

# HILOS TEMPORALES.

## REFLEXIONES SOBRE MODA, TERRITORIO E IDENTIDAD EN LA MEMORIA CULTURAL

*Temporal thread: reflections on fashion, territory  
and identity in cultural memory*

Luis Miguel Gutiérrez Cuenca (artlmgc@gmail.com)

Universidad de Granada

Recibido: 23/12/23 Aceptado: 12/01/24

**Resumen:** Este pequeño artículo constituye una serie de reflexiones que entran en consideración con la lectura de varios escritos en referencia con la cultura, moda y el territorio y como la individualidad esquematiza nuestra propia forma de introducirnos como imagen dentro de la sociedad. No son más que unas cuantas reflexiones concatenadas buscando un sentido aparente y cuya finalidad no es más que reflexionar sobre un hilo conductor, estableciendo algunos parámetros en torno a algunas figuras filosóficas o sociológicas. No se busca una conexión directa sobre un tema lineal o particular sino la consecución efectiva de varias premisas que difieren entre sí, en torno a una única idea. La representación histórica de dos apartados: moda y el territorio (paisaje).

**Palabras clave:** Moda, Territorio, Rupestre, identidad, sociedad

**Abstract:** This small article constitutes a series of reflections that come into consideration with the reading of various writings in reference to fas-

hion and territory, how individuality schematizes our own way of introducing ourselves as an image within society. They are nothing more than a few concatenated reflections seeking an apparent meaning and whose purpose is nothing more than to reflect on a common thread by establishing some parameters around some philosophical or sociological figures. A direct connection on a linear or particular theme is not sought, but rather the effective achievement of several premises that differ from each other around a single idea, the representation of two sections: fashion and territory (landscape).

**Keywords:** Fashion, Territory, Cave, identity, society

Desde el principio de los tiempos el territorio ha constituido la mayor parte de nuestra forma de ver el espacio. Nuestra capacidad para entenderlo nos ha llevado a crear diferentes formas de expresión que han desembocado en inmensidad de interpretaciones hacia esas mismas formas de expresarnos. La expresión verbal, corporal, musical y plástica han ido evolucionando a lo largo del tiempo y todas ellas han ido en consonancia con los factores que intervienen en el territorio, donde han ido construyéndose. De ahí la supuesta riqueza cultural de todos los puntos del planeta y la amplia diversidad de culturas, lenguajes, tradiciones, etc.



*Fig 1: Recreación Vectorial de Pintura rupestre, << Los toricos del Navazo >>  
4,2x1,2 m, 6.000 y 1.500 años a. C, Albarracín (Teruel)*

Inicialmente el ser humano ha tenido una incertidumbre adherida al terreno, a la explicación del mismo, tanto en su constitución como en la construcción de sus elementos.

El análisis de los recursos y el uso de los mismos constituyen una forma de entender el principio de estos con una consideración más que cognitiva. El cuerpo servirá de soporte, como lienzo para este fin. Aunque no se sabe fielmente la indumentaria de los primeros hombres, ni tampoco la finalidad de la misma, se reconoce e intuye que deberían estar dotados de atuendos prácticos para la supervivencia. Podemos observar en las imágenes la estética que en algunos casos es percibida en las primeras pinturas rupestres, aunque es referible citar que estos datos tienen una base interpretativa, ya que no existe algo que consolide fielmente las características respecto a la indumentaria ni tampoco a la decoración del cuerpo, aunque cada vez más la ciencia y los estudios nos acercan a la constitución de estos elementos esenciales para entender los primeros vestigios del ser humano en su plenitud.

John Carl Flügel consideraba que el ser humano se vestía a causa de tres propósitos: por decoración, pudor y protección.

