

# P A P E L E S D E C U L T U R A C O N T E M P O R Á N E A

revista digital



## PROCESOS DE ARTIFICACIÓN EN LA MODA

NÚMERO 26

ISSN: 2254-5456

AÑO 2023



# Sumario

3 - 4

## EDITORIAL

5

***Moda, arte y todo lo demás***

***Fashion, art and everything in between***

Miguel Peña Méndez

5 - 8

## TEMA

9

***Presentación***

***Presentation***

Ximena P. Hidalgo-Vásquez

10

***Hilos temporales: Reflexiones sobre Moda, Territorio e Identidad en la Memoria Cultural***

***Temporal Threads: Reflections on Fashion, Territory and Identity in Cultural Memory***

Luis Miguel Gutiérrez Cuenca

11 - 29

***Atención: artista multidisciplinar crea moda sin saberlo***

***Attention: multidisciplinary artist creates fashion without knowing it***

Lola Nieto Vera

30 - 43

***¿Puedes ser lo que sueñas? Muñecas y moda en Grecia***

***Can you be what you dream of? Dolls and fashion in Greece***

Vasiliki Kanelliadou

44 - 50

***Diseño de vestuario. Experiencias en el mundo de la danza***

***Costume design. Experiences in the world of dance***

Ximena P. Hidalgo-Vásquez

51 - 63

**DOSSIER**

64

***La ropa en el arte y su relación con la moda***  
***Clothing in art and its relationship with fashion***

Concha Romeu

65-103

**RESCATE**

104

***Pop Art y Comic Books. Entrevista de David Pascal a Roy Lichtenstein***  
***Pop Art and Comic Books. David Pascal interviews Roy Lichtenstein***

Traducción y notas por Miguel Peña Méndez

105 - 116

**MISCELÁNEA**

117

***El cajón de sastre: Actos textuales y producción gráfica en FLUXUS***  
***The catch-all: textual acts and graphic art in FLUXUS***

Gonzalo J. Tejero y Lucía Maestre Acevedo

118 - 133

***El caso ballena: entre la cópula y la disyunción. Un estudio sobre la acústica de Giacinto Scelsi******The whale case: between copulation and disjunction. A study on acoustics by Giacinto Scelsi***

Alejandro J. del Valle Cordero

134 - 142

**RECENSIONES**

143

***Barbarella / Saga de Xam / Jean Claude Forest***

144 - 147

***Ben Shahn: De la no conformidad / Laura Katzman (com.)***

148 - 151

***Performance en el museo / El museo como performance***

Daniel Lesmes e Iñaki Estrada (eds.)

152 - 156

**Créditos**

157

**Agradecimientos**

159

E D I  
T O R  
I A L

# Editorial

**MODA, ARTE Y TODO LO DEMÁS**

***FASHION, ART AND EVERYTHING IN BETWEEN***

Miguel Peña Méndez / [amiguel@ugr.es](mailto:amiguel@ugr.es)

He de confesar que una de las ilusiones de mi vida hubiese sido ser director de una revista de tendencias, una especie de *Interview* warholiana, o cualquiera de esas publicaciones bellísimas que florecen todas las primaveras en cualquier estación y se agostan pronto azotadas por la sequía de ventas y publicitaria. Así que cuando en el consejo de redacción se planteó la posibilidad de dedicar la sección TEMA de este número a los procesos de artificación de la moda, se me despertó el subconsciente y en mi imaginación revoloteaba un número con estudios sobre la elegancia expresionista de Alexander McQueen, las sutilezas japonesas de Issey Miyake, la austeridad clásica de Giorgio Armani o las provocaciones de Franco Moschino. Otras veces me lo imaginaba como un monográfico de carácter más investigador sobre jóvenes diseñadores y atrevidos fotógrafos, los entresijos de un mercado exclusivo y sofisticado, sus mecanismos de difusión (museos, revistas y certámenes), junto a no sé qué más cuestiones sesudas y profundas. Mi mente era una especie de Fiesta de la Rosa monegasca con los grandes nombres de la moda mezclados con una pasarela outsider en Milán. Fantasías.

Pero la investigación y divulgación universitaria tiene otros cauces. La sección **TEMA** en esta ocasión ha sido coordinada por la Dra. Ximena Hidalgo. Una artista multidisciplinar tan impredecible y versátil no podía ir por esos trillados caminos. El resultado, por lo menos para mí, ha sido sorprendente. Las contribuciones que fueron llegando a la redacción así lo iban indicando. Mientras que otras propuestas se quedaron por el camino, otras propuestas fraguaron y así, el trabajo concienzudo de Luis Miguel Gutiérrez abre la sección aportando su visión de la moda como un tema relacionado con la memoria cultural, el territorio y la propia identidad. En ese mismo sentido de la inserción de lo territorial, Vasiliki Kanelliadou, propuso el acceso a través de la moda a los mundos de fantasía de una de las muñecas más icónicas del mundo en un territorio tan cargado de historia, cultura y particularidades como es Grecia. Por su parte, la aportación de la artista y diseñadora Lola Nieto, nos ofrece la visión del caótico mundo del creador, un ser caracterizado por lanzarse a la piscina (a cualquier piscina, también la de la moda) “sin saber(lo)”. Finalmente, la última puntada para este vestido lo iba a dar la propia coordinadora de la sección, mostrándonos las bellas creaciones que ha ido realizando a lo largo del tiempo para distintas compañías de danza. Estas colaboraciones se complementan en la sección DOSSIER con la aportación de la artista Concha Romeu, una atenta espectadora del arte contemporáneo, que nos dio acceso a su archivo para asomarnos al rico panorama de creadores que tienen el foco puesto en cómo la ropa se cuele entre las manos de los artistas como una herramienta, un soporte, un algo significativo y signifiante, una metáfora de nosotros, de nuestras fragilidades o de nuestros sueños de ser otros o simplemente para poder ser más nosotros. El acceso a nombres y obras que nos propone es todo un placer y una sorpresa.

En la sección **RESCATE** en esta ocasión hemos recurrido a una efeméride: el centenario del nacimiento de Roy Lichtenstein (1923-1997). Para celebrarlo hemos acudido a una entrevista inédita en español del año 1966, en la que David Pascal se atrevió a preguntarle lo que todos quisimos saber sobre su relación con los cómics. ¿Le gustaban?, ¿los odiaba?, ¿le importaban algo?, ¿por qué los cómics?... Una entrevista poco conocida que no tiene desperdicio.

Por su parte, la sección **MISCELÁNEA**, un campo para la experimentación y la investigación, nos sorprende con un estudio sobre los actos textuales y la producción gráfica desarrollada en el grupo FLUXUS, de la mano de dos jóvenes investigadores y artistas: Gonzalo Tejero y Lucia Maestre. Junto a ellos, Alejandro del Valle, otro artista investigador, más maduro y avezado nos lleva mediante un poético texto por los meandros de la obra del músico Giacinto Scelsi, guiado a su vez por la mano del gran filósofo melómano que fue Eugenio Trías.

Para terminar, la sección **RECENSIONES** da cuenta de la reedición de dos comics de culto de la cosecha de los sesenta: *Barbarella*, que por fin en 2023 se publicó íntegramente en español, y *Saga de Xam*, otro mítico y cotizadísimo comic que ha vuelto a ver la luz en francés. La exposición y el catálogo del artista norteamericano *Ben Shahn* fue otro de los grandes acontecimientos expositivos del año, en un momento de transición entre el Museo Nacional Reina Sofía de Borja-Villel y el de Segade. Finalmente, reseñamos el libro *Performance en el museo/ El museo como performance*, donde José Luis Lozano comenta este libro donde se estudian los cambios que supuso para el panorama expositivo y coleccionista esta nueva práctica artística.

Esperamos que este número más contenido en su extensión no pierda la intensidad de los anteriores y que sea del disfrute para inquietudes variadas.



T E  
M A

# PRESENTACIÓN

La moda y el arte han estado estrechamente relacionados desde hace siglos. A lo largo de la historia, los diseñadores de moda han tomado prestadas ideas y conceptos del mundo del arte, al mismo tiempo que los artistas han encontrado en la moda una forma de expresión creativa y un medio para cuestionar las normas sociales y culturales.

Sin embargo, la artificación de la moda, es un concepto que aún se encuentra en tela de juicio. La artificación se refiere al proceso por el cual un objeto o actividad adquiere valor artístico, convirtiéndose en una obra de arte. En el caso de la moda, se le admite cuando las prendas se exhiben en museos, se venden en subastas o se convierten en iconos culturales. Pero como ha ocurrido con muchas otras disciplinas –la fotografía, el cómic, entre otras– la controversia surge especialmente bajo el argumento que sostiene que la moda es una industria comercial y por tanto no debe ser considerada como arte.

A pesar de ello, no se puede negar que entre los diseñadores de moda han existido y existirán artífices que elevan el vestuario a la categoría de arte no sólo por crear piezas únicas sino también porque llegan a ofrecer un espectáculo que en nada se diferencia de una performance de arte visual tradicional.

Pero podemos ir más allá y ver cómo esta simbiosis entre arte y moda está presente en muchos ámbitos de nuestra cultura y en este número de Papeles de Cultura Contemporánea, queremos hacer visibles algunos de estos ámbitos de la mano de la experiencia directa, del análisis y la investigación que involucra a la moda y el arte en un mismo tejido.

Desde el reciclaje, la influencia del territorio, la incidencia mediática en una cultura, hasta la expresión escénica a través de la danza, la moda se despliega y nos habla de su artisticidad en las siguientes páginas.

Ximena P. Hidalgo V.

# 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.

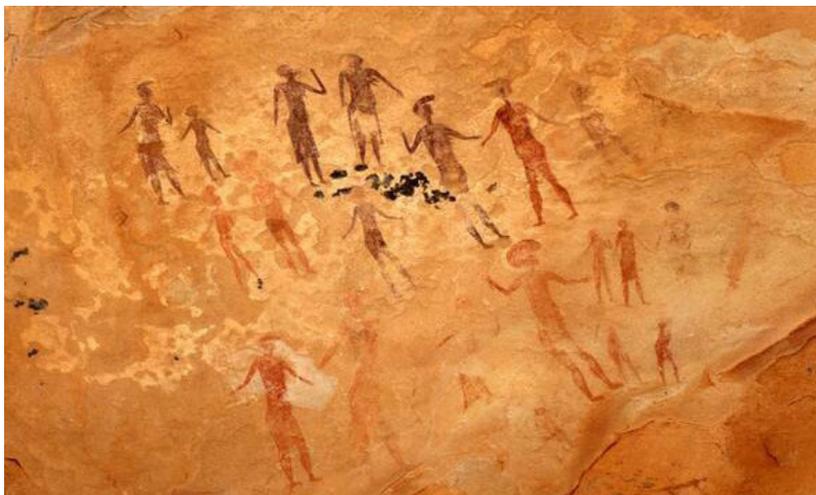
*«La primacía de la protección ya no la defiende nadie (gentes desnudas entre las nieves de Tierra del Fuego fueron descubiertas en el siglo XVIII); la del pudor, pocos, porque, dejando a un lado las tradiciones bíblicas, el pudor no puede darse allí donde no se reprima la exhibición; es decir, puede 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.

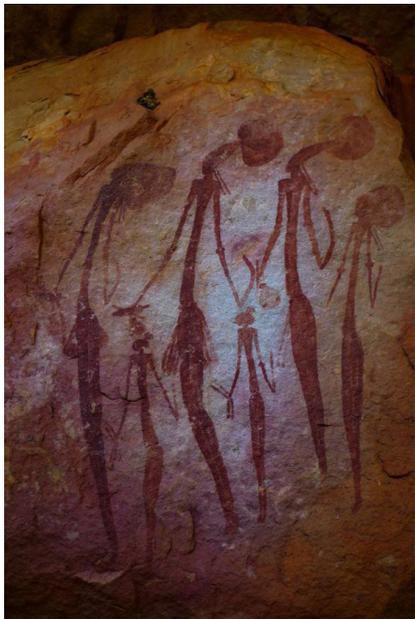


Fig.4: John Borthwick, Fotografía de Pintura rupestre de Gwion Gwion, 5000- 50000 a .C, Australia (2012).

« 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)*

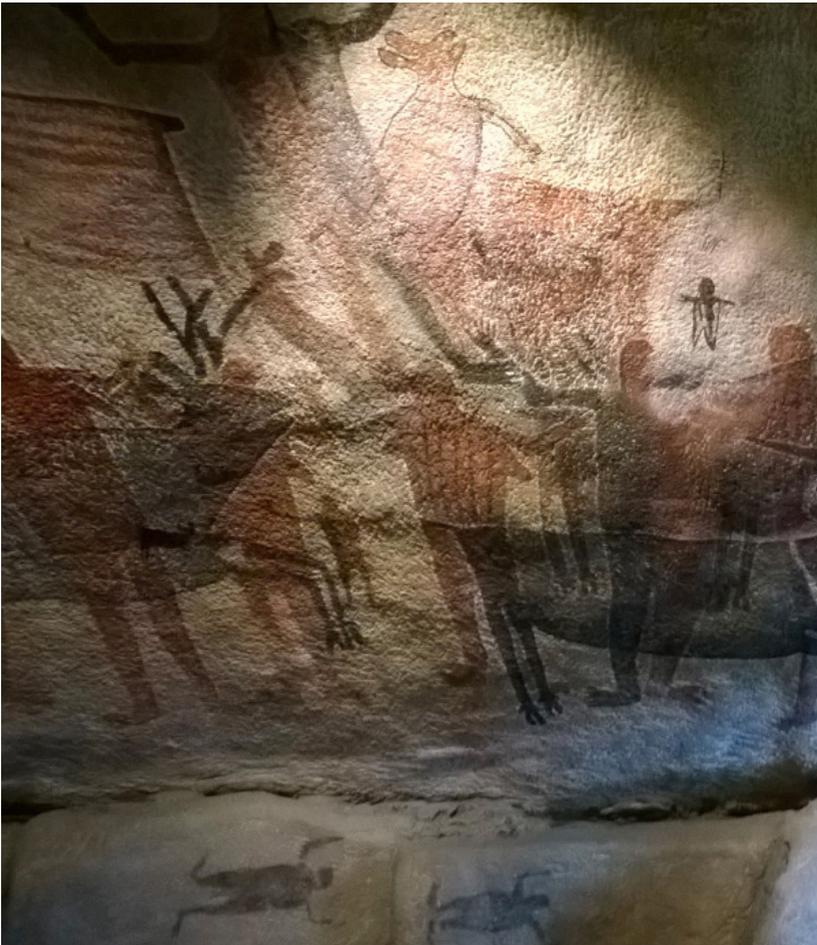
Es en ese punto donde se genera una inflexión basada en la contemplación, en la experiencia construida a lo largo del tiempo. Pequeñas porciones o pedazos que van quedando de los lugares/espacios, que se retienen en nuestra memoria. Estos a su vez, alterados en una especie de identidad que se asume como 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.

