración realista. En ella fue formado cuando inició su carrera, como todo escultor sólido que ha incursionado en la tradición para mantener con la misma no una relación de sometimiento, sino una sana interalimentación. Los proyectos-esculturas geométricos (resultados de la computadora) dieron origen a la serie *Los brujos* y otras creaturas de apariencia marina y remota. Estos, a su vez, sorpresivamente, guardan relación con la escultura de plastilina de una mujer sentada que el escultor modela hoy día en su taller.

Entre la abstracción y la figuración, los diques limpios del pensamiento geómetra y la Vida está la frontera en la que Benjamín devora y transforma las materias que más lo han alimentado. ¿No es ésta una manera de situarse en el centro de la vida como un todo generador que inevitablemente individualiza, pero al mismo tiempo ofrece las pocas constantes estructurales y orgánicas, de alto potencial, que ella maneja en todos los seres desde hace millones de años?

Miguel Ángel y Rodin no estuvieron lejos de la geometría

Fue en el año 1972 cuando surgió el interés de Benjamín Alfonso por la geometría, aunque seguramente también a esa época pertenece el hombre en posición de tensar la musculatura (figs. 1 y 2) (muy a lo Rodin) y el muchacho en cuclillas (fig. 3), de libre intención en la postura, sin embargo expresionista. Esos trabajos avisan del enfrentamiento que el escultor en ciernes (el de hace veinte años) tuvo con la figuración realista y sus posibilidades de expresión. Ahora, esas obras lo ven trabajar en su taller y hacen pensar que Miguel Ángel y Rodin, artistas amados y admirados por Benjamín, estuvieron cerca de la geometría euclidiana rígida, aunque la fuerza expresiva de ambos la haya roto hacia el drama humano.

En el ambiente lleno de luz, terroso y vivaz del taller de Benjamín —un cuarto pequeño en donde todo se aglutina hasta no dejarnos transitar sino de lado—, junto a esos ejemplos de escultura "de bulto" que anun-

cian su temprana veneración por el cuerpo, también desfilan poliedros regulares e irregulares, resultado de debates y combates con un orden riguroso. El artista los armó para estudiar sus posibilidades de ser transferidos a lo orgánico y de combinarse entre sí, dando origen a cuerpos geométricos desconocidos como el icodoedro por ejemplo, unión del icosaedro y el dodecaedro.

Pasarían algunos años antes de que el artista pudiera explorar los territorios vastos de la computadora. Esta le presentó posibilidades de estrechar su tiempo de búsqueda artística-investigadora. Gracias a ella pasó rápidamente a la etapa en que la mano entra, con todas sus transgresiones, a aplastar o arrugar los poliedros para que, ya irregulares, dejen vislumbrar el sentido que tendrán las excavaciones, rompimientos, modulaciones que los convertirán en los seres desconocidos que han nacido de esas incursiones manuales hechas al yeso o a la cera, actos antípodas de la pretenciosa exactitud de la tarea computativa.

La computadora como “fenómeno” implica una roja línea divisoria entre el azar, el misterio y el orden programático más estricto imaginable. Como máquina, impresiona con su antesala de botones, su pantalla nocturnal, sencilla ventana por la que esperamos la aparición de líneas luminosas, esquemas, imágenes, dibujos simples o complejos que digan o numeren una realidad o un “algo”. La computadora es una representante de los alcances y, por ende, de los límites humanos. Es la mecanización de algunas formas lógicas y racionales del pensamiento, así como el cine es, según lo expresara Huidobro, su mecanización, exteriorizada por la tecnología y confrontada con el pensamiento mismo, cual si éste se contemplara minuciosa e intensamente en un espejo.

En trabajos posteriores a esa primera época, Benjamín ha desarrollado excelentemente las posibilidades de la computadora. Felguérez, Juan Luis Díaz, Isaac Víctor Kerlow y Ernesto Hume, entre otros, han realizado experimentos artísticos a partir de programas computarizados. Benjamín no es un pionero en esas búsquedas en México, pero su trayectoria en este camino ha dado frutos de madurez primera y sazón muy personales tanto en obras finitas como en la sola experimentación, en donde se unen el campo de imprevistos de un programa computarizado y el doble juego azar-conciencia de la mano escultora.

La geometría también respira

Bajo la guía de maestros como Sebastián, con quien guardaría coincidencia de intereses durante un lapso de su carrera, Benjamín fue explorando los campos señalados, sin excluir libres incursiones en el terreno de la escultura del cuerpo humano. De esos años inaugurales en la búsqueda y el encuentro, surgió el vaivén constante que determina su simultáneo amor por las subyacentes estructuras de la apariencia y la multiplicación entrópica y sanguínea de la vida.

Comenzó con experimentos de seccionamientos lógicos al cubo y al tetraedro, corporizados en cartulina o madera, que luego se extenderían a la investigación más profunda de las posibilidades expresivas de los poliedros regulares, sobre todo el icosaedro, para finalmente culminar, en 1980, en el proyecto "Ensamblador cibernético" cuya finalidad fue "la creación de un sistema que permita aplicar, por medio de la computadora, variaciones y transformaciones a una entidad geométrica determinada".² El amplísimo espectro de experimentación de la cibernética, rama de la mecánica y la matemática que implica a la robotización, la automatización y el ahora vastísimo terreno de matemáticas fantásticas e infinito que es la geometría fractal,³ dio a Benjamín un alucinante campo de posibilidades de búsqueda gramatical y de lenguaje.

² Cortés, Benjamín Alfonso, *Proyecto Ensamblador Cibernético*. Inédito.

³ La geometría fractal opone a la geometría rígida, euclidiana, la tesis de que en la naturaleza y en el pensamiento nada es sintéticamente rectilíneo y anguloso, no existe el vértice estricto, las líneas paralelas, perpendiculares, quebradas o curvas perfectas, y mucho menos el estatismo.

Todo es una constante incursión en un mundo multiformal en movimiento que nos hace ver que el contenido de los esquemas fijos de la geometría euclidiana, creaciones estrictamente mentales, equivalen solamente a los momentos de cambio de la materia. Estos momentos de cambio van de un estado a otro en lo cual las formas nunca permanecen. Se destruyen y construyen en sucesiones entrópicas y progresivas que multiplican su complejidad. Así, la geometría fractal ha dado origen a todo un mundo de volúmenes, formas y colores —manejados por computadora— que desembocan en la creación de imágenes insospechadas, "monstruosas" algunas, con las que la pintura o la escultura, por ejemplo, difícilmente podrían competir. En una palabra: sea cual fuere el plano o fragmento de la naturaleza que se considere, nunca encontraremos nada rígido ni rectilíneo, todo se quiebra, se curva, baja, sube, estalla, se evanesce y resucita en la vorágine del infinito movimiento.