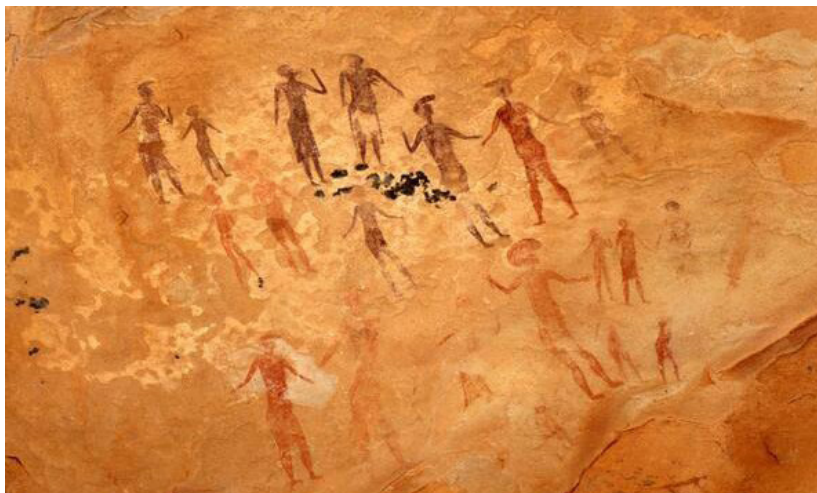
*«La primacía de la protección ya no la defiende nadie (gentes desnudas entre las nieves de Tierra del Fuego fueron descubiertas en el siglo XVIII); la del pudor, pocos, porque, dejando a un lado las tradiciones bíblicas, el pudor no puede darse allí donde no se reprima la exhibición; es decir, puede valer como factor psicológico para el vestido, pero no original sino surgido en un estadio posterior. El principal motivo parece ser la decoración: existen pueblos que no se visten, pero no que no se decoren.» (J. C. FLÜGEL, 2002, p.13)*

Según Flügel, el pudor no es una fuente fiable que dictamine el origen de la vestimenta. El pudor, fuente originaria en algunas religiones, generaría un constructor conductual por el cual se crearía una imagen ligada a la vergüenza y el cuerpo. El cuerpo cadente de ropa ofrece una imagen exhibicionista y fuera de términos de aceptación sobre las sociedades que acogen este tipo de sistemas tradicionales en bases teológicas, abordando el cuerpo como un producto del pecado, como algo a ocultar por diferentes lógicas relacionadas con la represalia y el perdón.



*Fig.2: Pintar africa no,Dama Blanca de Auahouret,Pintura rupestre, 140x100cm, Sahara*

*The Yorck Project (2002) 10.000 obras maestras de la pintura (DVD-ROM), distribuido por DIRECTMEDIA Publishing GmbH. ISBN: 3936122202.*



*Fig.3: © UNESCO Illizi, Fotografía de las pinturas rupestres de Tassili n'Ajjer (2006)  
© Gruban*

Siguiendo con Flügel, la protección sería otro de los propósitos por los cuales el ser humano usaría la vestimenta. Pero de igual manera no se comparte en todos los estratos sociales estudiados por él. De igual forma, si hablamos de protección desde un argot climático, la vestimenta pasaría a ser un propósito en base a la supervivencia, y se vería truncada si el cuerpo pudiera habituarse, dejando atrás la necesidad de tener dicho ropaje.

La decoración formará parte de esa misiva donde toda la sociedad encuentra un punto de unión/nexo en la cual se estabilizan el cuerpo y la vestimenta, son comunes en todas las culturas de esta tierra. O por lo menos lo son para Flügel. La decoración y el cuerpo es inherente al propio ser humano desde tiempos inmemoriales. Las capacidades decorativas del cuerpo dan sentido a la individualidad del propio ser. Así la distinción se marca por las características de esa misma diferencia “decorativa”. Somos diferentes en aspecto, forma, pensamiento y eso se demarca en la forma que tenemos de acercarnos al mundo mostrando imágenes de nosotros mismos, que han sido creadas bajo un influjo de construcciones estéticas, sociales y culturales.



Para Simmel la imitación es uno de los factores por los cuales la moda es introducida dentro de estos modelos sociales/culturales. Dando cabida a la modificación de esta "imitación" para desvincularse de estos aspectos que someten al individuo a un modelo de continua diferenciación/imitación. Actuamos por repetición de conceptos que se añaden por determinados roles sociales demarcados por industrias que determinan nuestra propia imagen.