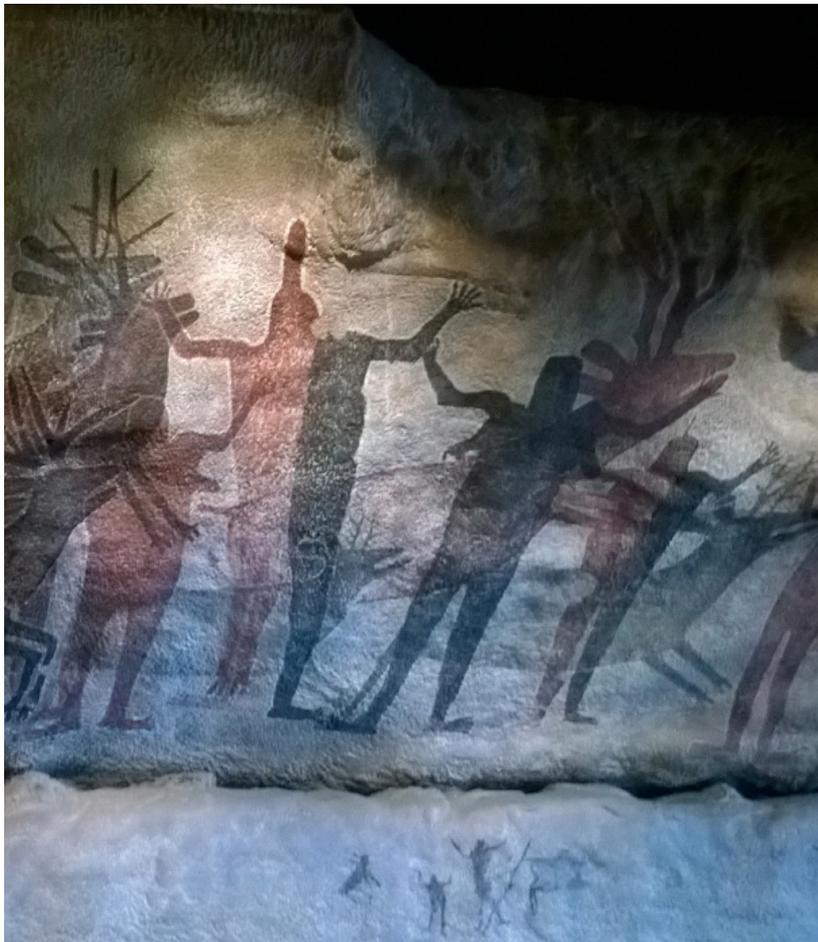
Como contextualiza Zygmunt Bauman en su libro *Vida de Consumo*, es en este tiempo de los Mass-Media donde nada es perdurable, todo se vuelve accesible y a la vez cambiante, y ese estado de cambio continuo nos viene asumido por una repentina capacidad de desvirtualización del entorno, que cambia sistemáticamente 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, Buenaventura: 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>

# ATENCIÓN: ARTISTA MULTIDISCIPLINAR CREA MODA SIN SABERLO

*Attention: multidisciplinary artist creates fashion  
without knowing it*

Lola Nieto Vera (lolanietoestudio@gmail.com)

Artista visual, Fotógrafa

Recibido: 19/12/23    Aceptado: 01/03/24

**Resumen:** Hoy día es algo común cuando un artista se define como multidisciplinar, pero esto no siempre ha sido mirado con buenos ojos en el mundo del arte.

El mundo del arte desdibuja sus límites desde las Vanguardias para actualizarse en un mundo donde todo es posible, y ya no sirven las etiquetas de disciplina ortodoxas del siglo pasado. El presente trabajo analiza el inexistente límite entre el arte y la moda desde la propia experiencia.

**Palabras clave:** multidisciplinar, moda, arte, XXI, disciplinas

**Abstract:** Nowadays it is commonplace when an artist defines himself as multidisciplinary, but this has not always been looked upon favorably in the art world.

The art world blurs its boundaries since the Vanguardists to update itself in a world where everything is possible, and the orthodox discipline labels of the last century are no longer useful. The present work analyzes the non-existent limit between art and fashion from its own experience.

**Keywords:** multidisciplinary, fashion, art, XXI, disciplines, disciplines.

*“La ropa cambia nuestra visión del mundo y la visión que tiene el mundo de nosotros”*

– Virginia Woolf

## **Un pincelada histórica**

El ser humano se viste incluso antes de las primeras civilizaciones de Egipto y Mesopotamia. La función más evidente del hecho de vestirse, es de protegerse frente a las adversidades atmosféricas. Pero la vestimenta encubre factores más complejos de condiciones psicológica, moral, social y ritual. Hay factores que determinan el modo de vestir: como el sexo, clase social, cantidad de ingresos y la tradición.

El vestirse es una tendencia básica de la vida social común a todas las culturas. Gracias a la vestimenta, la persona toma sentido e identidad.

Una de las respuestas a porqué nos vestimos es por comunicación, además de por protección.

La identidad tiene conexión con la moda y el vestir, por ejemplo cuando elegimos la ropa que nos ponemos, es una declaración de intenciones sobre nuestro género, clase, pensamiento, inclinación política...

Modistos, artistas y diseñadores plasman la estética de la época en los siglos XIX, XX y XXI, empleando técnicas interdisciplinarias nunca antes vistas. Por ejemplo, Mariano Fortuny y Madrazo y Adèle Henriette Elisabeth Nigrin, revolucionan la moda en el siglo XIX con sus creaciones textiles, aplicando técnicas orientales y aportando diferentes patentes de plisados.

La moda madura y marca la “modernidad” en la Revolución Francesa y en la Revolución Industrial, y es un reflejo de los conflictos de clases y de innovación estética.

Culmina también en la época de las Vanguardias artísticas, donde el arte y la moda van contra lo establecido con una actitud revolucionaria. Eso provocó que se replantearan qué es ser artista o diseñador, y que ambos tuvieran más libertad creativa.

La artista, diseñadora de interiores y modista Sonia Delaunay es un ejemplo de artista multidisciplinar porque combinaba estos trabajos, y como determina Morillas es considerada una de las mujeres más “revolucionarias y vanguardistas de la Historia del Arte” (Morillas, 2017), al igual que muchos otros artistas de la época.

En su vestido simultáneo, evidencia que la moda, la pintura y vanguardia pueden ir de la mano.

Su primer vestido simultáneo, creado en 1913 para bailar el tango en el Bal Bullier, era una original pieza definida por Apollinaire como «una pintura viviente» o «una escultura de formas vivientes».

Este grupo de pinturas Vestidos simultáneos, forman parte de la colección Thyssen-Bornemisza, donde se puede ver como la pintora transfiere al lienzo el resultado de sus investigaciones en papel como diseñadora de moda.

Elsa Schiaparelli es otra creadora que defiende que la moda es arte, ya que entró en el mundo de la moda a través del arte. Sus creaciones más conocidas son las que elaboró inspirándose en los cuadros de Dalí, con el que colaboró creando el famoso vestido blanco con una langosta impresa.

Incluso Giorgio Armani dijo:

*“Por supuesto, la moda es arte. La relación entre estos universos es muy estrecha. Ambos son medios de expresión de gran potencia, que crean objetos no solo bellos, sino también capaces de emocionar. De hecho, la industria de la confección se sitúa en el centro de la creatividad y es el mejor espejo de la sociedad y su cultura”.* (Sánchez, 2018).

En la segunda mitad del S.XX, la moda se democratiza, y los estilos surgen de la calle y de las subculturas, que se oponen a los conceptos tradicionales de posición social y de clase. Nace el prêt-à-porter, donde firmas reconocidas de alta costura llegaron a una cantidad mayor de personas.

Además, desde 1948 la moda entra al museo gracias al Met Costume Institute del Metropolitan Museum of Art de Nueva York, y se afianza la relación entre la industria de la moda y del arte. La moda se

consolida en el museo teniendo en exposición una colección permanente, que se hace extensivo a otros museos del mundo.

En el S.XXI cada persona es más consciente de sí misma y le presta más atención a su imagen, e interviene y actúa sobre ella.

Tanto el artista como el diseñador han estado vinculados irremediablemente al contexto que les rodea.

Podríamos decir que las prendas cotidianas están producida en serie y podrían considerarse productos de diseño que se enmarcan dentro de una cultura de la industria, que además es interdisciplinar.

### **Moda de autor, moda independiente, showroom.**

La moda de autor ha existido desde que existe la moda, desde que modistos y artistas firman sus creaciones en el S. XIX.

A inicios del S XXI hay una proliferación de la moda de autor, pero es entendida como productos de tendencia al margen de las grandes marcas de ropa y de las marcas para masas. Los diseñadores o artistas crean prendas únicas en el mercado, en series limitadas y que son una confluencia entre diferentes disciplinas.

Las prendas suelen ser muy conceptuales, con diseño intemporal y una producción de cercanía. Algunas firmas son lujosas, pero otras tienen unos precios más asequibles.

Diseñadores emergentes se asientan en las ciudades más importantes, y montan una alternativa a la tienda convencional de ropa: el showroom. En ella accedes como el que accede a una casa, tocando el timbre. Algunos nombres conocidos en España son David Delfín, Jocomomola, Divinas Palabras...

En España surgen desfiles de moda alternativos como Circuit (Barcelona), que es una plataforma para creadores de moda donde sus valores principales son que muestran un lenguaje visual vanguardista y contemporáneo, es de carácter interdisciplinario y muestran sus eventos de forma poco convencional.

Uno de los autores pioneros en España que hace uso de su creatividad sin límites y sin reglas es mi coetáneo David Delfín, el sentía la moda como arte polifacético, donde mezclaba la fotografía, el video,

la música y la moda. Sin duda un sentir general en las creaciones más contemporáneas. Demostró que nada es imposible en la moda, y que no sólo sirve para vestir, sino para reivindicar cambios.

Surgen revistas de gran influencia que dan importancia a estas manifestaciones artísticas de moda, como es la revista NEO2.

### **El límite es el inicio. Tenla a mano. Proyecto artístico de moda.**

Inevitablemente, como todo proceso vital, nada surge de la nada. Todo viene por algo...

Terminé la carrera de Bellas Artes en Diseño gráfico. Cuando llegué a la especialidad me pareció un mundo digno de otros cuatro años de estudio, porque el diseño es capaz de abarcar distintas disciplinas.

Soy de las diseñadoras gráficas que tiene formación en Bellas Artes. Esto me daba la posibilidad de aplicar los recursos y conocimientos de las Bellas Artes a mis trabajos como diseñadora; por ejemplo, podía crear mis propias esculturas que fotografiaba con una iluminación determinada o adaptar una pintura para la creación de un cartel.

Artísticamente me fijaba en la tendencia que proponían los críticos de arte, pero mi cabeza se empeñaba en crear al límite de esas premisas basadas en las disciplinas clásicas; ahora me doy cuenta que lo hacía para cuestionarlas.

Muchas fueron las ideas que fueron posándose en mi cabeza hasta que se materializó el proyecto Tenla A mano, que comento a continuación:

Una de las ideas principales es el interés en el poder que las manos han tenido como representación, tanto en las Bellas Artes como en Fotografía. Cómo definían la personalidad tanto la fisonomía como la pose, porque constituían un elemento de gran carácter personal.

Por otro lado quería poner una obra de arte al alcance de cualquier persona, que cualquiera pudiera llevar una prenda con intención artística. Que fuera un elemento cómodo y que defendiera una idea.

La escultura y la fotografía siempre han sido mis dos grandes debilidades. El espacio y la luz. La materialidad del espacio y de la luz.

En ese contexto, llegó a mis manos la posibilidad de participar en el Concurso Nacional de Jóvenes Diseñadores de Moda, en Murcia.

Todas las ideas anteriores se unieron en una posibilidad de proyecto, que presenté al concurso.

Para mí era un proyecto de escultura y de fotografía, que consistía en unas prendas blancas de algodón como un lienzo que llevaban impresas unas manos haciendo gestos cotidianos: manos que acompañan por la espalda, recogen una falda o la rasgan.





*\*Imágenes bocetos. Fotos: Archivo personal de la artista.*





En mi cabeza tenía una idea foto escultórica que permitiera a la imagen interactuar con una prenda de ropa y se convirtiera en una experiencia artística en moda.

Me seleccionaron, y tuve que mostrar las piezas en una pasarela. No vengo del mundo de la moda, y para que no se manchara la colección, la llevé envuelta en bolsas de basura negras... Miraba alrededor, todos los diseñadores envolvían sus colecciones con unos armazones gigantes, muy sofisticados, y yo allí, con mis bolsas de basura...

No obstante me llevé la cámara de fotos, porque veía más una oportunidad de poder hacer fotos en el backstage, que el tema de la moda en sí. Me sentía ajena a ese mundo. No entendía qué hacía allí, la verdad.

Sin quererlo gané el segundo premio. Estaba haciendo moda sin saberlo. Premiaron la simplicidad y el concepto. A partir de ahí la ins-

titución me permitió ir al Circuit y a la pasarela Gaudí, donde tuve el privilegio de cerrar el desfile de jóvenes diseñadores de moda. Llegué al sueño máximo de un diseñador de moda casi sin querer. Y digo sin querer, no porque no hubiera mucho trabajo detrás, tanto de diseño como de artesanía, sino porque no me lo esperaba.

Continué con el proyecto, vendí muchas piezas, incluso a coleccionistas y expuse en salas de exposiciones.

Fueron momentos emocionantes, donde podía desarrollar un proyecto artístico interdisciplinar que se entendía por la mayoría del público. Algunos periodistas escribieron artículos y me entrevistaron más como un evento de actualidad y de curiosidad que como una crítica de arte.