Las posibilidades de exploración cromática y formal se amplían al infinito por medio de la geometría fractal. Desde ese terreno, la pintura y otras artes se ven como campos autónomos con valor y riqueza propia aún, pero rebasadas por el desarrollo mismo del objeto fractal. El pintor "pinta", el escultor "esculpe", impone su capacidad visual y manual a lo que pinta o esculpe. Los objetos fractal, en cambio, creados por fórmulas es-

El proyecto “Ensamblador cibernético”, por ejemplo, consta de cuatro etapas en las cuales se advierte el afán lógico y de orden analítico del geómetra-artista: Método general de investigación (MENGINV), Principios de organización estructural (PORES); Sistema operativo de aplicaciones (SISTOA); y la Ejecución de las acciones (EJAC). En esta cadena lógica el artista señala el camino, antes que nada, de la regularidad a la irregularidad (juego recóndito en la vida como movimiento) que experimentan los cuerpos bosquejados por sus programas computarizados y que, en aquel entonces, todavía construía en cartón o papel plastificado. De ese camino resultó, dicho de manera general, en primer lugar el llamado “reticulado tridimensional”, acumulación de veinte módulos tetraédricos que dan origen a un icosaedro, cuerpo geométrico con veinte caras con forma de triángulos equiláteros, treinta artistas y doce vértices. A este cuerpo añadiría cubos, octaedros y dodecaedros en trabajos posteriores.

Del alargamiento o aplastamiento de esos cuerpos geométricos de origen múltiple, resultado del largo proceso de gestación, surgen los “objetos estético-artísticos” (*sic.*) que permiten una serie de variaciones a partir de un módulo que finalizará en el bronce, con formas y temas determinados (fig. 4).

Proyectos posteriores al “Ensamblador cibernético” fueron el Sistema de Transformaciones al Icosaedro (SIST. TRAN. IC), logrado gracias al programa ARIC-TNIC. Después enriqueció sus exploraciones con la creación de programas para sustituir módulos tetraédricos por módulos cúbicos, octaédricos y tetrapáricos.

peciales, son resultado de las posibilidades inmanentes de desarrollo de esas fórmulas y del objeto que crean en la pantalla de la computadora. Se toma una referencia de la naturaleza, un ruido, una onda cromática o una distancia, se estudia su naturaleza, proporcionalidad, repetición, permanencia, etc., dentro del tiempo que él mismo marca para realizar cada uno de esos momentos. Después se le pone en marcha de acuerdo a la fórmula que resulte del objeto de estudio (ruido, curva, etc.) y se le deja llegar, computativamente, hasta el máximo de sus posibilidades. Los resultados finales se traducen en gráficas o “dibujos”, insospechados. Mandelbrot sostiene al respecto:

Comparadas con otros trabajos mostrados en exhibiciones de arte por computadora, yo encuentro que nuestras montañas fractales no sólo son las mejores, sino que también son las más novedosas, porque nuestra intervención como pintores tradicionales se ha reducido al mínimo. Hemos dejado que las fórmulas den su resultado más directo y es por esto que el arte obtenido de este modo es más puro. Por otro lado, considero que cuando los artistas lleguen a estar familiarizados con los nuevos medios fractales, llegarán a hacer grandes cosas. [Monte Davis, Interview Benoit B. Mandelbrot, *OMNI*, Vol. 6, No. 5, February 1984, p. 106].

Para una introducción más amplia al mundo fractal consúltese el libro de B.B., *The fractal geometry of nature*, W.H. Freeman and Company, 1983.

Posteriormente lograría sustituir un icosaedro por un icodoedro (unión de un icosaedro y un dodecaedro) en su estado regular o transformado. Los resultados de estas exploraciones todavía fueron realizados en papel para revisarlos y así presentir el campo-sorpresa de posibilidades hacia nuevas gramáticas y —necesidad expresiva involucrada— nuevos lenguajes.

Benjamín Alfonso es un artista seguidor de continuidades. Concateña su sensibilidad con objetos cuya expresividad lo impulse a evocar o inventar lenguajes en los que lo más importante son los resultados constantes encontrados a lo largo de la búsqueda y el encuentro en pleno dinamismo: “Ubico mi búsqueda en el aprovechamiento de la capacidad que poseemos los humanos de generar no sólo nuevas proposiciones a partir de una gramática dada, sino... de generar nuevas gramáticas que nos permitan inventar otras clases de proposiciones por medio de las cuales entremos en posesión de un sistema simbólico que asegure la supervivencia del género humano”.⁴ “Mi carrera artística puede ser concebida como la continua búsqueda de oportunidades para hacer efectiva la aventura de ser geómetra, y aceptar este desafío con gusto y no como deber”.⁵ De ahí que él sostenga, entre líneas, que la palabra, el signo, la imagen, mantienen y a la vez remueven a una sociedad y a su bagaje ideológico y artístico.

La fe en la creación de mundos —si no es que del mundo y la realidad—, a través y por medio de lenguajes y del lenguaje mismo como habla, inyecta a la obra de Benjamín Alfonso un fluido lingüístico traslúcidamente advertible en sus obras cuando éstas se encuentran en la etapa del bronce y el yeso. No se entiendan esos términos como narrativos-lineales, o en el sentido de “contar” algo, sino como mutuas compenetraciones y, con frecuencia, oposiciones de factores sensibles y de sus signos de forma, el todo unido por su propia intensidad y los sentidos inesperados que la forma misma puede desplegar en su confabulación con el espacio.

En Benjamín Alfonso hay un esculto-lenguaje. Su serie de factores sensibles y conceptuales nos remiten a un sistema de signos invisibles que se proponen “esculto-decir” algo a través de diversas formas abstractas, tanto de lo posiblemente presentable como de lo irrepresentable desde el orden hacia el caos. Todo se sucede en un íntimo sistema integral de signos dirigidos por una intención escultórica que se pro-

⁴ Flores Antúñez, Ignacio, “Benjamín...” p. 10.

⁵ *Proyecto Ensamblador Cibernético*.

yecta al pasado y al futuro con presencia en el espacio real, acompañada de los hallazgos de la fantasía.

El intento de trazar umbrales por los que la fantasía comience un desboque hacia la mano y de ésta a la escultura misma, se advierte en los proyectos escritos de Benjamín, tal el “Ensamblador cibernético” y los que lo sucedieron, cuando ha dejado, “a propósito”, las siglas de los nombres que intervienen en los procesos, creando la atmósfera, por lo menos de entrada, de ciencia- ficción escultórica. Los “neologismos” MENGINV, PORES, SISTOA, EJAC, SISTRAN.IC, ARIC-TNIC, CUMIC-AURI-REG remiten potencialmente a estrellas, a habitantes de sus incandescencias, quizá seres de mitologías asimovescas, lugares de sacralidad sólo imaginaria, envueltos, a la vez, por los vientos del vestigio y de algo nuevo que se instaura.

Sus esculturas, incluyendo algunas de sus etapas figurativas primera y última, son verdaderas *biosis sorprendivas*, genéticas de la imaginación entreverada de una pasión formal (signos de forma), gramatical, y un lenguaje propio. Esta pasión será la responsable del desbordamiento transgresor de la mano escultora y el afán de impregnar sus obras de eso que llamamos los *indefinibles* del caudal existencial del artista. Hender, estriar, excavar, contornear para acercar lo rígido y exacto a la respiración y a la humedad orgánicas, tienen su origen en ese afán.

Dijérase que Benjamín Alfono quisiera capturar, así como los impresionistas, el instante y a la vez el paso de la luz sobre la piel de las cosas y los seres, el momento transitorio en que el orden de la geometría, siempre invisiblemente presente, deviene el orden físico-químico de un cristal, o los tejidos y el imperio cartilaginoso, de desconocidos aromas, de monstruos antediluvianos marinos, de “otros mundos”, o del cuerpo humano. Benjamín logra capturar momentos de ese tránsito. Quizá le es posible por su evidente intuición de los esqueletos de la realidad y del palpar constante de la materia frente a sus antenas de geómetra-escultor, pero también coadyuba a ello su incursión en la imagen nacida de la palabra a lo largo de lecturas de Lovecraft, Bradbury y Asimov.