*« La moda es imitación de un modelo dado. Y satisface así la necesidad de apoyarse en la sociedad; conduce al individuo por la vía que todos llevan, y crea un módulo general que reduce la conducta de cada uno a mero ejemplo de una regla. Pero no menos satisface la necesidad de distinguirse, la tendencia a la diferenciación, a cambiar y destacarse. » (G. SIMMEL, 1934, p.147)*

Si nos fijamos en las pinturas rupestres, en ocasiones parecen mostrarnos una segunda piel, como abrigos de piel utilizados para paliar el frío y generar un mayor porcentaje de supervivencia; herramientas y materiales que el mismo ecosistema ofrecía y eran usados y modificados para la realización de un sin fin de diversas actividades. Son muestra de como el entorno generaba el ideario que construía nuestra forma de reflejarnos al mundo con atuendos impuestos por la realidad social/territorial. Podrían ser las pinturas rupestres de Tasili n'Ajjer (meseta de los ríos) en el sudeste de Argelia, desierto del Sahara, una muestra de ello. En ellas se pueden observar diferentes figuras con lo que se supone son algunos ropajes de diferentes características. Parecen vestidos de una sola pieza o adornos que se entrelazan en algunas de las piernas. Estas indumentarias solo pueden ser interpretadas como tal, ya que carecen de un soporte que dictamine que son ropajes y no formas realizadas para la representación de un ser humano u otra cosa. Aun así, nos dejan entrever -en nuestro imaginario- o por lo menos imaginar, algunas de las características que tenían las prendas/formas hace 12.000 años.

Puede ser que la forma en la cual hemos ido construyendo la estética corporal ha generado un sin fin de formas de entender el atuendo desde la antigüedad, partiendo de la proliferación de un estatus social, hasta la visión de un entendimiento hacia la cultura/sociedad. Esto a su vez, ¿ha generado una muestra indispensable hacia lo que la ropa y el medio nos cuenta?. La representación de los espacios que han generado los distintos colectivos en los medios culturales, a su

vez, ¿nos llevan a mostrar la forma en la cuál podemos ver los rasgos de las diferentes sociedades que componen el entramado cultural?.

Simmel nos muestra la capacidad del ser humano para transcribir el afán de individualismo generado no solo por las escalas sociales, por la moda o la competitividad sino que es inherente en muchos casos a la misma persona. Una raíz que se prefija en ambos lados de las interacciones humanas y que en el mundo artístico alude a la propia individualidad del artista.

*« Pero es curioso advertir que dentro del sujeto mismo y en materias donde nada tienen que ver las imposiciones sociales se produce también ese antagonismo entre la unificación igualitaria y el afán de destacarse que engendra la moda. En los fenómenos que aludo se manifiesta el paralelismo muchas veces notado entre lo social y lo individual. Las relaciones que se dan entre individuos se repiten entre los elementos psíquicos de un solo sujeto.»*  
(G. SIMMEL, 2007, p.90)

A través de las diferentes etapas de nuestra era, ese entramado nos ha mandado una directriz, en cuanto a civilizaciones y estratos de las mismas. Ya que los distintos componentes que han versado en el mundo (como el industrial) han contado con innumerables formas de vestir para cualificar o ponderar los actos que nos llevan a diferenciar los diferentes modelos sociales, y no solo dentro del estatus económico, sino en formatos cualificados indistintamente. ¿Es el uniforme un indicador de ello?. El uniforme de trabajo, militar, espiritual instituye una fuente de recursos hacia las diferentes formas de vestir de todas las épocas. Véase los chamanes o hasta generales de cualquier ejército, monarcas o jefes de estado pasando por cantantes, modelos y actrices. Todos estos tienen constituida una clara forma de identificarse a través de la ropa y la decoración del cuerpo.

Siguiendo con Simmel, la moda se establece en las clases sociales altas, despojándose de lo nuevo. Una vez las clases sociales bajas se han empezado a aprovisionar de esos mismos factores se producirá un sistema cíclico en cuanto a escala de poder, pero que deja latente las perturbaciones en un entorno consumista al servicio de la industria.