Este es uno de mis proyectos más queridos, porque me acercó al mundo de la moda y a la vez sentí que acerqué el arte al público.

Bajo mi asombro, veinte años más tarde, aún me preguntan si tengo camisetas o faldas de ese proyecto.

Mi trayectoria artística sigue siendo interdisciplinar, porque esos límites se convierten en el motor para la creación. Sigo intentando acercar el arte al público, con propuestas conceptuales que agiten los sentidos utilizando elementos que resuenan en nuestra condición común de ser humano.

## **Conclusiones**

El arte y sus características no son consensuadas en ningún área de conocimiento, ni siquiera ahora. Es un concepto cambiante según la época y el contexto, abarca muchas técnicas y formas. Históricamente ha sido muy difícil concretar el concepto de arte, precisamente porque es muy abierto.

Se puede percibir que el arte visual abarca diferentes tipos de arte, con diferentes artistas asociados a diferentes estéticas. El arte, la artesanía y el diseño pueden contener a su vez otras disciplinas.

La acción artística juega cada vez más con la integración de otras disciplinas e incluso con otras profesiones. Por eso es difícil su clasificación y poner límites para clasificarlas.

Ahora, en la primera parte del S. XXI se hace común la clasificación de interdisciplinar o multidisciplinar, al igual que se aceptan obras de “técnica mixta”, sin necesidad de entrar en más detalle.

Soy hija de mi tiempo, heredera del clasicismo, de las Vanguardias artísticas y de la tecnología. Pertenezco a una generación con una formación que ha transitado de lo analógico a lo digital; con mucha capacidad de investigación y con gran sentimiento de libertad; por eso, mi carácter es irremediabilmente multidisciplinar.

Implementar el conocimiento de diferentes áreas para tener más herramientas de expresión ha sido el eje de mi obra.

Cuando superas una disciplina y la haces interactuar con otros saberes y experiencias, estás sumando el conocimiento, creando nuevas expresiones personales, que permiten no sentir límites a la hora de crear.

Seguir con la clasificación en disciplinas clásicas con todos estos antecedentes culturales que se van sumando es obviar todo ese conocimiento.

Desde época muy temprana, me ha costado encasillarme para hacer uso de esa libertad creativa que ya ostentaban desde el Renacimiento y que se volvió más evidente con las vanguardias.

Pero como artista, me fijaba e influían las opiniones y el foco de los críticos de arte, hasta tal punto que tendía a autocensurarme por miedo a no ser reconocida, porque en definitiva venimos de una tradición donde la opinión crítica profesional influye en el público y en el coleccionista, y determina tu éxito. Pero el experto en arte contemporáneo seguramente sólo pueda abarcar en su conocimiento ciertas tendencias o artistas, porque todo es inabarcable en la era de la globalización digital.

Lo más revelador para mi es que ahora puedo explicar mi experiencia y se comprende de qué hablo cuando hablo de interdisciplinar, pero en el año 2002 era difícil usar un lenguaje adecuado para expresar en qué medio me movía. Decir que el proyecto Tenla a mano es un proyecto fotoesultórico era toda una provocación, ya que no lo veía como moda, aunque se movió por esos circuitos.

## Bibliografía

ABC. (2017). «Vogue fusiona arte, moda y fotografía en Madrid». Diario ABC. (Disponible en línea: [www.abc.es/videos-cultura/20150809/vogue-fusiona-arte- moda-4409667373001.html](http://www.abc.es/videos-cultura/20150809/vogue-fusiona-arte- moda-4409667373001.html)). Fecha de consulta: 20 enero, 2024.

ARTISHOCK. «Sonia Delaunay. Arte, diseño y moda». Artoshock: revista de arte contemporáneo, Santiago de Chile (2017) (Disponible en línea: <https://artishockrevista.com/2017/07/04/sonia-delaunay-arte-diseño-moda/>) Fecha de consulta: 12/02/2024.

BUENO, Pepa: «Manifiesto de la moda de autor española». Revista Modaes. Madrid ( 2020) (Disponible en línea: <https://www.modaes.com/opinion/manifiesto-de-la-moda-de-autor-espanola>) Fecha de consulta: 1/02/2024.

CELDRÁN, H. :«La moda y el arte, una historia de amor que empezó en el siglo XIX y todavía sigue viva». Periódico 20minutos. Madrid (2012) (Disponible en línea: <https://www.20minutos.es/noticia/1572772/0/relacion/moda-arte/siglo-xix- actualidad/?autoref=true>) Fecha de consulta: 1/02/2024.

CERRILLO, Lourdes: «La Moda moderna: génesis de un arte nuevo». Edit. Siruela. Madrid (2010)

CERRILLO, Lourdes: . «Moda y creatividad. La conquista del estilo en la era moderna. 1789-1929». Edit. Nerea. Madrid (2019).

DE LA VILLA, Rocío «El origen de la crítica de arte y los salones». Revista Esfera Pública. (2012) (Disponible en línea: <https://esferapublica.org/el-origen-de-la-critica-de-arte-y-los-salones/>) Fecha de consulta: 1/02/2024.

ETECÉ, Equipo editorial: «Prehistoria». Enciclopedia Humanidades, Argentina (2023) (Disponible en línea: <https://humanidades.com/prehistoria/>) Fecha de consulta: 17 enero, 2024.

ENTWISTLE, Joanne: «El cuerpo y la moda. Una visión sociológica». Edit. Paidós Contextos, Barcelona (2002).

ESPÓSITO, Stefanella: «Historia de la moda. Desde la prehistoria hasta nuestros días». Edit. Promopress” (Barcelona) (2021).

FISHER, Andrea: «El misterio de las Piedras de Carnac, el mítico yacimiento neolítico al norte de Francia». Revista National Geographic Español, (2022). (Disponible en línea: <https://www.ngenespanol.com/el-mundo/que-son-las-piedras-de-carnac-y-cuando-aparecieron-en-francia/>) Fecha de consulta: 18/01/2024.

GUASCH, Ana María: «La crítica de arte. Historia, teoría y praxis». (2003) Ediciones del Serbal (Barcelona) (2003).

LÓPEZ MORALES, Pedro: «Mujeres relevantes de la Región de Murcia». Edita Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, Murcia (2002).

LUIS, Nuria: «Met Gala: los looks más icónicos de la historia de su alfombra roja». Revista Vogue España (2023). (Disponible en línea: <https://www.vogue.es/celebrities/galerias/met-gala-alfombra-roja-mejores-looks-vestidos-iconicos-historia>) Fecha de consulta: 1/02/2024.

LUQUE, R: «Relaciones entre arte y moda: Diálogos y juegos de identidad. Desde la alta costura en el vestir hasta nuestros días». [Tesis doctoral] Universidad de Málaga (2015) (Disponible en línea: <https://core.ac.uk/download/pdf/80527058.pdf>) Fecha de consulta: 12/02/2024.

MEGGS, Philip B/PURVIS, ALSTON W : «Historia del Diseño Gráfico». Edit. RM, Barcelona (2015).

MORILLAS, M: «Sonia Delaunay: la artista que se pasó a la moda». El León de El Español Publicaciones S.A.(2017) (Disponible en línea: [www.elespanol.com/corazon/estilo/planes/20170724/233727353\\_0.html](http://www.elespanol.com/corazon/estilo/planes/20170724/233727353_0.html)) Fecha de consulta: 12/02/2024.

MURCIA JOVEN 2001: «Diseño de moda. X Muestra Nacional de jóvenes Diseñadores». Consejería de Juventud de la Región de Murcia, Murcia (2001). Catálogo.

NIETO, Lola: «Show Room. Tenla a mano». Página web de artista (2010). (Disponible en línea: <https://lolanieto.wixsite.com/artista/project-02>) Fecha de consulta: 1/02/2024.

NIETO, Lola: «Show Room. Tenla a mano». Edita Concejalía de Cultura. Ayuntamiento de Cartagena, Cartagena (2002). Catálogo.

PARDO, Bárbara: «La moda. Arte e influencia artística». [Trabajo de Fin de Grado]. Facultad de Bellas Artes San Carlos. Universidad de Valencia (2008). (Disponible en línea: <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/13635/La%20moda.%20Arte%20e%20influencia%20artistica.pdf?sequence=1&isAllowed=y>) Fecha de consulta: 1/02/2024.

PÉREZ Y PÉREZ, M: «Las asociaciones entre el arte y la moda en el siglo XX». Cuadernos Del Centro de Estudios En Diseño Y Comunicación No 57. Buenos Aires (2016) Argentina (Disponible en línea: [https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/cuadernos/detalle\\_articulo.php?id\\_libro=555&id\\_articulo=11597](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/cuadernos/detalle_articulo.php?id_libro=555&id_articulo=11597)) Fecha de consulta: 5/02/2024.

RAMOS, G: «Guía rápida para entender qué es el Met Gala, quién va, cuánto cuesta y porqué el tema». Revista ELLE Mexico (2018). (Disponible en línea: <https://elle.mx/moda/2018/05/04/guia-para-entender-met-gala/>) Fecha de consulta: 1/02/2024.

RIBEIRO, Paulo. «Pasarelas de moda y circuit». Assaig de teatre: revista de l'Associació d'Investigació i Experimentació Teatral (2004) Núm. 42, p. 231-238. (Disponible en línea: <https://raco.cat/index.php/AssaiGTeatre/article/view/14599>) Fecha de consulta: 19/02/2024.

SÁNCHEZ, Andrés. «No hay moda sin arte ni arte sin moda. Y éstas son sus grandes colaboraciones». Revista Vanidad España (2018). (Disponible en línea: <https://vanidad.es/moda/140293/moda-y-arte.html>) Fecha de consulta: 1/02/2024.

SANTAMARÍA, Rubén: «Mercado del arte. Críticos, curadores, directores y su papel dentro del mercado del arte». Plataforma de Arte Contemporáneo (PAC) (2018) (Disponible en línea: <https://www.plataformadeartecontemporaneo.com/pac/criticos-curadores-directores-papel-dentro-del-mercado-del-arte/>) Fecha de consulta: 3/02/2024.

SATUÉ, Eric. «El Diseño Gráfico. Desde los orígenes hasta nuestros días». Alianza Editorial, Madrid (2012).

SIBILA, E: «El Ministerio de Cultura y Deporte y la Asociación de Creadores de Moda de España (ACME) presentan: 'Jornadas de análisis de la moda de autor en España y modelos internacionales'». Ediciones Sibila (2022) (Disponible en línea: <https://edicionessibila.com/el-ministerio-de-cultura-y-deporte-y-la-asociacion-de-creadores-de-moda-de>

[espana-acme-presentan-jornadas-de-analisis-de-la-moda-de-autor-en-espana-y-modelos-internacionales/](#)

VVAA. IREGUI, Jaime, compilador: «Pensar la escena. Debates del campo del arte contemporáneo en Esfera Pública». Universidad de los Andes. Facultad de Artes y Humanidades. Departamento de Arte. (Colombia) (2019) (Disponible en línea: [https://drive.google.com/file/d/1d770giaA33nPAIEcpZITau9oOnn\\_85p6/view](https://drive.google.com/file/d/1d770giaA33nPAIEcpZITau9oOnn_85p6/view)) Fecha de consulta: 1/02/2024.

VVAA: «Mariano Fortuny y Madrazo. De Granada a Venecia». Catálogo. Edita Caja Granada, Granada (2023).

VVAA: «20 años de emociones. Murcia Joven. Diseño de moda». Edita Instituto de la Juventud de la Región de Murcia, Murcia (2007).

THYSSEN-BORNEMISZA Museo Nacional: «Sonia Delaunay». Edita El Museo Nacional Thyssen-Bornemisza, Madrid (Disponible en línea: <https://www.museothyssen.org/coleccion/artistas/delaunay-sonia>) Fecha de consulta: 1/02/2024.

TORRECILLAS, T: «¿La moda es arte?». Periódico El País, Madrid (2015). (Disponible en línea: <https://elpais.com/smoda/la-moda-es-arte.html>) Fecha de consulta: 1/02/2024.

TRIGO, Julia. «Circuit se consolida en Barcelona como el mejor escaparate de moda alternativa». Periódico El País, Barcelona (2002) (Disponible en línea: [https://elpais.com/diario/2002/09/08/catalunya/1031447266\\_850215.html](https://elpais.com/diario/2002/09/08/catalunya/1031447266_850215.html)) Fecha de consulta: 1/02/2024.

# ¿PUEDES SER LO QUE SUEÑAS? MUÑECAS Y MODA EN GRECIA

*Can you be what you dream of? Dolls and fashion in  
Greece*

Vasiliki Kanelliadou (vkanelliadou@gmail.com)

Universidad Abierta de Grecia

Recibido: 24/03/24 Aceptado: 24/06/24

**Resumen:** Desde la Grecia clásica, hasta nuestros días, la moda se ha visto reflejada en diversos aspectos de la vida diaria y las muñecas han reflejado modelos estéticos que en las últimas décadas han desencadenado un verdadero furor en casi todo el mundo a través de las muñecas barbie. En este artículo se analiza cómo este juguete y sus sucedaneos locales, han condicionado el imaginario infantil en Grecia, especialmente de las niñas.

**Palabras clave:** Muñecas de moda, barbie, Matel, imaginario infantil, juguetes el Greco.

**Summary:** From classical Greece to the present day, fashion has been reflected in various aspects of daily life and dolls have reflected aesthetic models that in recent decades have triggered a real furor almost everywhere in the world through barbie dolls. This article analyzes how this toy and its local substitutes have conditioned the imaginary of children in Greece, especially girls.

**Key words:** Fashion dolls, barbie, Matel, children's imagination, el Greco toys.

A una hora del centro de Atenas, en la costa oriental de Ática, se encuentra el templo de Artemis de Braurón (Vravrona), alejado de las rutas turísticas. En el pequeño museo del espacio arqueológico se pueden ver estatuas votivas de niñas con pequeños animales y pájaros en las manos y en una vitrina se exponen sus muñecas-juguetes, ofrendas a la diosa, protectora del matrimonio. Las muñecas de la Ática clásica eran de barro (las hechas con madera no se han conservado) y tenían cuerpos moldeados en forma de campana y manos y piernas conectadas con hilos para poder moverse. Probablemente las niñas de entonces las vestirían con telas que no han sobrevivido al paso del tiempo. Lo que sí ha sobrevivido después de miles de años (y varias olas de feminismo a lo largo del siglo XX) es la muñeca como juguete.