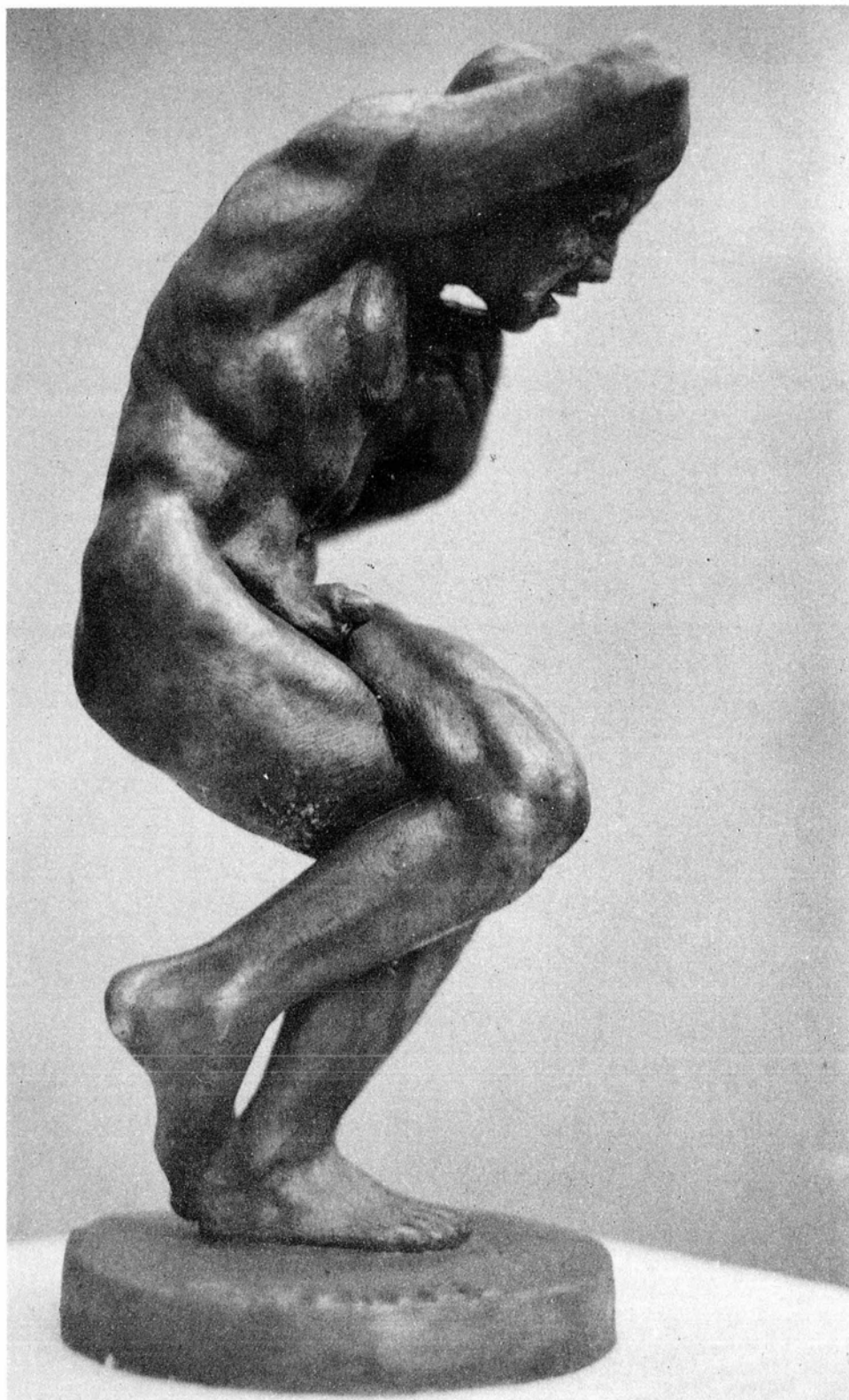
El paso que en la imaginación dan las representaciones de las cosas, desde las escuetas y abstractas imágenes que toman a partir de las palabras al ser leídas, hasta las imágenes que esa lectura hace sucederse en el pensamiento y la imaginación gracias a las diferencias que los significados crean entre unas y otras a nivel de forma y esencia, es el mismo tránsito que se lleva a cabo desde los prismas regulares o irregulares, o la esfera, a los seres que Benjamín crea.

Entre sus obras se encuentran ejemplos vivos de lo dicho. Desdoblamientos de lo geométrico a lo orgánico bajo el mando de esa madeja de signos invisibles, alfabetos, gramáticas y lenguajes de bronce con propia dirección en la intimidad de su integridad formal. De ahí que el trabajo y trayectoria de Benjamín desemboquen en una especie de ciencia-ficción; tienen la sistemática experimental demostrativa, pero el azar ardiente de la imaginación los acompaña.

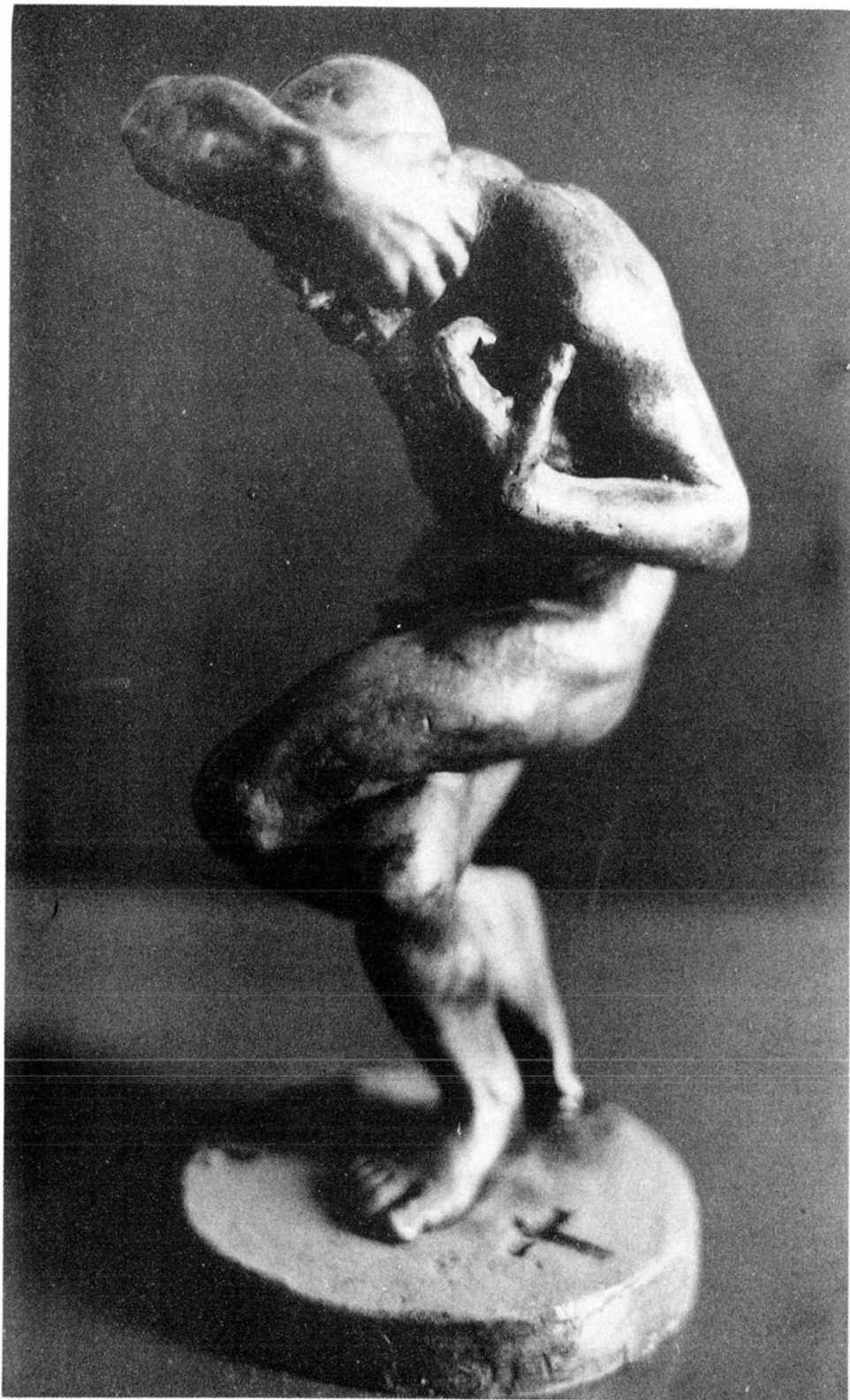
Atractor, *Paisaje de Aur*, *Templo Mayor*, *Hojas-alas*, *Esponja*, *Cerebro*, *Niña de Arica* y *Eclosión* son un dechado de exactitud geométrica y contingencia orgánico-fantástica. Palpitantes de extrañas energías, cuentan entre sus obras más interesantes y de propia hermosura. Vuelven visible y sensible, con intensidad plástica, la transformación de la esfera en elipse, formas de partida fundamentales de las obras de Benjamín Alfonso hacia las multiplicidades orgánicas que las conforman. *Atractor* (fig. 5), armazón de un ser extinto, hueso de creatura desconocida, trébol tridimensional de hojas convergentes en varios centros, sugiere con su movimiento una delicada espiral concéntrica sin reposo. *Paisaje de Aur* (fig. 6), opuesta a *Atractor* en su estructura esencial, tiene un sentido ascendente en el que se entretajan excrecencias vegetales o cartilaginosas de lenta vibración acentuada por su modulado de suaves ondulaciones.