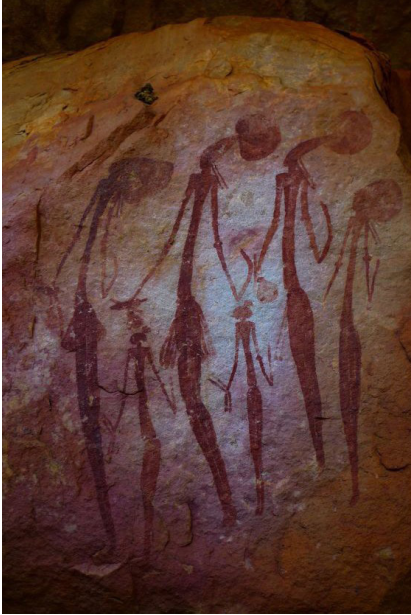


Fig.4: John Borthwick, Fotografía de Pintura rupestre de Gwion Gwion, 5000- 50000 a .C, Australia (2012).

« La moda mantiene en constante mutación las formas sociales, los vestidos, las valoraciones estéticas, en suma, el estilo todo que usa el hombre para expresarse.

Sin embargo, la moda, esto es, la nueva moda, sólo ejerce su influjo específico sobre las clases superiores. Tan pronto como las inferiores se la apropian y, traspasando las fronteras que la clase superior ha marcado, rompen la unidad de ésta que la moda simboliza, los círculos selectos la abandonan y buscan otra nueva que nuevamente los diferencie de la turbamulta. Sobre esta reciente moda actúa otra vez el propio mecanismo, y así indefinidamente.» (Ibídem, p. 40.)

Casi siempre se suele determinar el concepto paisaje como una imagen contenida en un marco visual dentro de un espacio y tiempo, en el cual los elementos forman una composición, como una forma de código encriptada, que sistemáticamente reiteran fórmulas para clasificar el tipo de paisaje que puede ser en nuestra propia captación vivencial/cultural. Esto último construye un sin fin de variaciones en nuestra percepción junto con el entorno que nos rodea. Y en esas variantes que se constituyen, existen confrontaciones que vienen asumidas con una determinación hacia la contemplación y la experiencia.

*«El paisaje se contempla. El placer que produce la contemplación genera la necesidad de prolongar el recuerdo por medio de la descripción gráfica, pictórica, literaria o fotográfica[...]*

*[...] El paisaje también se piensa, llegando a reclamar la atención de los filósofos. Contemplar, dibujar, describir, recrear... son fases*



*de apropiación que conducen a un pensar y reflexionar sobre el placer y sobre aquello que lo produce, sobre quien lo disfruta y sobre el lugar y el tiempo que se disfruta.» (J. MADRUELO, 2006, p. 10)*

Es en ese punto donde se genera una inflexión basada en la contemplación, en la experiencia construida a lo largo del tiempo. Pequeñas porciones o pedazos que van quedando de los lugares/espacios, que se retienen en nuestra memoria. Estos a su vez, alterados en una especie de identidad que se asume como fidedigna en nuestra propia percepción. Presumiendo pues todo tipo de creencias diferentes sobre la propia mirada, observando lo perdurable en esencia, aun cuando deja de perdurar en el momento exacto que somos conscientes de que no podemos retenerlo. Así, tenemos una visión funcional de continuidad, creamos una serie de archivos para recoger y albergar recuerdos que -casi siempre por emotividad- nos ayudan a mantener una línea temporal para exponer y redefinir nuestra línea histórica a nuestro antojo.

Como contextualiza Zygmunt Bauman en su libro *Vida de Consumo*, es en este tiempo de los Mass-Media donde nada es perdurable, todo se vuelve accesible y a la vez cambiante, y ese estado de cambio continuo nos viene asumido por una repentina capacidad de desvirtualización del entorno, que cambia sistemáticamente y se transforma en nuestras propias imágenes y percepciones, sin poder tener ninguna capacidad aparente de retorno. Es en su modelo más primitivo, el paisaje (entorno natural), una muestra de la incesable lucha contra los factores externos que lo atacan (hombre), en un intento continuo de modificación absoluta (industria, contaminación, etc.). Igual pasa en nuestra formalidad cognitiva: percibimos los cambios en nuestro entorno, pero por lo general gestionamos la vida con intencionalidad inmarchitable, viviendo con un pensamiento de perdurabilidad, aun cuando estemos en un lapsus de alteración física, cognitiva continua y enlazada hacia una percepción de vida finita.