Aunque carezcamos de conocimiento sobre la relevancia de la indumentaria de las muñecas en el mundo antiguo (la infancia tardó siglos en convertirse en objeto de interés y de estudio), sí lo tenemos sobre las del siglo XX: tanto o todavía más importante que la muñeca es la ropa con que la visten. Es más: vestir y desvestir a la muñeca es uno de los actos principales del juego de roles (y del mercado). En la época moderna, para las niñas de las clases altas, el juego con muñecas llegó a ser una miniatura del ciclo del consumo de la moda.

En el siglo pasado un buen ejemplo de muñeca “de moda” fue Barbie, de la empresa Mattel, un producto estadounidense del año 1959 que causó furor en todo el mundo y demostró que no solo se puede jugar con muñecas bebés, sino también con muñecas de apariencia adulta y de constitución corporal idealizada: rubia, alta y con ojos azules. Mattel se esforzó mucho por lanzar a Barbie a otros mercados más allá de los Estados Unidos, adaptando la ropa o el color de pelo y de piel, no siempre con éxito. En Grecia tuvo su versión local, Bibi-bo, que a finales de siglo, y gracias sobre todo a su precio más asequible, logró eclipsar a la Barbie original.

Las enormes campañas publicitarias televisivas de los años ochenta, cuando la mayoría de los hogares griegos disponía ya de un aparato de televisión, condicionaron el imaginario infantil, sobre todo el de las niñas. En noviembre de 1980 hizo su aparición en el mercado griego un producto nacional, lanzamiento de la empresa de jugue-

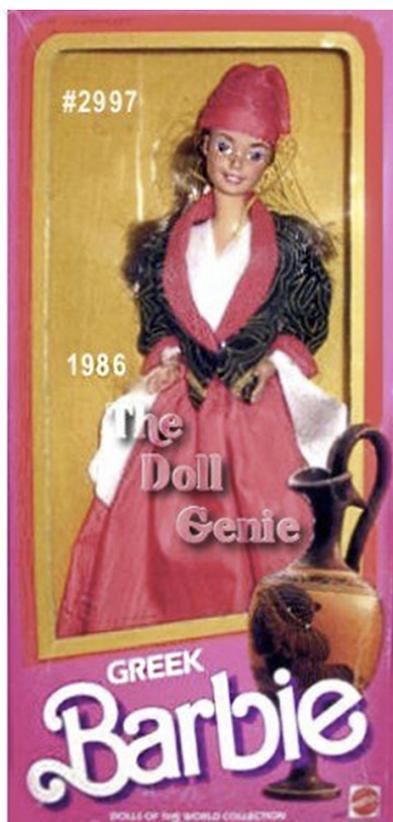
tes El Greco, la muñeca llamada Bibi-bo, un nombre nada griego; al principio los trajes que la acompañaban eran más que aquellos a los que podía aspirar una mujer: bailarina, enfermera, novia y, también, estrella (de cine y música casi siempre). Tenía el cabello rubio largo y los ojos azules en un país de aplastante mayoría de morenas, y sus vestidos seguían una moda un poco anticuada, como los vestidos de princesas, largos y brillantes. En realidad se parecía mucho a Alikí Vougiouklaki (1934-1996), la actriz nacional, estrella del cine y teatro griegos durante varias décadas, que ya había prestado su imagen a la misma empresa en la década de los sesenta para una muñeca llamada igual que ella, Alikí. En cuanto al logo de Bibi-bo, fue un calco del de Barbie, incluso se utilizó el mismo color.



*Bibi-bo con vestido de novia. Fuente: <http://www.elgrecoandlyratoys.org/koyti/>*

Cabe indicar que en la década de los ochenta Grecia atraviesa un período de cambio: el recién elegido gobierno socialista (1981) empieza a introducir grandes reformas, sobre todo en los sectores de la educación y la igualdad de género. Se simplifica la ortografía del griego moderno, algo impensable hasta ese momento, y en 1982 dejó de ser obligatorio en la educación pública el uniforme escolar, que hasta entonces utilizaban sobre todo las chicas (los chicos también tenían que vestir una especie de traje escolar, pero había una absoluta relajación y prácticamente la medida se aplicaba solo a ellas). Las estudiantes de entre 4 y 18 años de edad fueron liberadas, pues, de la obligación de llevar el “delantal”, como se le llamaba popularmente. El “delantal” era un vestido azul con cuello blanco: los colores de la bandera griega. Es importante señalar que el mencionado traje escolar no era un uniforme propiamente dicho, ni era en absoluto homogéneo, de modo que proliferaban en el mercado una gran variedad de modelos, diferentes en calidad y estilo según los precios.

Mattel lanzó en 1985 la “Greek Barbie”, dentro de la serie Barbie Dolls of the World, vestida con traje tradicional y pelo color castaño. El traje tradicional elegido (entre una variedad de trajes femeninos de todo el territorio griego continental e insular) fue el llamado “traje Amalia”. Es el traje que impulsó la —alemana— reina Amalia de Grecia (1818-1885) para su corte, inspirado en la tradición sobre todo del Pelopo-



Greek Barbie. Fuente <https://www.pinterest.com/pin/1986-greek-barbie--479914904013264538/>

neso (la recién constituida Grecia llegaba hasta Tessalia y no incluía todavía toda la parte norte del país, ni las islas jónicas, tampoco Creta), en un joven estado que necesitaba modernizarse y sobre todo homogeneizarse. Lo extraño es que mientras la muñeca iba vestida con el “traje Amalia”, en la cubierta de la caja podía verse la imagen de un recipiente de cerámica griega clásica, generando así una mezcla imposible entre lo antiguo y lo tradicional, notoriamente kitch, pero de fácil comprensión por los griegos de su tiempo, que vivían en la esquizofrenia permanente entre un pasado muy remoto y glorioso y un pasado reciente de inclusión en la periferia de Europa. En la caja se incluía una descripción de Grecia, se mencionaba que la mayoría de sus habitantes vivía en pueblos (lo cual era incorrecto) y también se ofrecían datos sobre la Grecia clásica, la bandera nacional y las fiestas populares de la actualidad. No se sabe del éxito de la Greek Barbie fuera del país, pero en la propia Grecia ha sido muy escaso.

Una vez ganada por Bibi-bo la batalla del mercado se creó a su compañero John-John, a imitación de Ken, el compañero de Barbie. Se lanzaron también vestidos inspirados en la serie estadounidense *Dynasty* (1981), muy de moda en Grecia en los 80, así como trajes de dos musicales estrenados en Grecia por la antes mencionada actriz Alikí Vougiouklaki, *The Sound of Music* y *My Fair Lady*. La empresa El Greco cerró en 1989 y las parejas de Bibi-bo y John-John son hoy objeto de coleccionismo.

En 2003 Mattel lanzó el modelo *Princess of Ancient Greek*, esta vez sin mezclar épocas y estilos, con una imagen muy a lo Disney. La muñeca es de pelo negro y ojos almendrados y lleva un quitón con alfileres dorados. En el texto que viene en la parte trasera de la caja se explica que las mujeres en la Grecia antigua se encargaban de hilar y se cuenta el mito de las tres Moiras (Klotho, Lachesis y Atropos) que determinan el destino de los mortales, muy relacionado con el acto de tejer.

En 2019, coincidiendo con el aniversario de Barbie, tuvo lugar en Grecia un incidente muy curioso. Mattel había lanzado cuatro años antes un premio anual destinado a mujeres relevantes en su ámbito profesional (*Sheheros/Role Models*), en un intento de darles reconocimiento y visibilidad y a la vez ponerlas en consonancia con el

lema de Barbie: “Puedes ser lo que sueñas”. En la fiesta organizada en Atenas por la empresa se anunció a la primera griega que por sus méritos iba a convertirse en Barbie, una joven científica llamada Eleni Antoniadou, que estaba allí y recibió el galardón de Inspiring Woman. Como se reveló unas semanas más tarde, su currículum estaba lleno de inexactitudes: la Barbie griega científica nunca llegaría a ver la luz.

Las muñecas de moda y de roles en Grecia no han reflejado los cambios sociales o la posición de la mujer, ni siquiera los cambios en el vestir. Con la explosión de los juegos electrónicos de moda y maquillaje y el éxito de los países asiáticos en el sector, hoy las niñas griegas quieren parecer más coreanas que estadounidenses. También esto cambiará.

## Bibliografía

HOWSBAUM E. y RANGER T. (eds.), *La invención de la tradición*. Crítica, Barcelona, 2002.

MACHA-BIZOUMI N., “Amalia Dress: The Invention of a New Costume Tradition in the Service of Greek National Identity”. *The Journal of Fashion, Beauty and Style*. Vol. 1 N.º 1, 2012, pp. 65-90.

PAIG MacDOUGAL J., “Transational Commodities as Local Cultural Icons: Barbie Dolls in Mexico”. *The Journal of Popular Culture*, Vol. 37, N.º 2, 2003, pp. 257-275.

ΠΑΠΑΝΤΩΝΙΟΥ Ι., *Η ελληνική ενδυμασία. Εμπορική Τράπεζα της Ελλάδος*, Αθήνα, 2000.

ΠΟΛΥΧΡΟΝΙΑΔΗΣ Μπ.(16/09/2019) Ελένη Αντωνιάδου η Barbie που έλεγε ψέματα. LIFO. Recuperado el 29 de abril de 2024 de <https://www.lifo.gr/stiles/eleni-antoniadoy-i-barbie-poy-elege-psemata>

6/03/2019, Αυτή είναι η πρώτη Ελληνίδα κούκλα Barbie Role Model. Fortune Greece. Recuperado el 29 de abril de 2024 de <https://www.fortunegreece.com/article/afti-ine-i-proti-ellinida-koukla-barbie-role-model/>

22/08/2003. Barbie: Όταν η Mattel είχε κυκλοφορήσει Ελληνίδα κούκλα. Τα Νέα. Recuperado el 29 de abril de 2024 de <https://www.tanea.gr/2023/08/22/woman/barbie-otan-i-mattel-eixe-kykloforisei-ellinida-koukla/>

# DISEÑO DE VESTUARIO ESCÉNICO

## EXPERIENCIAS EN EL MUNDO DE LA DANZA

*Costume design. Experiences in the world of dance*

Ximena P. Hidalgo-Vásquez (ximarte@ugr.es)

Dra. en Historia del Arte, Diseñadora y Artista

Recibido: 30/06/24 Aceptado: 02/07/24

### Resumen

En este artículo, se habla del diseño de vestuario que se desarrolla en el ámbito de las artes escénicas, centrándose en el contexto de la danza, llevando los planteamientos generales a una experiencia particular realizada para las compañías de danza DDDanz, Proyecto Lanza y La Itinerante. Esta última, presente en el FEX (Festival Internacional de Música y Danza de Granada) en los años 2022 y 2024.

**Palabras clave:** Diseño escénico, Diseño de vestuario, Vestuario artístico, Danza.

### Abstract

In this article, we talk about costume design in the performing arts, focusing on the context of dance, taking the general approaches to a particular experience carried out for the dance companies DDDanz, Proyecto Lanza and La Itinerante. The latter will be present at the FEX (International Music and Dance Festival of Granada) in 2022 and 2024.

**Keywords:** Scenic design, Costume Design, Artistic costumes, Dance.

El diseño de vestuario es un campo que abarca no sólo la creación de prendas para cubrir el cuerpo por necesidades varias, sino también la narración visual y la expresión de un contexto, de un entorno, una cultura, un carácter.

En el contexto del diseño de vestuario escénico, al que internacionalmente se le conoce como *costume design* (término que utilizaremos en adelante para referirnos a esta parcela del diseño); esta disciplina se transforma en una intersección de arte, historia, sensaciones, aspectos sociológicos, psicológicos, sin dejar de lado a la tecnología textil, especialmente cuando se considera su aplicación en el ámbito de las artes escénicas, como la danza.

Si pensamos un poco en el recorrido histórico del vestuario escénico o *costume design* para la danza, podemos apreciar que su evolución ha ido desarrollándose a través de los estilos artísticos y las técnicas de la danza misma, así como de los parámetros del vestir del momento. Desde telas fluidas en la Grecia Clásica, pasando por pomposos trajes elaborados para el ballet del siglo XVII a los trajes contemporáneos minimalistas, el vestuario ha jugado y juega un papel crucial en cómo se percibe y se interpreta la danza. Recordemos que, a diferencia de la ópera o el teatro, en la danza no hay diálogo verbal, por tanto, las escenas hablan a través del movimiento y la indumentaria.

Ahora bien, si planteamos una interrelación entre el vestuario escénico o *costume design* y la moda, podemos decir que en ambos casos el vestuario desempeña un papel importante en la comunicación visual y la expresión artística. El primero, porque es su fundamento, el segundo por encontrarse engarzado en un ámbito que incluye una industria que hace del vestir cotidiano, un espectáculo.

Evidentemente, al tratarse de procesos de creación, la creatividad está implícita en mayor o menor medida, es el punto inicial, la semilla que germina y da un fruto en forma de traje, de indumentaria, de vestimenta. La moda, que deja de ser moda para transformarse en una forma de arte a través de la mano de diseñadores como McQueen, en muchos casos roza el campo del *costume design*, generando una retroalimentación entre diseñadores de moda y diseñadores de vestuario escénico (costumistas).

En la danza, esta interrelación creativa es esencial para realzar la narrativa, los personajes y sus características, las emociones, los roles. Los trajes pueden reflejar la época, el estilo de la danza (ballet, contemporáneo, folclórico, etc.), y contribuir a la atmósfera general de la performance.

En resumen, la influencia es recíproca, llevando a muchos diseñadores de moda a inspirarse en la danza, incorporando o trasladando elementos de vestuario escénico a las pasarelas, así como los trajes en la danza pueden incorporar tendencias y estilos de la moda del momento, adaptándolo a sus necesidades, jugando con una estética de vestir cotidiano, con la libertad de crear indumentarias que reflejan roles concretos, como estar llenas de fantasía.

No obstante, aunque hablamos de vestuario y por tanto, de vestir el cuerpo, estamos ante dos mundos completamente diferentes, principalmente por los objetivos y funcionalidad respectivos.