Templo mayor (fig. 7) y *Niña de Arica* (fig. 8) son afines a las dos primeras, por su cuerpo de vanos y densidades que se conjugan en un todo estático y a la vez en movimiento ilusorio. También reposan sobre bases de piedra que aumentan su ya considerable peso bronceo, pero enriquecen la apariencia textural de su apogeo tridimensional. *Templo mayor* semeja una corona irregular con los vértices en distintas direcciones, como extraño animal cuyos tentáculos pululan bajo una energía solar ancestral que contrasta con su pedestal de piedra y con la parte superior en diagonal, que produce un opuesto de equilibrios, ya que la corona, esencialmente redonda, colocada verticalmente, produce la sensación de estar a punto de caer.

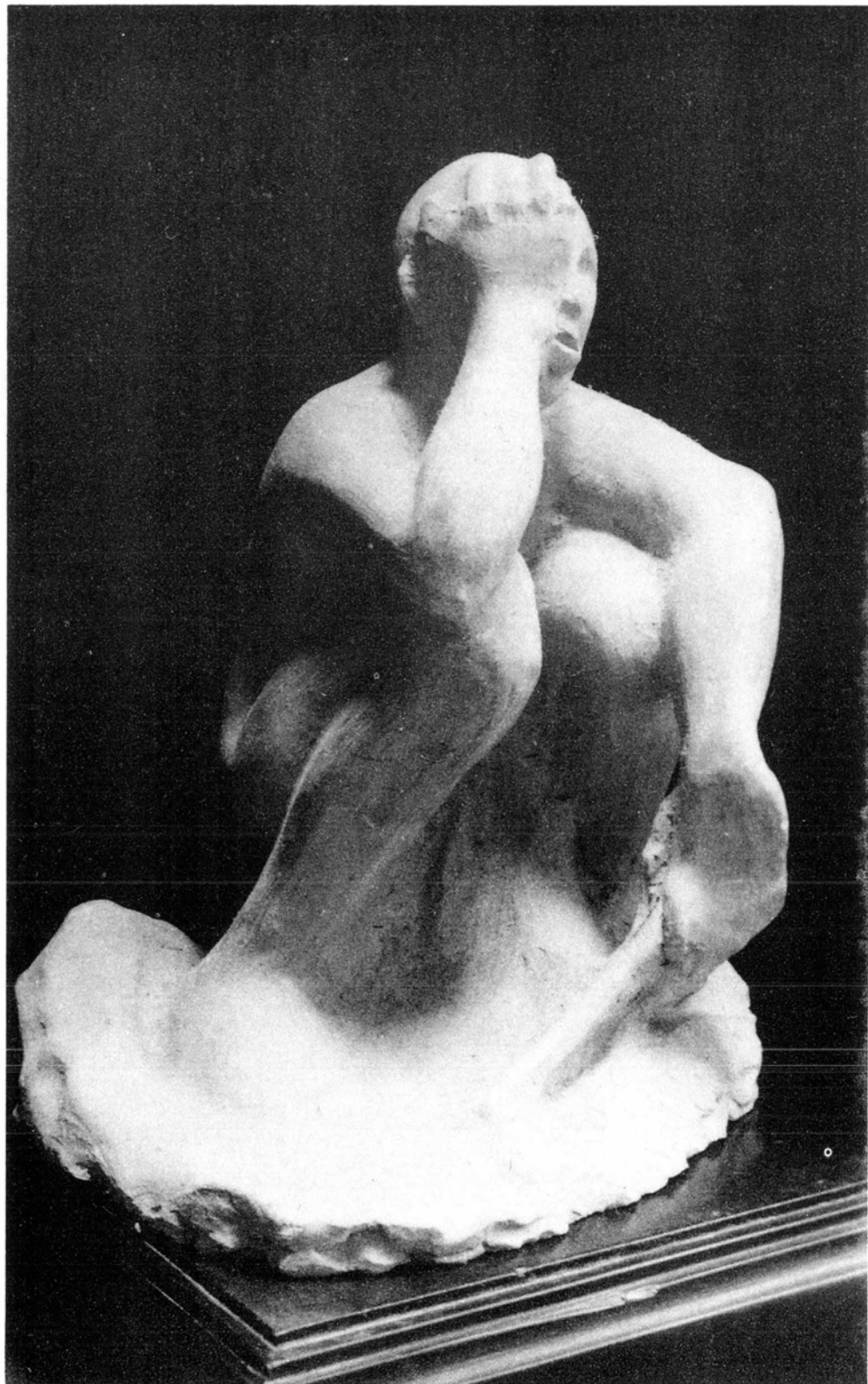
Niña de Arica es una concentración de destellos vibrantes. Como las esculturas anteriores, es descendiente de la esfera, tiende instintivamente a la rotación, diríase una extensión de *Otmic-reg*, (fig. 9) prisma compuesto por cuerpos pequeños con caras hexagonales. Las diversas partes de *Niña de Arica* son "pulseras" estriadas, angulosas, resultado de excavar los cuerpos hexagonales que apuntan sus vértices en todos sentidos. El efecto vibratorio está dado por la sutileza de las partes, que apenas se tocan.