Según Bauman, una sociedad establecida de consumo, usa la construcción social como medio que vincula el entorno, generando como sentimiento de pertenencia hacia un rol/ grupo social que se establece por el grupo/territorio en el cual habita. Así, conceptos como la moda se establecen de una forma omnidireccional a la pertenencia de un grupo o al intento de establecerse en distintos estratos sociales, en un grado de individualidad donde se integran aquellos mo-

delos o formas de los cuales el capital pueda suministrar el material necesario para la construcción utópica de pertenencia.

*« Es necesario recordar, sin embargo, que en una sociedad de consumidores, donde los vínculos humanos tienden a estar mediados por el mercado de consumo, el sentimiento de pertenencia no se alcanza siguiendo los procedimientos administrados y supervisados por el “pelotón de la moda” que el aspirante espera integrar, sino por la identificación metonímica del propio aspirante con ese “pelotón”» (Z. BAUMAN, 2013, p.28)*





*Fig.5: Wikipedia: Ovedc, Replica de pintura rupestre en la Sierra de San Francisco, U-SA. Museo Nacional de Antropología, 15 July 2015.*

Nuestras propias capacidades nos relatan un estímulo de supervivencia no educado al deleite o la experiencia, sino en el propio modelo social, y nos hace partícipes en casi la mayoría de los casos de un síntoma constante de pérdida/reposición. Proyectando sistemáticamente la alteración de contenido, como por ejemplo en estímulos ante la pérdida, entrando en juego la apacible frontera entre eliminar, retener o recuperar. En ese trayecto, donde los diálogos continuos

entre pasado/presente/futuro toman representaciones, mediante acciones que descodifican los aspectos más esenciales de la persistencia y que son organizados por las nuevas tecnologías, en pos de una localización constante entre el recuerdo captado en la memoria y el recuerdo archivado en el dispositivo.

Así, en relación con lo modificado, la imagen que - en un principio- se adoptó en la memoria en origen (pasado), pasa a formar parte de un recuerdo que se ve alterado (presente). Esa alteración se corresponde en orígenes metafóricos y se adapta a la nueva visión desmembrada y particular entre la memoria sujeto y dispositivo.

Posiblemente es en esta capacidad de cambio donde reside un diálogo -tras encontrar algo perdido se administra un lapso temporal - que nos lleva a una situación de rememorar el acontecimiento y a una visualización sesgada de lo que se tiene como imagen clarividente: la visualización instantánea y continua -como por ejemplo en las redes sociales-, no accionando un razonamiento directo hacia una realidad continua y si a una realidad temporal y periódica que se acciona cada vez que se accede a ellas.

En ese apartado, el espacio que contiene la imagen se sostiene como lugar donde solo concurren los recuerdos, aun cuando todo cambia con una complejidad abrumadora. Los recuerdos que no paran de ser adulterados y trastocados para dar lugar a otros momentos que se mantengan en un propio diálogo. De este modo nos introducirán en conceptos afines que tienen su contenido social y se enlazan a través de la memoria, ya que se nutren de la capacidad del recuerdo uniendo los momentos históricos preestablecidos. Esto tendrá una capacidad de valor para la misma sociedad, siendo esta una raíz cultural que representa el pensamiento occidental, con sus modificaciones y dicotomías, en un estado de velocidad absoluta que se confronta con el pasado, disolviendo todo a un ritmo estrepitoso. Así, este estímulo de conservar/guardar es un activo para la sociedad actual y una singular forma de construir un modelo basado en el consumo continuado y persistente. La moda íntimamente ligada a la imagen/paisaje ha estado al servicio de todo ello, siendo el paladín necesario para identificar las vertientes del uso y desuso, llevando a la multiplicación de la inmensa maquinaria consumista y estableciendo los poderes direccionales en el mundo artístico del cual también es partícipe.