El vestuario en la danza, está diseñado principalmente para facilitar el movimiento y la comodidad de los bailarines y bailarinas. Debe permitir la máxima libertad de movimiento y, a menudo, está hecho de materiales flexibles y transpirables; si bien deben ser fuertes y resistentes, al estar creados específicamente para el contexto escénico y para ser vistos desde la distancia, los detalles y los acabados están pensados para un impacto visual en un entorno de performance.

No ocurre lo mismo con la moda –que en principio debería estar pensada para la comodidad del cuerpo, pero no siempre es así, basta con recordar, por ejemplo, la corsetería femenina que se llevó por siglos– donde las prendas están diseñadas para ser usadas en la vida cotidiana o en eventos sociales; priorizándose, en la mayoría de los casos, el factor estético, quedando la funcionalidad en segundo plano. A menudo, el detalle y la calidad del acabado son mejores, ya que serán observados de cerca.

## **Hablemos de Costume Design en la danza**

Entendiendo el costume design como vestuario escénico, es necesario poner de manifiesto que si bien existe una cabeza pensante pri-

mordial, el/la diseñador/a, el proceso de creación implica una estrecha colaboración con otras disciplinas o áreas implicadas. En el caso de la danza, una de las más importantes es la **coreografía**, ya que la indumentaria debe permitir la ejecución del movimiento, tanto a nivel corporal como espacial, manteniendo un diálogo permanente con los coreógrafos para asegurar que los trajes no sólo sean visualmente atractivos y coherentes con el concepto de la obra, sino también funcionales. Este primer paso, nos lleva directamente al estudio de los materiales. La **elección de tejidos y materiales** es crucial para garantizar la comodidad y la durabilidad. Los avances en materiales elásticos, transpirables y ligeros han revolucionado mucho en las últimas décadas, permitiendo conseguir un vestuario de danza muy efectivo. Por tanto, aunque como diseñadora se tiene un amplio conocimiento de las diversas tipologías de tejidos y materiales, se hace necesario investigar y asesorarse por un profesional especializado en estos temas. Siempre se descubren cosas nuevas.

Antes de continuar, es importante no alejarnos del diseño mismo, previo a cualquier ejecución. Normalmente, el costume design presta atención al concepto de la obra, características de los personajes, ambientaciones, etc. En la danza, se puede decir que al momento de clasificar las líneas estilísticas de los trajes, encontramos tres planteamientos bien definidos; histórico, contemporáneo, fantasía; que se pueden mezclar o incluso dar lugar a alguna subcategoría. Definido el estilo de vestuario comienza el proceso de estudio y realización.

Otra disciplina importante a considerar dentro del desarrollo de costume design, tiene que ver con la iluminación. Generalmente es la iluminación la que se adapta al vestuario; no obstante, existen momentos de dialogo entre diseñador/a de vestuario y **diseñador/a de iluminación** para conseguir el mejor efecto visual en el escenario, incidiendo en ciertos casos en la elección de los materiales y las formas.

Finalmente, hay que tener en cuenta la confección. Diseñar y confeccionar, son dos labores que usualmente van de la mano, pero dependerá de diversos factores. El o la diseñador/a no necesariamente se hace cargo de la confección, si se trata de una producción pequeña, probablemente sí, en cambio, si hablamos de una producción más grande, contratar a una persona o a un equipo de **costureros/as o modistas** es normal, siendo el/la diseñador/a quien supervise

la correcta ejecución del vestuario, que estará sometido a diversas pruebas antes de su elaboración definitiva. Muchas veces, se realizan trajes específicos para ensayar para estar familiarizados con la indumentaria, sin necesidad de estropear el vestuario original.

### **Costume design desarrollado para las compañías de danza La Itinerante, DDDanza y Proyecto Lanza**

Trabajar como diseñadora de vestuario para las compañías de danza La Itinerante, DDDanza y Proyecto Lanza, ha supuesto una experiencia diversa con desafíos diversos al tratarse de tres conceptos distintos de obras, no tanto respecto a nivel estilístico, sino más bien en las referencias. Sin entrar en detalles, destacar que las obras presentan claros compromisos con la consciencia social y la igualdad.

### **El proceso de realización**

Ya sabemos que la realización de un proyecto implica la participación de un equipo. En este caso, las obras realizadas siguieron un proceso parecido, donde mi labor como diseñadora de vestuario estuvo en permanente comunicación con el director, coreógrafo y profesionales de almacenes textiles.

Normalmente, al iniciar un proyecto, son el director y el coreógrafo quienes convocan a una reunión para plantear la obra que se va a realizar, describen argumentos, conceptos, objetivos y puntos estéticos de referencia –líneas de vestuario, la gama de colores que se quiere utilizar, elementos que deberían estar incorporados– que sirven de guía para iniciar una primera propuesta.

Esta parte inicial, que implica además la discusión en conjunto de la adaptación de esas referencias, en mi caso personal, por lo general es verbal, con algunas notas o bocetos rudimentarios para recordar detalles y si quedan ambigüedades, preciso un boceto para confirmar ideas y comienzo a trabajar en la elaboración.

Seguidamente, se concreta una cita con el elenco para tomar medidas; paso a investigar las opciones ideales de telas, asesorándome por el personal de almacenes textiles, comienzo a buscar materia-

les textiles, complementos y accesorios. Paralelamente, comienzo a realizar el patronaje de los trajes.

Un vez terminado un modelo completo, se hace una prueba con los bailarines y se perfilan detalles, se analizan formas, se realizan comprobaciones y ajustes para pasar a realizar el vestuario definitivo, el cual igualmente pasa por una última prueba en caso de que queden detalles a perfilar; se realiza una prueba de luces y una sesión fotográfica.

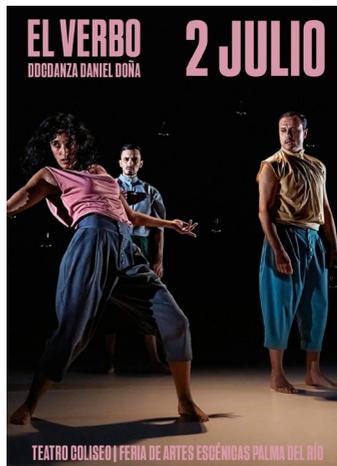
Cuando compruebo que todo el vestuario está bien, lo preparo para guardarlo en perchas y fundas individuales y lo entrego al director. Pero este no es el último paso, asisto al ensayo general para hacer la comprobación definitiva de que todo funciona correctamente y que no haya que enmendar una rotura inesperada.

Antes de terminar este apartado, comentar que en algunas ocasiones se hace necesario contratar a una/un ayudante para corte y confección para cumplir con los plazos, cuando se trata de diseños complejos y/o numeroso que necesitan mucho tiempo y atención, como en el caso de Códex D'Amour.

## **Las obras**

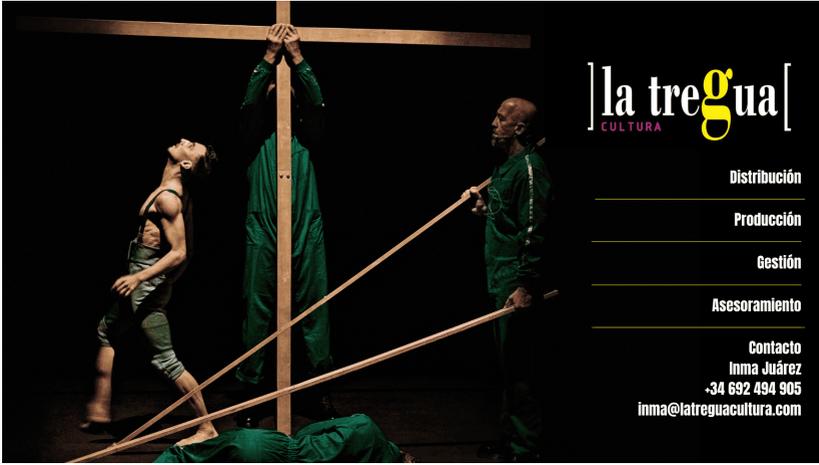
Las compañías DDDanza y Proyecto Lanza, son dos proyectos personales de dos bailarines con amplia trayectoria, Daniel Doña y Cristian Martín respectivamente, que decidieron ampliar su horizonte danzante hacia la creación y dirección coreográfica.

Sus obras tienen un enfoque íntimo, de vivencias particulares que se ve reflejado en todos los aspectos estilísticos y formales. En los proyectos que he realizado para ellos, el vestuario habló de historias personales y se mantuvo dentro de los límites de lo cotidiano, con momentos más surrealistas como aparece en "Acto I. Lugar de encuentro". En "El Verbo", el lenguaje del vestuario estuvo, además de lo mencionado, enfocado a destacar aspectos simbólicos del color y el género. En "Memoria y Tiempo", se buscó la fuerza de la neutralidad tanto en líneas formales como en el color.



*Imágenes de “El VERBO” y “Memoria y Tiempo” de DDDanza; “Acto I. Lugar de encuentro” de Proyecto Lanza. Diseño y realización de vestuarios por Ximena Hidalgo.*

Por otra parte La Itinerante, es una formación de creación artística que nace con el propósito de dar cabida a los talentos más emergentes de la escena granadina, posibilitando su desarrollo mediante la



**] la tregua [**  
CULTURA

Distribución

Producción

Gestión

Asesoramiento

Contacto  
Inma Juárez  
+34 692 494 905  
inma@latreguacultura.com



realización de obras con capacidad formativa y pedagógica, destacando su claro objetivo de proteger el tejido profesional de la provincia y salvaguardando aspectos tradicionales de la cultura nacional a través de propuestas innovadoras que fusiona la danza española, el flamenco y la danza contemporánea.

Su primera obra fue “La Transformación, arqueología de lo Jondo” presentada en el FEX –Extensión del Festival Internacional de Música y Danza de Granada– en 2022, y la segunda, que también se presenta en el FEX 2024, ofrece un pieza visualmente riquísima titulada “Códex D’amour”.

El *costume design* que se elaboró para estas dos obras tiene mucho en común a nivel de dinámica, es decir, que ambas son en cierto punto, evolutivas: comienzan con unos trajes y a lo largo de la coreografía se van cambiando y generando al mismo tiempo cambios de estado y atmósfera. Sin embargo, son muy distintas. En “La transformación, arqueología de lo Jondo”, las evocaciones son temporales y el vestuario intenta neutralizar el género, homogeneizando a través de la anulación de la forma y la sencillez, que se rompe en algunos pasajes como el momento en que las bailarinas visten faldas de volantes de tul que las torna muy femeninas.

Distinto es el caso de “Codex D’amour”, donde igualmente existe una homogenización, pero esta vez por medio de un vestuario que hibrida lo cotidiano con la fantasía, donde el diseño de las piezas es muy versátil, especialmente el miriñaque que se concibió para que pudiese tener un alto nivel de transformación.

Mucho y poco resta por decir, hablar de una experiencia personal como diseñadora de vestuario escénico es sólo un granito de arena en un mar de experiencias existentes en el *costume design* en general y para la danza en particular. Es un campo vibrante y en constante evolución, que combina arte, tecnología y cultura. A través de la exploración interdisciplinaria, el *costume design* continúa desafiando los límites de lo que es posible, creando obras que no solo son visualmente impactantes sino también profundamente significativas.

Imágenes del espectáculo “Acto I. Lugar de encuentro” de Proyecto Lanza. Diseño y realización de vestuarios por Ximena Hidalgo.



*Imágenes de “La Transformación, arqueología de lo Jondo” y “Códex D’amour” de la Compañía “La Itinerante”. Diseño y realización de vestuarios por Ximena Hidalgo.*







D O  
S S I  
E R

# CONCHA ROMEU

## LA ROPA EN EL ARTE MÁS ALLÁ DE LA MODA

*Clothing in art beyond fashion*

Este dossier ha sido realizado con las imágenes que a lo largo del tiempo ha ido recogiendo la artista Concha Romeu, y nos las muestra fuera de las clases y talleres que imparte. Solo son una ínfima parte de ellas pero suficientes para que podamos ver un muestrario de obras de creadores muy actuales de todo el mundo que han tomado la ropa como herramienta y soporte para expresarse, ropas que en muchos casos se han independizado de los cuerpos y cobrado vida propia pero que nos hablan de nosotros.

Por su parte, Romeu realiza en su propia obra un proceso de abordaje distinto. Su obra desde finales de los años ochenta, toma punto de apoyo en estas mismas premisas integrando primeramente bordados en sus cuadros, y que después ha ido desarrollando y prolongando mediante el cosido de telas, mezclándolas con pinturas, transferencias e hilvanes con los que elabora una interesante producción con la que ha ido jalonando las distintas etapas por las que ha ido discurriendo su carrera.

Para ella, el trabajo con telas, costuras y bordados, tiene un significado muy directo, relacionado con la labor de las mujeres de todas las épocas. Una tarea realizada en privado -en el hogar, en silencio- que se convertía en altavoces mudos de una labor creativa, en muchos casos dignificadora y reparadora (zurcir, remendar), que hoy en día la industria postcapitalista de los grandes centros de producción textil mundial intenta abolir.

Como comenta ella, “el paso del tiempo, la memoria y el olvido, el vacío y la huella que dejan los que se han ido, alimentan y nutren mi obra y se materializan en cuadros, objetos, libros y, a veces, vestidos.”