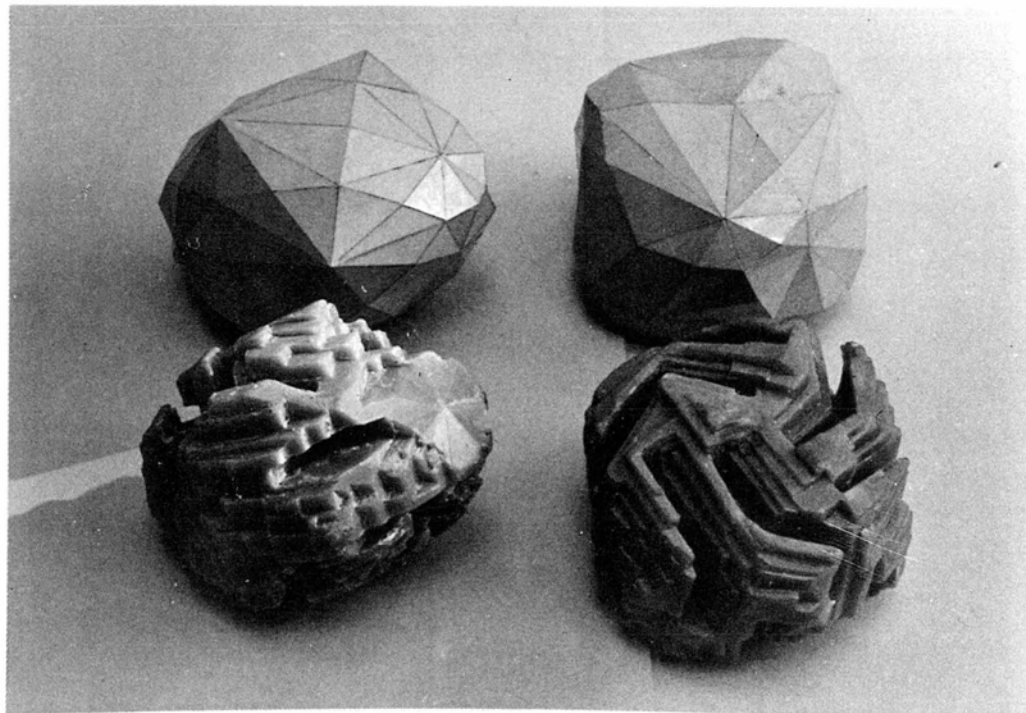
1. El hombre moderno contra sí mismo. Bronce a la cera perdida, 1979.



2. El hombre moderno contra sí mismo. Bronce a la cera perdida, 1979.



3. *Muchacho en cuclillas*. Yeso patinado. 1979.



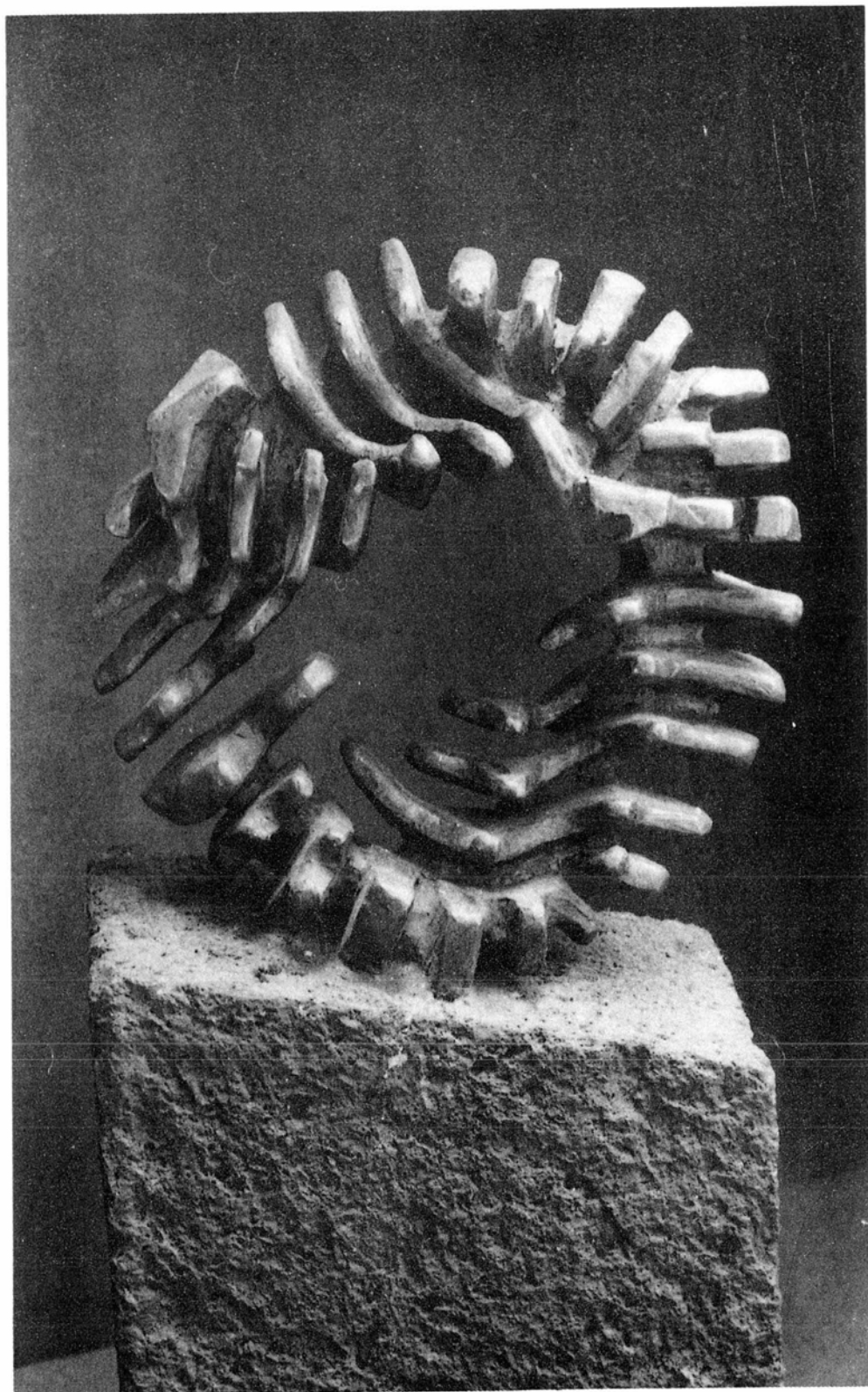
4. *Nacimiento de prismas iniciales que pasan del cartón a la cera.*



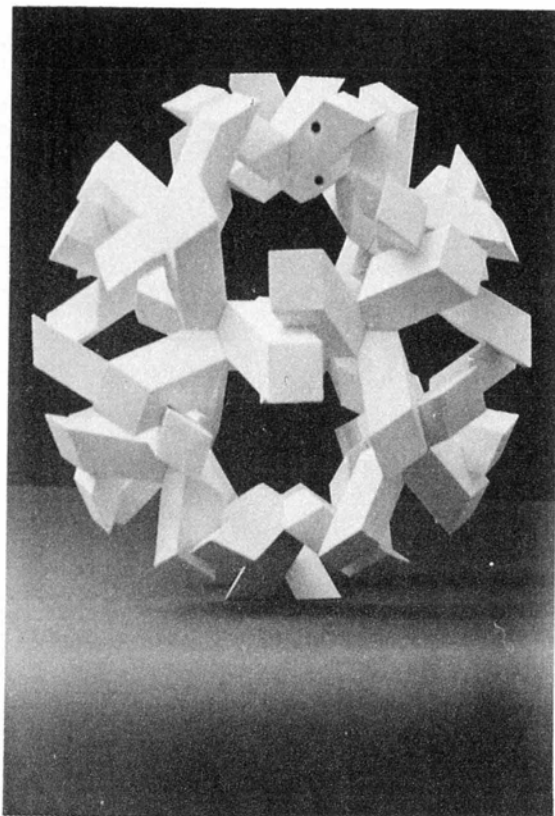
5. *Atractor*. Bronce a la cera perdida, 1986.