La indumentaria siempre fue una muestra de nuestra identidad. El continuo cambio de la misma nos lleva a una implementación de actualizar nuestras manifestaciones sociales y nuestra forma de vernos o mostrarnos ante el mundo. La sociedad, a merced de un cambio constante, despoja y clasifica a aquellas personas que se reencuentran con esa misma forma de manifestación y obliga en pos del consumo a renovar atuendo o sentir como su apariencia torna en una disfuncionalidad social, entregando en muchos casos la imagen en un estrato político/social sin necesidad de argumentar la pertenencia a estos mismos.

« La cultura omniabarcadora de hoy exige que adquiramos la destreza de cambiar nuestra identidad (o al menos su manifestación pública) con tanta frecuencia, velocidad y eficacia como cambiamos de camisa o de medias. Y por un precio modesto, o no tan modesto, el mercado de consumo nos asistirá en la adquisición de esta habilidad en obediencia a la recomendación de la cultura.» (Ibídem, p. 9.)

Cuando se mira a lo lejos no se observa detalladamente aquello que se encuentra en la distancia. En la lejanía todo objeto obedece a las leyes de la intuición y la apariencia. La comprobación directa se vuelve obsoleta si no somos ayudados por algún tipo de tecnología, lo cual nos lleva a usar nuestra experiencia, nuestra información añadida para suponer o recrear en nuestra memoria aquellos datos que se manifiestan, buscando una explicación hacia aquello que no logramos analizar. Si seguimos con el mismo ejemplo entre dos puntos distantes con un solo observador, podríamos decir que aquello que es percibido por este, no es más que una racionalización del entorno, una imagen copiada en la memoria que nos indica un porcentaje de nuestra propias afinidades y experiencias. Es posiblemente la experiencia (o aquello que asumimos como tal), la indicadora de nuestra capacidad para evocar situaciones nuevas en entornos desconocidos. En una era postindustrial donde existían ya problemáticas respecto a la naturaleza y la predisposición a su conservación, la moda ha servido como institutriz mediadora entre el territorio y las sociedades que lo cohabitan, entre el paisaje y la representación directa tanto en su disposición de elementos, como en la representación de los mismos en el mundo artífice de las pasarelas tanto como en el conjunto de los sistemas que engloban lo social.



Así a medida que el ser humano evoluciona y por lo tanto el medio/hábitat formará parte en la que entendemos aquellas cosas que nos rodean y como vamos creando sinergias que van generando el entramado de acciones que nos llevan al día de hoy, en el cual podemos discernir las diferentes fuentes culturales en las cuales emanamos campos culturales como la moda, podemos afirmar que la tecnología cada vez más es un factor influyente en este campo teniendo un anclaje directo con los relatos artísticos en lo referente a la construcción de los nuevos diseños y en lo que a la creación del nuevo medio se refiere. Así la realidad virtual ha dado paso a la constitución de una nueva forma de entender la moda, de visualizarla y estructurar un nuevo comportamiento hacia la misma.

De igual manera, los sistemas de inmersión como la Realidad Aumentada crean afinidades hacia una estructura en la cual la representación de las creaciones se puede sentir desde una perspectiva personal, dando capacidad visual a las recreaciones en nuestro cuerpo, buscando la representación del otro “yo” como una figura externa en forma de avatar, ofreciendo el disfraz al cuerpo virtual y mostrando una nueva forma externa de completar el origen igualitario de los nuevos estratos sociales.



*Fig.6: Shalom Harlow rociado con pintura por robots durante el final del desfile RTW de primavera de 1999 de Alexander McQueen.*

*(Foto de Guy Marineau/Condé Nast vía Getty Images)*



Ahora la figura del avatar nace con mas relevancia, pero conservará las (dis)funcionalidades que antes estaban al servicio de los cambios transitorios de la moda. Un “yo” digitalizado que prevalece en un intento de la perfección ficcional y de la modificación continua y desligada de la realidad que aportará otro foco de atención a la relevancia de continuidad del rehacer y deshacer indiscriminado.