<https://www.concharomeu.com/>

**ROPAS DE CUERPOS AUSENTES**



***Christian Boltanski***



***Jannis Kounellis***



***Louise Bourgeois***



***Jo Ractliffe***



**Fred Ramos**



***Adam Fuss***

**ROPAS SOLIDAS Y FANTASMAS**



***Teresa Margolles***



**Marie Lund**



**Doris Salcedo**

**ROPA COMO SOPORTE**

**Annette Messager**



***Annelies Slabbynck***



**Agnes Ritche**



***Louise Richardson***



**Ornella Ridone**



*Elnaz Javani*



**Stephanie Pflaum**



**Eric Mack**



*Alice Creischer*



**Paddy Hartley**

## VESTUARIO COMO ARTE



**Alicia Framis**



***Kari Anne Helleberg***



***Naia del Castillo***



*Alex Hug*



***Shiharu Shiota***



**Ana Tereza Barbosa**



***Mariela Scafati***

**DE LA ROPA AL LIENZO**



***Eric Mack***



**Carolina Caycedo**



**Natalia Auffray**



**Chelo Matesanz**



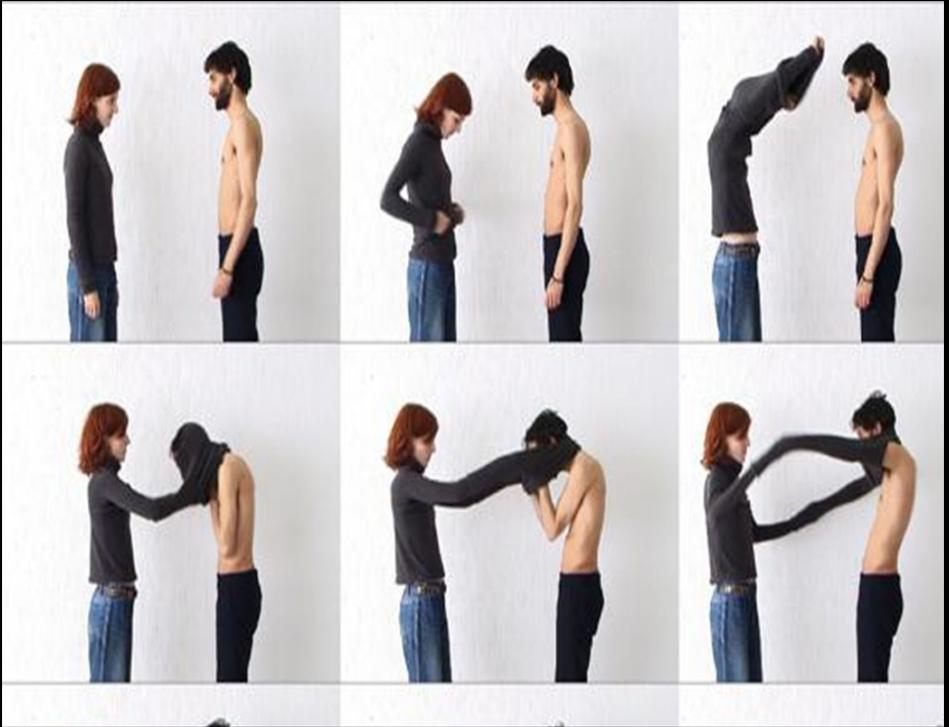
**Pilar Albarracín**

**VESIDOS PARA UNA PERFORMANCE**

*Lygia Pape*



*James Lee Byars*



**Elodie Antoine**



***María Adela Díaz***



**María Ezcurra**



*Pilar Albarracín*

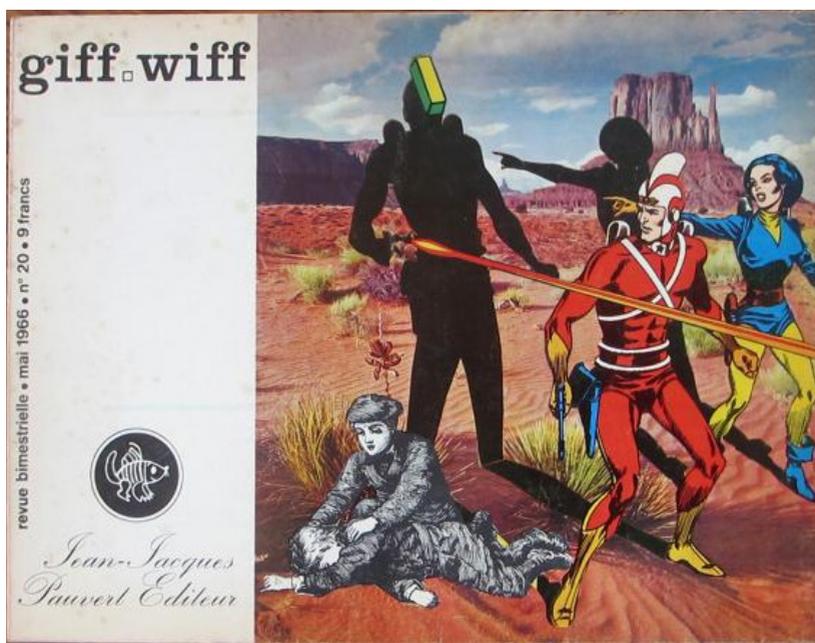
RES  
CT A  
T E

# POP ART Y COMIC BOOKS

**ENTREVISTA A ROY LICHTENSTEIN  
POR DAVID PASCAL<sup>1</sup>**

*Pop Art and Comic Books.  
David Pascal interviews Roy Lichtenstein*

Traducción y notas de Miguel Peña Méndez



*Portada de la revista Giff-Wiff de donde está sacada la entrevista.  
Ilustración de Roger Cornaille.*

<sup>1</sup> Se publicó originalmente en el número 20 de la revista Giff-Wiff en mayo de 1966, pp. 6-12. Se han distinguido las notas originales (N.O.) del texto de las notas del traductor (N.T.) que se aportan para contextualizar algunas cuestiones. No se reproducen las ilustraciones originales, en su mayoría obras de Lichtenstein, y se ha optado por otras que hacen referencia a cuestiones planteadas en la entrevista.

*Si la palabra “Pop Art” comienza a ser conocida en Francia, es mayormente por el uso abusivo de dicho término, más que por las obras de los artistas. Revistas femeninas, boutiques, la radio misma bautizaron así no importa el qué a un conjunto impactante de cosas. En cuanto a los auténticos creadores, hace falta una buena dosis de buena voluntad para encontrar sus nombres citados en las revistas que circulan. Así, la prensa generalista empezó a dar a conocer a Robert Rauschenberg en 1964: cuando se le concedió el gran premio de pintura en la 32ª Bienal de Venecia. Ese reconocimiento conllevó una protesta memorable. “Ofensa a la dignidad de la creación artística”, “una bienal grotesca”, “una derrota general y total de la cultura”; la unión sagrada de la izquierda y la derecha se recreó, como en los buenos tiempos de la lucha contra Tarzán.*

*En cuanto a Oldenburg, James Rosenquist, Andy Warhol o Jim Dine... nada. Roy Lichtenstein, quien nos ocupa hoy aquí, es conocido vagamente como “el-tipo-que-copia-los-cómics-en-grande”. Algunos aprovechan para añadir que es un horrible fascista exaltador de la guerra, un empresario del embrutecimiento de las multitudes, un beocio, etc.*

*¿Por qué no considerarlo sencillamente un artista que busca expresarse a través de fuentes de inspiración esencialmente modernas? Porque los cómics son una de ellas. El hecho de utilizar los cómics no es ni una novedad ni una exclusividad: Ya en 1947 podemos encontrar un admirable collage de Kurt Schwitters titulado “For Kate” en el cual se reconocen a los personajes del “Fantasma de Bengala” de “Flash Gordon”. Rauschenberg también los incorporaría en su obra “Charlene”. En Francia, se pudo ver, hace unos años una bella exposición de Jean-Louis Brau donde se reconocía a Superman y a Tarzán insertos en sus obras. Y Roger Cornaille, emplea también este material en sus extraños y fascinantes collages.*

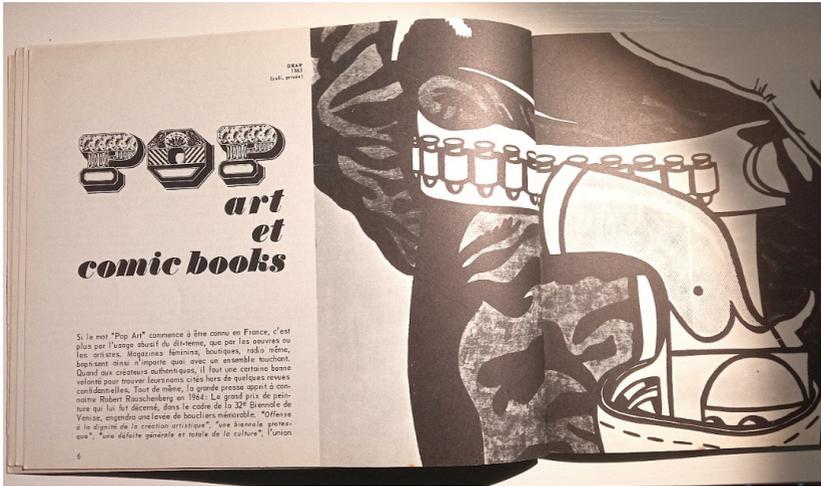
*Pero lo que pertenece por derecho propio a Lichtenstein es la transposición pictórica de imágenes sacadas de los comic-books, aislando viñetas y tomando de esta forma una dimensión sorprendente.<sup>2</sup> Este*

---

2 N. O.: Para convencerse, se recomienda visitar la galería Ileana Sonnabend (12, rue Mazarine). En ella se encuentra el grabado hecho por Lichtenstein en 1965 que sirvió para ilustrar el cartel anunciando la concesión del 19º “Reuben” (una especie de Oscar del

artista, nacido en Nueva York en 1923, tuvo una infancia, contemporánea a los cómics llamados de la “Edad de Oro”. ¿Su obra actual es una consecuencia de la precedente constatación? ¿Qué piensa el de la literatura dibujada que nosotros defendemos? La entrevista que David Pascal le ha hecho contiene las respuestas a estas cuestiones apasionantes.

Alain Tercinet<sup>3</sup>



Primera página de la entrevista en su edición original en Giff-Wiff.

**DAVID PASCAL:** Sabe que aquí, en Europa, hay numerosas organizaciones que se han reunido para celebrar un primer Congreso Internacional de Clubs de Cómics. En general, opinan que el cómic es un medio de expresión absolutamente nuevo en su esencia, otra

---

cómico) otorgado por la *National Cartoonist Society*.

3 N. T.: Alain Tercinet (1935-2017) fue uno de los miembros primeros de CELEG (Centre d'Etudes des Littératures d'Expression Graphique), grupo pionero en el estudio de los cómics en Francia y del consejo de redacción de su revista portavoz, *Giff-Wiff* (1962-1967). Fue autor de portadas para la editorial de Eric Losfeld y con quien publicaría el cómic vanguardista *Et on tuera tous les affreux* (Que se mueran los feos) sobre la novela de Vernon Sullivan (Boris Vian). Posteriormente sería conocido por su dedicación al estudio del jazz.

**forma de arte. ¿Cree que es así? Y en ese caso, ¿es este el resorte que le impulsó a introducir esta influencia en su obra?**

LICHTENSTEIN: No pienso que este medio de expresión sea nada nuevo, salvo desde el punto de vista histórico. Sin duda, no existía en siglos pasados, y, por ello, podemos decir que constituye un nuevo modo de expresión. Pero no hace falta decir que ya lleva bastante tiempo floreciendo. Me parece que es a la vez una forma clásica de arte y de novedad, según como se mire. Creo que el cómic ha explotado nuevas formas y modos de expresión. No nace de la misma estética que la pintura o la escultura consideradas de manera tradicional. Sin embargo, su división en «seriales», sus episodios, aquello que se describe en cada uno de esos episodios, la manera en que se desarrolla la historia, etc.... son de alguna manera una forma de arte. Aunque, creo que, de hecho, las personas que trabajan en ello no lo ven así.

Para mí, es un asunto muy interesante ya que posee cualidades curiosas, como la manera en la que se expresan ciertas cosas, como por ejemplo las explosiones, la rapidez y ciertas ideas abstractas que se reflejan con formas concretas: los ruidos y cosas así son simbolizados visualmente. Hay muchas cosas que uno no ve y que deben ser mostradas a la vista, y en este sentido pienso que es una forma de arte muy elaborada. Ignoro si hay individuos concretos responsables de ello. Pero me parece que es una cosa realizada en grupo, en el que cada artista de alguna forma, aporta lo suyo, y se va añadiendo aquello que se ha ido aprendiendo del vocabulario general desarrollado por los artistas del cómic. Y esta es la tendencia sobre la que se ha ido configurando el lenguaje, al menos, en el tipo de cómics que me interesan, que son aquellos que parecen carecer de personalidad y ser el producto de una actividad en grupo. Ellas se han convertido en formas por sí mismas, sobre las que los dibujantes de cómics continúan trabajando.

**DP: Vale, creo que se ha adelantado a la segunda cuestión que le quería plantear. Se ha referido principalmente de la mecánica visual del cómic, lo cual es bastante normal. Pero me pregunto si hay otras cualidades profundas propias del cómic que le influenciaron para adoptar este estilo en sus cuadros, es decir, factores sociológicos o**

**de otro tipo. Ha dicho, si no recuerdo mal, que no le interesaba el cómic “con personalidad”.**

RL: Sí, creo que tengo tendencia a elegir lo más típico, aquello que, en cierto sentido, no quiere expresar más que una sola idea única sobre algo. Dicho de otra manera, generalmente no tomo a aquellos dibujantes que se implican en declaraciones grandilocuentes, sino a aquellos cuyas manifestaciones no son importantes, o simplemente a los que se constituyen como arquetipos clásicos del cómic. Esos son los que más me interesan para así poder desarrollarlo y hacer una especie de objeto fuera del tiempo, impersonal y mecánico.

**DP: Eso parece ir en el mismo sentido que el movimiento literario que en Francia se conoce como el “nouveau roman”, que también tiene su manifestación en el cine, y del que no hace falta citar nombres, pero que ponen el acento sobre aspectos secundarios de la vida, como el simple hecho de desplazar una silla. ¿Es, tal vez, una cuestión similar la que usted trata de descubrir?**

RL: Sí, o en todo caso va en la misma línea.

**DP: Otra cuestión que me interesa es si hay algo en su vida, o en su carrera artística anterior o en la obra actual, que le haya guiado hacia el uso del cómic como base de sus pinturas.**

RL: Hace mucho que trabajo a partir de obras de las que yo no soy el autor. Utilicé a los primeros pintores americanos, como Remington y Charles Wilson Peale, y pintaba cowboys e indios. Lo hacía dentro de un estilo muy cubista, pero la materia provenía en gran parte de los primeros pintores americanos y de sus cuadros. Poseían un cierto tipo de humor, pero no eran caricaturas. Tengo muchos ejemplos de obras pre-pop art que realicé, probablemente desde 1956 o antes. No sé si tenían alguna relación con el pop-art actual que surgió de repente alrededor de 1961.