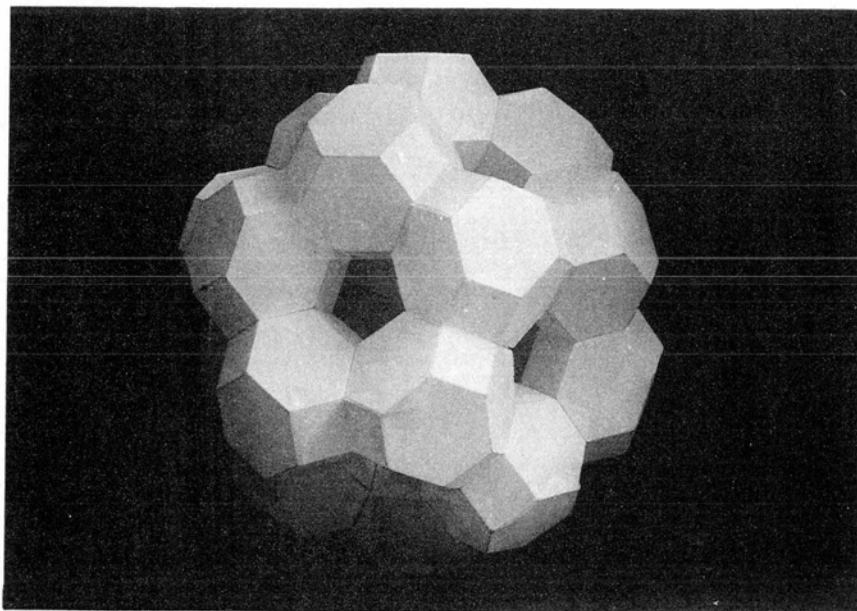
6. *Paisaje de Aur*. Bronce a la cera perdida, 1985.



7. *Templo Mayor*. Bronce a la cera perdida. 1985.



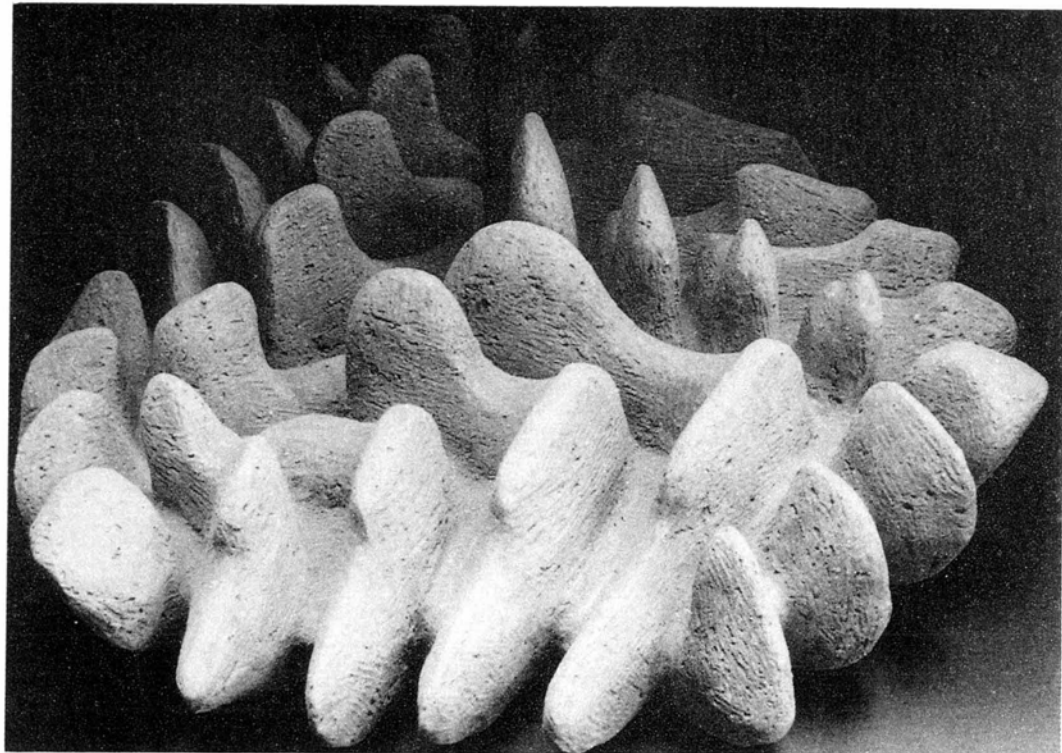
8. *Niña de Arica*. Bronce a la cera perdida. 1985.



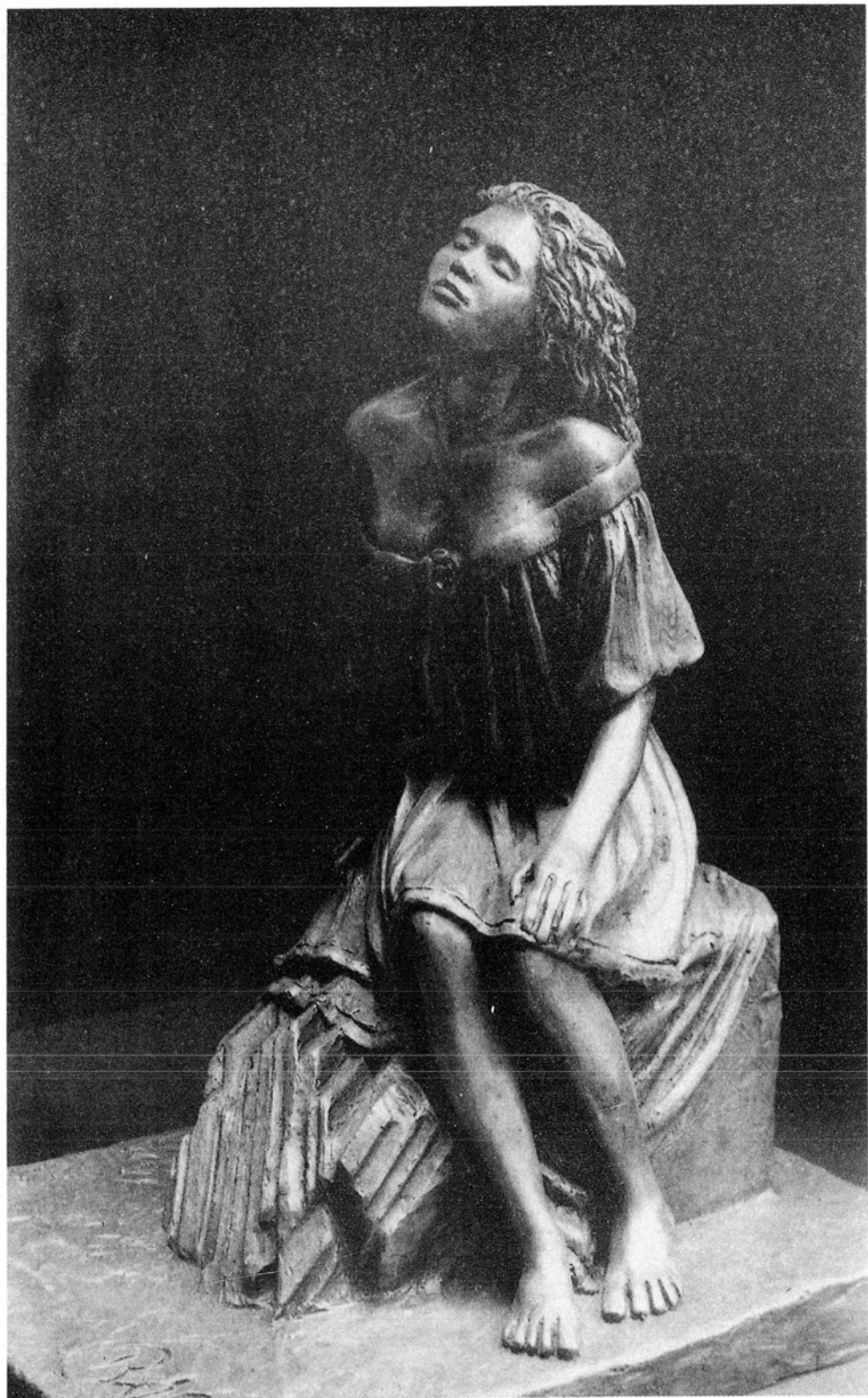
9. *Otmic-reg*. Cartón, 1982.