De la alternancia de la mejores galas y complementos a aquellos que puedan permitírsela. Del mismo juego de sensibilidades, pero ahora confrontadas con un espacio donde el control esta subordinado a la máquina y a los estratos de poder.

La tecnología puede ser el nuevo traje a medida del desnudo más integral. Ahora los avatares mandan. Las nuevas formas de construir un ideario imaginativo dentro de la industria de la moda cambian y se nos ofrece la capacidad de poder “mutar” tantas veces queramos para cambiar el soporte de nuestra piel. Las nuevas tecnologías pueden mostrar cualquier tipo de decoración o entramado dentro de nuestro cuerpo. Puede hacernos imaginar como nos queda una prenda mucho antes de que esta esté confeccionada y puede estar dentro de cualquier sinergia cultural y contexto social. La prenda ya no es una consecuencia de tejido en una producción en cadena, sino un algoritmo del cual subvierte la caracterización de una persona ficticia, o por lo menos dentro de un marco físico entendido como tangible y momentáneo.

En resumen, las capacidades son inimaginables, ya que nuestro cuerpo puede ser modificado al igual que nuestra ropa. Cualquier filtro e iniciativa sirven de substrato para la modificación virtual de nuestra propia apariencia. La moda se subvierte al diseño dentro de la programación. Las cadencias son ocultadas para dar origen a un nuevo canon estatutario , si bien toda la sociedad no se rige por los mismos modelos, nos encontramos con una fuerte proporcionalidad de factores que indican cada vez más la adicción a recrearnos fuera de un contexto real. Así vamos degenerando en múltiples versiones de sí mismo y desechamos la manera de envejecer bajo el seudónimo tecnológico.

Como siempre la tecnología no solo se abre camino dentro, sino que también lo hace desde fuera. Así avanza como la moda desde su origen apartado de las redes y las nuevas tecnologías. Ahora la



Fig.7: Idest, Bella Hadid Closing Coperni Spring 2023 Collection, Youtube,2022.

moda se refleja en atuendos para los distintos soportes que genera la industria digital y ya no solo desde una perspectiva dentro de la realidad de lo virtual, sino dentro de la propia ficción que se genera en mundos paralelos como los videojuegos.

El pasado 2022, en una pasarela de la semana de la moda de París, se creó una especie de performance en la cual deslumbraba el cuerpo de la top model Bella Hadid (Fig.7) semidesnuda, en un ambiente sosegado, caminando hacia el centro de la pasarela. Dejaba que dos de los autores (Sebastien Meyer y Arnaud Vaillan) de la firma Coperni rociaran su cuerpo con un spray de fibras naturales. Las fibras se solidificaban en su cuerpo y unían, dejando después de unos retoques rápidos y unas tijeras de por medio, un precioso vestido blanco entallado, cuyo material era digno de cualquier pasarela. Recuerda a 1999, cuando el diseñador Alexander McQueen, integró dos brazos mecánicos en el centro de una sala que al entrar una bailarina -la modelo Shalom Harlow- (Fig.6) con un vestido blanco de tul y dos cinturones marrones, fue colocada en el centro en un mecanismo giratorio. Al estar en el centro, los dos mecanismos la rociaron de pintura, dejando el vestido pintado mientras los espectadores miraban atónitos los diferentes movimientos que la bailarina generaba junto a los brazos robóticos.

La conclusión es aparente, el atuendo se estabiliza con la moda en nuestros días, dotando a la moda de los factores de innovación tecnológica que van de la mano con la temporalidad artística. Ahora la moda no solo está en lo físico, hablando del estilo personal de cada individuo, sino de las distintas formas vivenciales que se establecen en la red. El avatar es una muestra de ello, tanto en redes sociales como en la constitución de un videojuego. Así que posiblemente los modelos del futuro no sean reales sino adaptaciones prefijadas de modelos producidas por una IA. Seguramente, la personalización tanto en lo visual como en un entorno más físico nos lleve a la constitución de nuevas formas de entender la moda, el cuerpo. El territorio ha mutado y ahora el paisaje también se subvierte a un estrato virtual, así como en la antigüedad los elementos han cambiado y han dado paso a una hibridación entre la moda y el paisaje en un entorno virtual.