**DP: ¿Personalmente, le interesa el cómic?**

RL: Bueno, antes no, pero he descubierto que hay mucha gente muy interesada en los cómics y que los conocen a fondo. Ese no es para nada mi caso. Si he sentido ese interés habrá sido por esnobismo, como tantos otros. Pero ahora es algo que me apasiona. No creo

saber mucho, pero me descubro con frecuencia leyendo todos los comics que caen en mis manos con la intención de encontrar en ellas un estimulante, y acaban absorbiéndome por completo.

**DP: Por mi parte, me pregunto si el hecho de que cuando éramos más jóvenes y estábamos en el *Club Rinky Dinks*<sup>4</sup> de Perry Winkle y nos pasábamos las horas repitiendo “Phoo” como Smokey Stover<sup>5</sup>, nos puede haber dejado huellas psicológicas infantiles, algo que se quedó fijado y que buscaría salir ahora, utilizando nuestra inteligencia actual para expresarlas?**

RL: Seguramente, aunque de modo intelectual nunca me ha apasionado mucho. Yo leía *comic-books* y tiras cómicas cuando era niño, y sin duda, me apasionaban como a todo el mundo los folletines radiofónicos de *Buck Rogers* y de *Mandrake el Mago*, al igual que todas aquellas cosas que emitían por la radio en aquel tiempo y que se parecían de alguna manera a los cómics.

**DP: Por ahí va mi pregunta. Creo que existe una cierta relación. Pero como sabe, muchos de los primeros comics como “*Happy Hooligan*” son pura fantasía e imaginación ingenua, a veces puro delirio como “*Krazy Kat*” de Herriman, pero tengo la impresión que se ha renunciado a estas características, al igual que a las tiras cómicas que aparecen en los periódicos actuales. Me parece que actualmente se ha adoptado una atmósfera y una calidad de dibujo asociado a los *comic-books* que los sitúan en su mayoría a un nivel inferior al de aquellas tiras clásicas. En muchos casos, no son más que series banales. ¿Existe alguna razón para que haya elegido este tipo de dibujo como punto de partida, por esa ausencia de personalidad?**

RL: Es un poco de eso. Muchas de esas primeras tiras cómicas tienen a mí parecer un verdadero valor artístico y eso se nota; a su manera hay invención, al menos así lo creo yo, lo cual no es el caso del cómic actual que tiene una apariencia bastante mediocre. Algunas de mis obras más antiguas estaban inspiradas en personajes clási-

4 N. O.: *Bicot y el Club de los Ran-Tan-Plan*, en Francia.

5 N. O.: *Popaul le Joyeux Pompier*. (N. del t.: *Esa es el nombre que se le dio en Francia. Smokey Stover es una tira cómica estadounidense escrita y dibujada por el dibujante Bill Holman desde el 10 de marzo de 1935 hasta su retiro en 1972 y distribuida a través del Chicago Tribune. No es muy conocida en España.*)

cos como *Bugs Bunny* o *Mickey*. Pero esto les restaba fuerza y servía sobre todo para poner en valor el original de una manera o de otra. Esto fue lo que me mostró que había invención en esas tiras, y estoy seguro que también existe en las que hoy consideramos mediocres.

**DP: Es sabido que al dibujar, el artista debe congelar, aislar o determinar de una u otra forma el gesto o expresión para hacer evidente su intención, su sentimiento o aquello que quiera decir. Así, igualmente un dibujante humorístico<sup>6</sup> debe contar aquello que están haciendo sus contemporáneos, tal vez con más realismo de que lo pueda hacer un dibujante de cómics. Antes, ha mencionado el hecho de que no logró su propósito tanto con el dibujo humorístico como con los cómics, ¿por qué?**

RL: Creo que eso no es una cuestión de elección personal. Ni siquiera estoy seguro que haya una verdadera razón. Puede ser que el gag no valga gran cosa si yo soy el autor. Es más, puede que sea una tontería, y que perdería su gracia con el tiempo. Por eso cuando empecé a usar esos chistes viejos y gastados, tan populares y conocidos, me di cuenta que me podían ser útiles. De hecho, un cuadro de Mickey Mouse que hice, era casi un dibujo humorístico. Estaba Donald, creo, intentando pescar con Mickey en un muelle, y se había enganchado la cola. Mickey se pone a reír, gritando: “¡Jaja! ¡Has hecho una buena pesca esta vez!” o algo parecido. Creo que así tiene que ser un gag, tan manido que se convierta en un clásico.

**DP: Alain Resnais y otros realizadores de cine con los que he hablado han puesto de manifiesto que el dialogo y la dinámica del movimiento tal como se encuentran en el cómic son contenidos implícitamente en esa forma de arte esencialmente móvil que le es propia. Dado que su trabajo es en dos dimensiones, ¿por qué no encontrar afinidades con el arte del realizador de dibujos humorísticos? En el fondo, lo que hace, ¿no es congelar, detener el movimiento de la narración gráfica?**

RL: Esa es tal vez una cualidad que me gustaría tener. No tengo la impresión de congelar el gesto, aunque me gustaría pensar que eso

---

6 N. T.: Se refiere a lo que popularmente se conocen en España como “chistes” de una sola viñeta.



*"Look Mickey [Mira Mickey]" (1961) de Roy Lichtenstein*

que yo aíso de ciertas obras no es verdaderamente comprensible, y que solo se conocería si se supiera lo que ha pasado antes y lo que va a seguir después, para ser capaces de entender lo que significa. Es decir, que ciertas frases no tienen sentido en sí mismas. Me gustaría tener ese don, pero no sé exactamente que es.

**DP: Algunos dicen -con cierta maldad, pues creo que no es verdad- que simplemente copias. Me parece que en su obra hay una dinámica más compleja que la de la simple copia. Creo que en alguna ocasión has mencionado que las modificas de algún modo. ¿Tienes una manera de modificarlas?**

**RL:** No las modifico más que en la medida en que sea necesario para conservar la unidad del cuadro. Es por eso por lo que son totalmente diferentes, o que no sean propiamente copias de nada, o que queden muy próximas al original. Naturalmente son imágenes diferentes porque están hechos de manera diferente, pero creo que no modifico el original más que para poder utilizarlo en mis cuadros.

**DP: Tras la exposición en la galería Castello<sup>7</sup>, parece que te estás alejando de los cómics en favor de una concepción más mecanizada de la vida. ¿Es cierto?**

RL: Voy en esas dos direcciones, una caracterizada por las obras clásicas que has visto, de una parte porque la idea de un arte clásico visto a través del dibujo me interesa, y por otra parte tiendo hacia diversas teorías bastante abstractas donde el tema es sobre todo amorfo, como las puestas de sol (seguramente un tema manido pero interesante); y las explosiones también, que no habrás visto, pero sobre las que estoy trabajando en este momento, porque ellas pueden tomar cualquier forma; me interesa por el motivo de que los dibujantes han concretado ciertas cualidades de algún modo invisibles -una explosión de hecho no tiene forma, es algo constantemente cambiante en el tiempo. Lo que quiero decir es que nunca hay dos idénticas y que por tanto ellas se convierten en un símbolo concreto en los dibujos. Es lo mismo que las nubes, etc. que si bien tienen una forma se transforman en algo irreal dentro de un cómic, y que esta irrealidad, al mismo tiempo que su concretización en una idea completamente abstracta, es algo que me apasiona. Considero que toman la misma forma que las palabras en los bocadillos: es una idea totalmente irreal esa de meter esos bocadillos de texto en el espacio, contigo. Piensa en una situación real con las palabras, y así se expresa muy bien. Y eso es porque estás habituado a tomar sin esfuerzo el dibujo por la realidad, y sin embargo es algo anómalo.

**DP: En eso estamos, en trabajar con símbolos y somos completamente inconscientes de ello. El lenguaje que constituyen es tan real para nosotros como el que usamos para hablar. Sin embargo, que alguien como usted vea las cosas de modo tan diferente es interesante. De hecho, nos quedamos asombrados cuando el primer francés que vino aquí<sup>8</sup> y habló de ello como un arte, prácticamente todos los (dibujantes) americanos se asombraron de la seriedad con la que los europeos se tomaban su trabajo, y muchos pensa-**

---

7 N. O.: Exposición presentada en la primavera de 1965 en Francia proveniente de la galería Sonnabend.

8 N. T.: Tanto David Pascal como Lichtenstein eran norteamericanos y por "aquí" se refiere a Estados Unidos, donde fue realizada la entrevista.

**ron que los europeos estaban haciendo el ridículo. ¿Piensas que exageran?**

RL: Me es difícil responderte a eso. Si digo que exageran, eso significaría que no deberían tomarlo en serio. Es más profundo de lo que ellos creen, aunque le dieran más importancia de lo que debieran. Por eso me es difícil responderte.

**DP: Bueno, ellos han escrito monografías enteras sobre “Tarzán”, por ejemplo, o sobre “Terry y los piratas” de Milton Caniff. Hay un artículo de cerca de 32 páginas en una revista de sociología italiana sobre la primera página dominical de “Steve Canyon” de Milton Caniff y la manera en la que Steve Canyon es presentado tiene algo de fantástico. Caniff mismo se sorprendió de la perspicacia que esta gente mostraba. Pero yo creo que ellos tenían un punto de vista esencialmente sociológico. Toda esta conversación me parece que demuestra que tú te preocupas mucho más del lado visual de lo que ellos lo hacen. Su punto de vista sobre la influencia o el desarrollo del cómic es más psicológico y sociológico. Para ti, te ha servido más como otra forma de arte.<sup>9</sup>**

RL: En efecto, es posible que (los americanos) estemos tan cerca de ello que ya no podamos verlo. Todos nosotros vemos el valor estético del jazz, y somos conscientes de ello pero sin embargo, parece que los europeos han sido los primeros en descubrir y en tomar conciencia de este hecho. Puede que sea porque fuera nuevo para ellos: no se originó en su tradición sino en la nuestra. Y eso no es el tipo de cosas sobre la cual nosotros nos tomáramos la molestia de escribir una tesis. Existía, eso era todo, era una especie de música popular; así es como lo considerábamos. Ahora, todo el mundo está convencido de que es estéticamente agradable.

**DP: Hace unos años, le oí decir a Al Capp, atacando a la pintura abstracta, que era en las páginas de los periódicos reservadas a los cómics donde se podía encontrar todos los días el arte más grande de América. ¿Le daría la razón en eso, como antiguo artista abstracto, por ejemplo?**

---

9 N. T.: Se refiere al artículo de Umberto Eco que analiza la introducción magistral del personaje en el que se le niega al lector la imagen del protagonista y al que solo conocemos subjetivamente en sus primeras viñetas.



Milton Caniff. Primera página de las aventuras de Steve Canyon, el 13 de junio de 1947.

RL: En absoluto. Esos son terrenos que me producen una excitación de la imaginación y con posibilidades inmensas desde el punto de vista visual. Además, son elementos muy interesantes, curiosos y que se salen de lo ordinario. Sé que Léger quedó muy impresionado con nuestros billares, cuando llegó aquí, pero para nosotros estas son cosas a las que tendemos a no prestar mucha atención. Puede que tenga razón, no lo sé. No considero el cómic como un arte, pero ofrece posibilidades y eso es lo que me interesa.

DP: Por lo menos, mucha gente está agradecida al arte pop por lo que supone de regreso de la figuración a la pintura. Dado que usted es uno de sus practicantes más conocidos, ¿fue esta una de las razones deliberadas en su actual abordaje pictórico?

RL: No. No creo que me haya interesado el retorno del realismo por la silueta. Para nada es el modo en que yo razono. Me di cuenta cuando se predijo su retorno, pero se trataba sobre todo de un de-

seo nostálgico de ver las cosas en la apariencia que tienen. Creo que se llega a un público más amplio cuando hay algo más que ver en la pintura que solo sus cualidades puramente plásticas. Sin embargo, no creo que esto signifique mucho: el interés que existe únicamente por el tema no constituye, en mi opinión, un progreso estético muy importante. No creo que la vuelta a la imagen sea lo que trae el arte pop. Aunque eso sea innegable, seguramente no es muy importante.

MIS  
C, E  
LÁN  
E A

# EL CAJÓN DE SASTRE.

## Actos textuales y producción gráfica en FLUXUS.

*The catch-all: textual acts and graphic art in FLUXUS*

Gonzalo J. Tejero (gonzalotejper@correo.ugr.es)

Universidad de Granada

Lucía Maestre Acevedo (la.herboart@gmail.com)

Diseñadora gráfica.

Universidad de Granada

Recibido: 28/05/24 Aceptado: 14/06/24

**Resumen:** Es posible entender FLUXUS como un experimento compuesto a partir de objetos, actos y toda clase de que forman parte de un cajón de sastre igual de caótico que fascinante en sí mismo. FLUXUS comprende lo artístico como acto, ya sea textual, musical, objetual o teatral, o un híbrido, y no como obra. Es por ello que es posible aproximarse al grupo de forma casi, entera, a través de sus producciones teóricas, literarias y gráficas, que a su vez están ligadas con otras prácticas llevadas a cabo en el contexto del grupo como la música o la performance. El presente artículo aborda, por un lado, una aproximación a la factura teórica y literaria del grupo y, por otra, ligada con esta última, a su producción gráfica, a través de composiciones visuales y objetos. El estudio abordado proporciona una visión centrada en estos dos campos y ahonda además en su trascendencia en relación a posteriores producciones artísticas, cuya influencia es, por supuesto, innegable.

**Palabras clave:** FLUXUS, literatura, diseño gráfico, arte experimental, libro de artista, años sesenta, arte de los años sesenta, arte y palabra.

**Abstract:** FLUXUS can be understood as an experiment composed of objects, acts, and all kinds of elements that form part of a toolbox as chaotic as it is fascinating in itself. FLUXUS understands the artistic as an act, whether textual, musical, objectual, theatrical, or a hybrid, rather than as a work. For this reason, it is possible to approach the group almost entirely through its theoretical, literary, and graphic productions, which are also linked to other practices carried out in the group's context, such as music or performance. This article addresses, on one hand, an approach to the theoretical and literary productions of the group and, on the other hand, related to the latter, its graphic production through visual compositions and objects. The study provides a focused view on these two fields and delves into their significance in relation to subsequent artistic productions, whose influence is, of course, undeniable.

**Key words:** FLUXUS, literature, graphic design, experimental art, artist book, sixties, sixties art, art and word.



Fig. 1. Gonzalo J. Tejero, Lucía Maestre Acevedo. Ilustración digital.