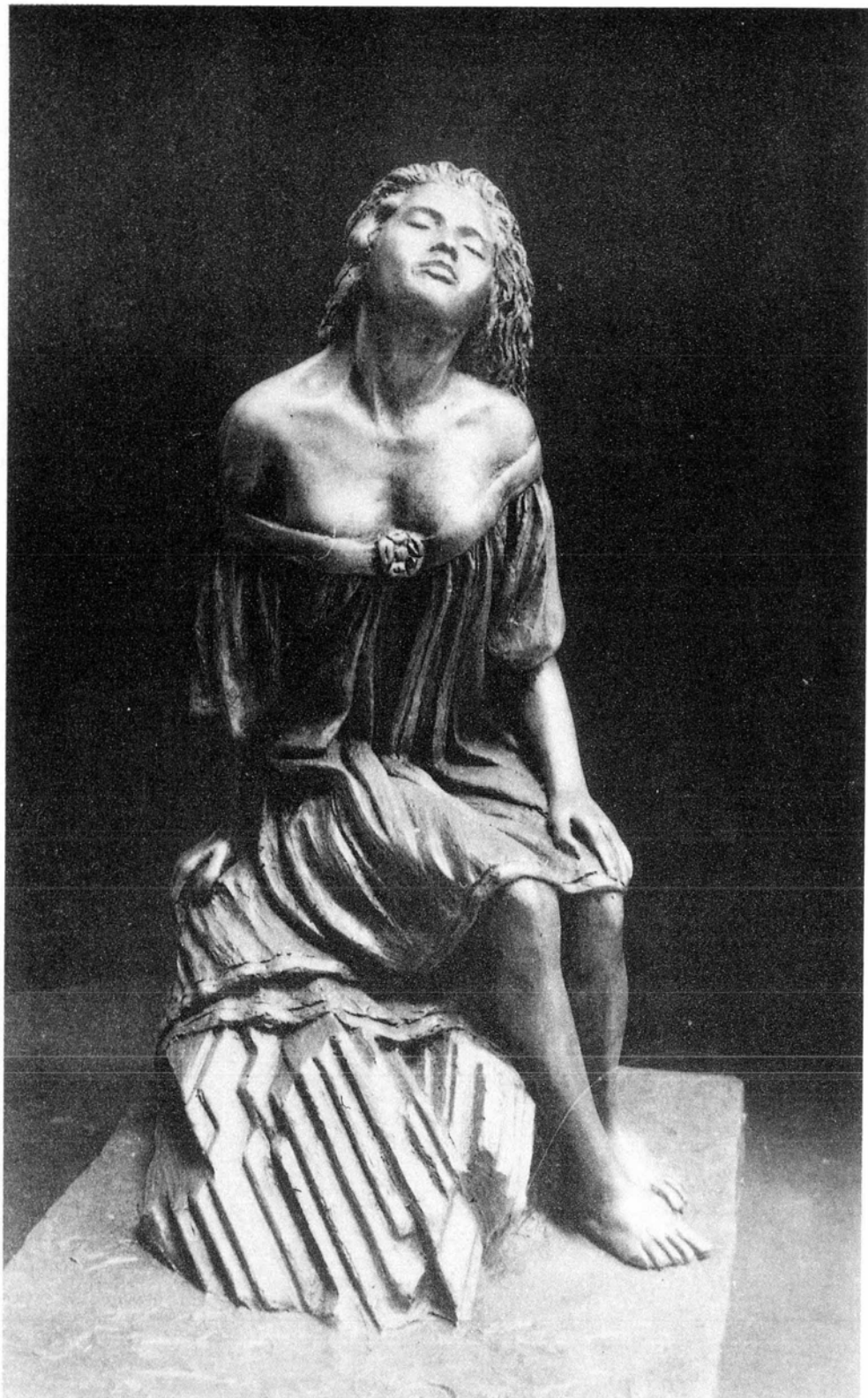
10. *Hojas-alas*. Bronce a la cera perdida, 1985.



11. *Esponja*. Yeso, 1984.



12. *Mujer sentada*. Bronce a la cera perdida, 1990.



13. *Mujer sentada*. Bronce a la cera perdida, 1990.

Hojas-alas y *Esponja* (figs. 10 y 11) tienen otras dimensiones de naturaleza y sugestividad. No son tan abiertas y repletas de vanos como sus antecesoras, sino compactas y concéntricas. *Esponja* es una concentración de estrías con crestas y hondonadas que tienden hacia un centro. También podría ser un molusco o una rara boca que puede deglutirse a sí misma. Es una de las piezas en las que Benjamín Alfonso logró, por medio de la excavación del vehemente estriado de diversos espesores y tamaños, un fuerza orgánica y visceral mayor que sugiere la existencia de un ser que sólo es boca enorme y encías sin dientes.

Hojas-alas es una de las piezas más ricas en cuanto a ritmo, densidad y riqueza de formas de la producción de Benjamín Alfonso. Creatura también nacida de la esfera, tiene un movimiento giratorio-espiral ascendente que recuerda el aleteo sin cesar de las esculturas de Boccioni, en su afán de *aprehender el movimiento en movimiento* y la estela fugacísima que este fenómeno deja tras de sí; devorar el pasado y el futuro en el instante, es decir, en la sucesión misma. Hojas-alas muy pesadas combinan su *vibrato* en alternancia de ascenso y descenso, fusionando en la ilusión óptica del espectador la refinada turbulencia del perfil dentado y las estrías en el cuerpo de cada hoja-ala.