En el medio digital podemos ser quien queramos ser, podemos vestir desde un estilo personal, siempre desde las capacidades u op-

ciones que nos ofrezca el programa o espacio virtual. Así los roles sociales se establecen en quien tiene o puede comprar el mejor atuendo digital. Y esto nos lleva sin duda otra vez más al mismo punto de partida que los estratos de poder que se generan en la vida real.

### **Bibliografía**

BAUMAN, Zygmunt: *Vida de consumo*. México: Editorial Fondo de cultura económica, 2007.

BAUMAN, Zygmunt: *La cultura en el mundo de la modernidad Líquida*. España: Editorial FCE, 2013.

ENTWISTLE, Joanne: *El cuerpo y la moda: Una visión sociológica*, Barcelona: Editorial Paidós contextos, 2002.

FLÜGEL, John Carl: *Psicología Del Vestido*, Buenos Aires: Editorial Melusina, 2015.

HALL, Edward: *La dimensión oculta*, Buenos Aires: Editorial Siglo veintiuno editores, 2003.

LLANO, Pedro de / GUTIÉRREZ, Xosé Lois: *En tiempo real: el arte mientras tiene lugar*, Fund. Luis Seoane, La Coruña, 2001.

MADERUELO, José: *El paisaje: génesis de un concepto*. Abada Edit

PUIG Y PERUCHO, *Buenaventura: La pintura de paisaje*, Barcelona, Ed. E. Meseguer, 1948.

SIMMEL, George: *Cultura femenina y otros ensayos*, Argentina: Editorial Revista de Occidente, 1934. ores, 2006.

SIMMEL, George: *De la esencia de la cultura*. Buenos Aires: Editorial Prometeus, 2007.

## Fotografías:

Fig 1: Luis Miguel Gutiérrez Cuenca Recreación Vectorial de Pintura rupestre , << Los toricos del Navazo>> 4,2x1,2 m, 6.000 y 1.500 años a. C, Albarracín (Teruel). Vectorizado de sacado de PUIG Y PERUCHO, Buena-ventura: La pintura de paisaje, Pag.12, Barcelona, Ed. E. Meseguer, 1948.

Fig.2: Pintor africano, Dama Blanca de Auahouret, Pintura rupestre, 140x100cm, Sáhara, The Yorck Project (2002) 10.000 obras maestras de la pintura (DVD-ROM), distribuido por DIRECTMEDIA Publishing GmbH. ISBN: 3936122202.

[https://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Afrikanischer\\_Maler\\_001.jpg](https://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Afrikanischer_Maler_001.jpg)

Fig.3: ©Illizi,Gruban ©UNESCO Fotografía de pintura rupestres de Tassili n'Ajjer (2006) <https://whc.unesco.org/es/list/179>

Fig.4:John Borthwick, Fotografía de Pintura rupestre de Gwion Gwion,5000 - 50000 a .C, Australia (2012).

<https://www.smh.com.au/lifestyle/why-scientists-are-intrigued-by-the-gwion-gwion-rock-art-of-the-kimberley-20161018-gs4zlh.html>

Fig.5: Wikipedia: Ovedc, Replica de pintura rupestre en la Sierra de San Francisco, California, EE. UU. Museo Nacional de Antropología, 15 July 2015.

[https://www.wikiwand.com/es/Pinturas\\_rupestres\\_de\\_la\\_sierra\\_de\\_San\\_Francisco](https://www.wikiwand.com/es/Pinturas_rupestres_de_la_sierra_de_San_Francisco)

Fig.6: Shalom Harlow rociado con pintura por robots durante el final del desfile RTW de primavera de 1999 de Alexan-der McQueen. (Foto de Guy Marineau/Condé Nast vía Getty Images)

<https://www.vogue.mx/moda/articulo/alexander-mcqueen-sus-desfiles-mas-importantes>

Fig.7: Idest, Bella Hadid Closing Coperni Spring 2023 Collection, Youtube,2022.

<https://www.youtube.com/watch?v=Obi65c6XSXw>