¿Qué se levanta y se destruye entre esa vertiente geometrística y el reencuentro con el realismo inmediato en el que hoy día trabaja Benjamín? Se levanta y se derrumba el paso del orden geométrico al orden propio del caos, entendido éste como la explosión de un sistema específico que se desintegra para ser otra cosa en otro lugar. Nueva esencia, nueva densidad de la materia que en este caso es la dimensión orgánica, la orgánica-fantástica y la del cuerpo considerado como unidad total con locomoción y movimiento propios, no solamente como conglomerado de órganos y funciones diferentes. Mundo de paradojas y severas contraposiciones, paso de la rectitud lineal o tridimensional, nacida de la idea, a la blandura viva, de la síntesis estricta a un desenvolvimiento imaginario de insospechadas libertades, marino y al mismo tiempo sideral. Entre una dimensión y otra están los juegos de la experimentación, el acierto, la exactitud con su velo de normas y el azar más extenso frente al caos orgánico y corporal, es decir, frente a un elemental rompimiento de la materia y el espíritu.

La mujer de bronce (figs. 12 y 13) que Benjamín modelaba en su taller hasta hace un par de meses, resume todas sus transgresiones y todos sus aprendizajes pasados. Aunque no partió de un prisma, posee una perfecta estructuración de ejes básicos y detalles en línea quebrada, inclinada hacia arriba. Está sentada sobre un pedazo de prisma, re-

cargada sobre el brazo derecho, cabeza hacia atrás, rostro ancho mirando hacia arriba, pómulos redondos, ojos cerrados, pelo largo cayendo sobre los hombros. Su precisión es espejo de la perseverancia geométrica. Su abandono a una densa placidez es reflejo de su dimensión vegetativa.

Como escultor de fin del siglo xx, Benjamín contribuye a enriquecer los ya múltiples caminos por los que la escultura de nuestro siglo ha incursionado. La escultura por construcción, por composición que juega concéntricamente con el espacio, o lo disecciona, lo “ajedreza”, lo revuelve entre límites insospechados de las formas que le opone.

La escultura de Benjamín “recoge” el espacio para después romperlo en nuevos órdenes, aunque haya sido mil veces separado y vuelto a unir durante sus incursiones en la pantalla de la computadora, o en los seccionamientos lógicos a cuerpos geométricos que realizara hace diez o quince años. Su vuelta a la figura humana, en la técnica de “quitar y poner” del modelado, es una natural regresión porque el cuerpo es, sencillamente, la referencia más cercana y múltiple que tenemos de todo lo que se mueve, vive y muere en el universo. En lo infinitamente pequeño y en lo infinitamente grande.

De estas incursiones entre la síntesis y los desarrollos más exhaustivos que ella permite, el escultor ha obtenido nuevas gramáticas metodológicas y de obras finitas. De manera alternativa entre lo llano y lo complejo, lo experimental y repetible, lo comprobable y superable, lo sustituible y renovable frente a lo insustituible y no necesariamente comprobable y demostrable ha borrado, por lo menos para sí mismo, las fronteras entre ciencia y arte.

Las constantes que Benjamín maneja lo han llevado a lo que él llama un “autoconfinamiento estilístico”, es decir, una permanencia en las constantes que identifican eso que llamamos “estilo”. Pero en él es admirable que el “autoconfinamiento” se refresca con frecuencia, y no se reseca al utilizarlo, como hacen otros, para formarse una imagen en el mercado del arte o entre el público de las galerías. Gracias a la búsqueda, la sensibilidad tan alerta que posee, su obsesión por la lectura de libros científicos y de obras literarias, y su incesante conciencia del papel constructor que él tiene en la sociedad como geómetra, ese “autoconfinamiento” es alcanzado por nuevas mareas que bañan su curiosidad y admiración por todo lo que la realidad contiene.

En esta era de presentimiento de un fin, el fin trascendente de “lo moderno”, y una situación incierta en la “posmodernidad” (regreso al rompimiento y a la inconformidad ante las apariencias de eso que lla-

mamos realidad y realismo tal cuales), la geometría palpita y seguirá palpitando, fuerza plana y poderosa, en el “detrás” de todo. Estación de arribo, de espera y de partida, vidrio seguro y secreto a través del cual confrontan sus insospechados rostros el orden y el caos, la geometría refracta sin cesar su presencia, y ha dado y da oxígeno a las formas cuando éstas se han agotado. Ha dado origen a universos emotivos, de grandiosa simplicidad.

Geómetra hacedor de seres y provocador de *biosis multiformes* engendradas en un orden que deviene demolición y destrucción en el seno de otros órdenes en potencia, Benjamín Alfonso tiene todavía un infinito camino por recorrer. Ya nos ha vuelto a recordar, como todos los geómetras, aunque no sean escultores, que tras la apariencia subyacen elementalísimas estructuras que impiden la caída sin rescate al caos pleno. También, al ver sus esculturas así como las de otros geometrístas vemos que son escudos que nos defienden concretamente de la sensación de *horror vacui*, recordándonos además, que, ya no digamos en las obras de enormes artistas, sino en los de artistas que han trabajado con ritmo y continuidad profundos en su campo, la frontera entre ciencia y arte se diluye al grado de no existir sin conjuntarlos en uno solo.

Ni siete vidas, como las del gato más estricto, le bastarían para realizar las tareas que se ha propuesto, ya que se alimentan de lo que sucede entre las partes que están en marcha en las metamorfosis y las transfiguraciones.

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía consultada

Cortés Benjamín, Alfonso, *Proyecto Ensamblador Cibernético*. Inédito.

Flores Antúnez, Ignacio, “De las complicaciones del arte geométrico y sus posibilidades de entendimiento”, en *Novedades*, jueves 7 de abril, 1988, sección “Vida y estilo”.

Mandelbrot, Benoit B., *The fractal geometry of nature*, W.H. Freeman and Co., 1983.

Obras en las que se menciona al escultor

Kassner, Lily, *Diccionario de escultura mexicana del siglo XX*, UNAM, México, 1983.

Pavan, Gino, *IV Biennale Internazionale del Bronzetto Dantesco*. Ravenna, Edizioni del Centro Dantesco dei frati minori conventuali, 1979.

Salón Nacional de Artes Plásticas. Sección Trienal de Escultura, Galería del Auditorio Nacional, México, D.F., Agosto/Octubre, 1985.

Artículos y entrevistas sobre la obra de Cortés

Aguilar Romero, Ma. de Lourdes, "La calidad de una obra no depende de la corriente artística, sino del artista: Benjamín Alfonso Cortés", en *El Heraldo*, México, 17 de abril, 1988, p. C10.

Anónimo, "El arte por computadora nos permitirá explorar posibilidades expresivas de nuevos lenguajes", en *Órgano informativo de la UAM*, México, 22 de marzo, 1988, p. 7.

Espinosa, Elia, "Evocaciones orgánicas de la geometría", en *Revista de la UNAM*, México, octubre de 1990, pp. 33-36, ils.

———, "La geometría como salvación". Texto inédito, 1985.

Flores Antúnez, Ignacio, "Benjamín Alfonso Cortés: hacia una concepción distinta de la estética", en *Novedades*, México, 17 de abril, 1988, p. C10, sección "Vida y estilo".

———, "El renacer de los brujos", en *Novedades*, México, 12 de septiembre, 1988, p. 2.

———, "Benjamín Alfonso habla del arte por computadora", en *Ovaciones. Segunda edición*, México, 18 de noviembre, 1988, p. 9.

Vargas, Teresa, "Arte geométrico en la escultura de Benjamín", en *El Universal*, México, 17 de enero de 1984, p. 3.