## Actos textuales en FLUXUS. Antecedentes. La distensión del espacio literario.

La extensión del espacio literario es el fenómeno que la literatura necesitaba para entrar en contacto e incluso formar parte de otras artes. En FLUXUS, la concepción de la escritura se vincula a la transdisciplinariedad que caracteriza al movimiento. Su vinculación con la música hace que muchas obras FLUXUS sean concebidas como actos, en los que aparece la creación textual, ya sea a nivel manifestador, registrador o incitador de una acción, o a modo de acto en sí mismo, en

cuanto a lo que se hablaría de creación literaria más propiamente. En todo caso, se trata de actos textuales que suceden fuera de los límites del soporte de la escritura, en relación con el espacio y el tiempo, vinculados a las prácticas transmediales del movimiento. No se les nombra como actos literarios puesto que no corresponden a una idea de literatura concreta, ni teóricamente aceptada o entendida.

Esta distensión encuentra sus antecedentes en la poesía vanguardista europea, la poesía concreta que nace en los años cincuenta en Latinoamérica de la mano de autores como Eugen Gomringer o, en Europa, las teorías estructuralistas que influyen la producción de autores como Georges Pèrec. SARTRE (1948) se refiere a la palabra como «parte determinante de la acción, no pudiéndose comprender fuera de ella»: como elemento esencial en la escritura, que se concibe como un acto performativo en sí mismo, siempre implica una acción, el acto de escribir, el acto de componer la escritura, el acto de poetizar y crear literatura. El accionismo siempre ha formado parte de cualquier creación, y la literatura lo redescubre como parte de sus posibilidades performativas en la producción FLUXUS.

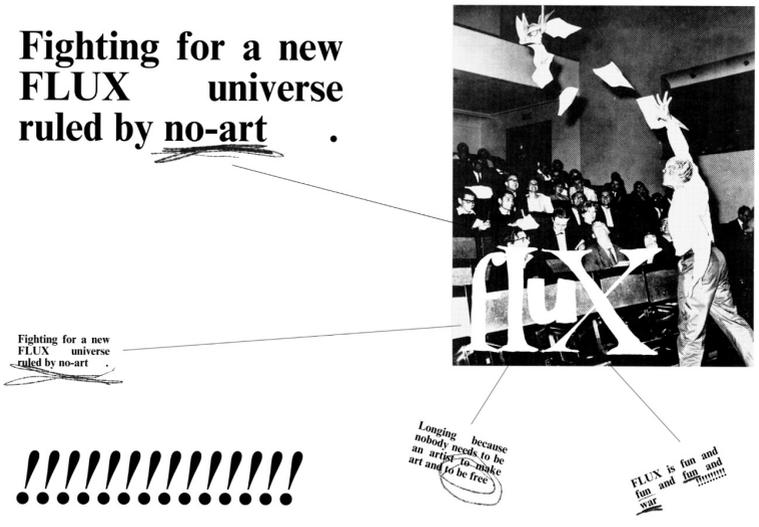
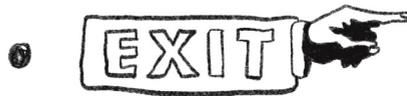


Fig. 2. Gonzalo J. Tejero, Lucía Maestre Acevedo. Ilustración digital.

### Actos textuales en FLUXUS. Taxonomía(s) particulares.

El accionismo siempre ha formado parte de cualquier creación, y la literatura lo redescubre como parte de sus posibilidades performativas en la producción FLUXUS. La clasificación de los diferentes actos textuales que se producen en FLUXUS corresponde a un análisis exhaustivo de diversas producciones del movimiento y la extracción de diferenciaciones de tipo formal, temático y funcional que pueden ser tanto discutidas como aceptadas o quedar obsoletas. Dentro de los actos textuales que se pueden encontrar en el movimiento, cabe destacar la amplia y variada producción de manifiestos del movimiento. Georges Maciunas, fundador de FLUXUS, crea el FLUXMANIFIESTO en 1965 y en él recoge sus principios fundamentales. Este tipo de actos textuales, considerados como textos fundacionales destinados a perdurar en el tiempo y servir como referencia para los artistas del movimiento, son uno de los ejemplos de los categorizados como actos de largo recorrido, no explícitamente enfocados hacia el accionismo a corto plazo sino como, en relación a su carácter fundacional,

WORD EVENT



G. Brecht  
Spring, 1961.

*Fig. 3. Gonzalo J. Tejero, Lucía Maestre Acevedo. Ilustración digital.*

la referencialidad. Esta categoría incluye a producciones destinadas a servir como referencia a lo largo de la vida del movimiento y, por tanto, con un recorrido largo en el tiempo. De hecho, la trascendencia de FLUXUS se vincula a toda la producción teórica del movimiento, que podría considerarse como arte en sí misma dado que es el testimonio de su base conceptual, aunque quizás no como actos en sí mismos, puesto que no están destinados a la acción puntual. Se trata de textos no concebidos para ser interpretados o actuados, valga la redundancia, sino que son textos de duración, destinados a trazar un largo recorrido dentro del grupo dado el punto de vista que representan en relación al movimiento. Ocurre igual con otros manifiestos posteriores en el tiempo o los diversos artículos de artistas FLUXUS como Robert Morris o Wolf Vostell.

Por otro lado, se encuentran los actos denominados como actos lacónicos. Se trata de actos escritos que se conciben como resorte para incitar, mediante su lectura, a una acción. Estos actos lacónicos corresponden a enunciaciones que se materializan en obras artísticas que directamente enuncia el lector o espectador del acto escrito, al que George Brecht denomina *word-event*, palabra-acto o palabra-evento. Es el caso de su obra EXIT (1961), abordada de diferente manera pero que incorpora el texto reducido a su mínima expresión, una sola palabra, como resorte de un acto artístico. Existen varias versiones de la obra: un rótulo en el que aparece la palabra exit (salida en inglés), una fotografía en la que se muestra el rótulo colocado sobre el marco de una puerta y otra, quizás la originaria, que corresponde a la primavera de 1961 que consiste tan solo en la escritura de la palabra exit relacionándola con el término *word-event*, fechada y firmada por el artista. Se puede percibir una cierta secuencia en la realización de las tres obras, que comenzaría con el texto escrito, posteriormente el rótulo y por último su ubicación en relación a una ubicación determinada: es como si la palabra se liberase del papel en el que se incita al acto para ser ubicada en un espacio e incitar al accionismo en relación a un contexto determinado. La obra no produciría el mismo efecto sobre el papel que en el lugar en el que se inserta el rótulo, cuyo objetivo es incitar claramente a una acción permitida, a su vez, por el contexto en el que se ubica. Por otro lado, otro tipo de actos lacónicos, entremezclados con lo poético, son los poemas-acción de Robert Fillou o las instrucciones-acciones de Yoko Ono (Pieza



*Fig. 4. Gonzalo J. Tejero, Lucía Maestre Acevedo. Ilustración digital.*

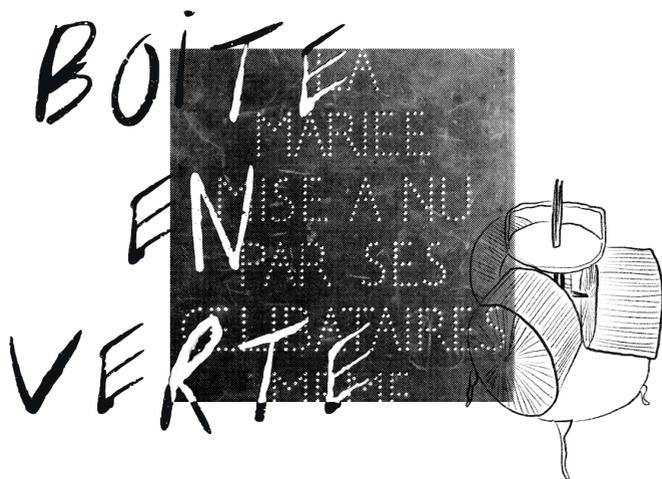
de tos, 1961). En ambos casos, la palabra sigue estando vinculada a un soporte físico, pero se concibe como forma de accionar o producir una acción mediante pasos o instrucciones graduales que debe seguir el espectador; es la principal diferencia con respecto a, por ejemplo, la obra de Brecht, en la que la acción se produce en relación a un contexto en el que la palabra está insertada. En relación la producción de Filliou, algunos de sus poemas-acción, como *El Filliou Ideal* (1967) llevan una premisa final en la que casi se ordena hacer o dejar de hacer algo.

Finalmente, se encuentran los actos poéticos. Esta última categoría sea quizás la que más se asocia al concepto tradicional de lo literario.

Los actos poéticos FLUXUS parten de la poesía concreta desarrollada desde finales de los años 50 en Latinoamérica y las producciones literarias experimentales de autores europeos y estadounidenses anteriores o coetáneos ya mencionados con anterioridad. Se basan en enunciaciones escritas en el espacio con total libertad con un sentido metafórico o retórico, empleando el lenguaje visual como instrumento no solo de comunicación sino de expresión y de retórica. En ellos, la forma y el contenido se determinan a sí mismos, uno es el síntoma del otro y viceversa, además de que se entremezclan con otra clase de actos. Ejemplos de estos actos poéticos son los poemas visuales de Emmett Williams, Robert Filliou o Wolf Vostell, que remiten directamente a la poesía visual del momento, así como otros más centrados en la exploración de las relaciones interdisciplinarias yendo más allá de la propia experimentalidad con el lenguaje escrito y el espacio literario y se entremezclan con lo lacónico: es el caso de las partituras de texto de Pauline De Oliveiros, los poemas-eventos sonoros de Mieko Shiomi, o los Mesóstiscos de John Cage, desarrollados durante la década de 1960, que involucran al espacio y al sonido y en los que la experimentación formal es crucial para su formación. Un ejemplo de estos últimos actos poéticos es el Music for Two Players II, de Mieko Shiomi, a priori, un acto lacónico, pero que ella determina como poema: culmina poetizando sobre el acto que preconiza el texto. Shiomi también incorpora a su producción poemas-acción en los que el espectador puede escribir y componer, el propio acto de creación del espectador es el propio poema-acción: es el caso de Spatial Poem Nº5 de 1965, concebido como un open-event o acto abierto en el que cualquier puede participar y en el que incita al espectador a describir una acción en relación al espacio: «open something that is closed» / abre algo que se encuentre cerrado / please «describe to me how you did it and what happened by your performance» / por favor, descríbeme cómo lo hiciste y qué ocurrió a raíz de tu performance.

### **Producción gráfica en FLUXUS. Antecedentes. La gráfica vanguardista experimental.**

FLUXUS afectó como movimiento a los distintos campos del arte, pero también a otro tipo de disciplinas como el diseño gráfico, que experimentó grandes cambios durante su época. Vivimos en una era en la que el diseño está presente en nuestro día a día y se puede



*Fig. 5. Gonzalo J. Tejero, Lucía Maestre Acevedo. Ilustración digital.*

ver una confluencia de distintos estilos que se recogen del pasado en las producciones actuales. FLUXUS ha sido uno de estos movimientos que, partiendo del arte, ha dejado gran impronta en la imagen actual del mundo gráfico.

Esta tendencia surge sobre todo del movimiento dadaísta, que buscaba un rechazo al arte unificado y pretendía mostrar el desacuerdo con la situación social que se estaba viviendo en ese momento. Podemos verlo reflejado en la imaginaria construida en los trabajos de índole gráfica de los artistas del propio círculo del movimiento, desde diferentes tipos de visiones, desde una más objetiva basada en el análisis estético hasta una subjetiva, que nos presenta la finalidad de estas obras. Durante ese tiempo en el que el dadaísmo se encuentra la escena del arte, Marcel Duchamp, uno de los mayores exponentes del movimiento, presenta su Caja surrealista, una obra-objeto fabricado que ofrece un universo condensado híbrido entre la escultura, pintura, collage y el ensamblaje con elementos más o menos heterogéneos. Este proyecto fue uno de los inicios de lo que actualmente conocemos como libro-objeto o libro de artista. En esta línea, Boite-en-valise o Caja en una maleta fue su segunda creación en línea: esta consistía en la muestra de una especie de retrospectiva de su

propia obra en miniatura con un total de sesenta y ocho objetos diferentes; el contenedor de la obra es similar a las cajas de presentación que a menudo usaban los comerciantes de la época. Con esta obra, además, pretendía hacer una crítica a las ideas acerca de la originalidad y exclusividad de las obras en el mundo del arte dándole un giro provocador con una forma de crear muy tradicional. Sobre todo, este tipo de experimentos asociados a las producciones de vanguardia son los antecedentes más directos e influyentes por sus características en las producciones de FLUXUS y sus obras gráficas. La línea divisoria, sin embargo, de los géneros artísticos que hay en el propio espacio dominado por los artistas FLUXUS es muy difusa, por lo que no debemos dejar de lado que siempre existe una retroalimentación de los sectores que no paran de fusionarse entre sí: una obra gráfica podía contener a su vez una obra literaria, musical, fotográfica o pertenecer a otra de otro tipo.

En esta línea, a finales de la década de los 60 varios artistas liderados por George Maciunas, crearon varios proyectos colaborativos generando una composición armónica de piezas artísticas que cumplieran un mismo paradigma. Su objetivo era conectar con la esencia del movimiento que les abrió paso a esta forma de creación artística, el por entonces rival del Pop y el Neodadá, y fomentar la producción de obras basadas en lo que actualmente se conoce como D.I.Y o do it yourself. A modo de declaración, esto se debió a que los artistas FLUXUS buscaban un reflejo del día a día de los productos de desecho que permitieran conformar composiciones aleatorias y experimentales con distintos materiales y aplicando múltiples tecnologías del momento. Se trataba, sobre todo, de generar un proceso artístico abierto, para reflejar ese carácter fluido y visionario de la vida ordinaria que tenía un artista. También había una búsqueda de la rotura con la exclusividad del producto, en contraposición con las piezas que muchos artistas producían y que tenían un número limitado de copias; FLUXUS pretendía que todo el mundo pudiese permitirse un objeto artístico bajo un costo asequible además de ser producidas de forma masiva. Se trataba, en definitiva, de crear una experiencia en su totalidad interactiva, accesible y colaborativa donde las personas pudiesen experimentar e intervenir en el acto de creación. Todos estos objetos mostraban un aura de yuxtaposiciones y experiencias a través de la performatividad e interacción del espectador.

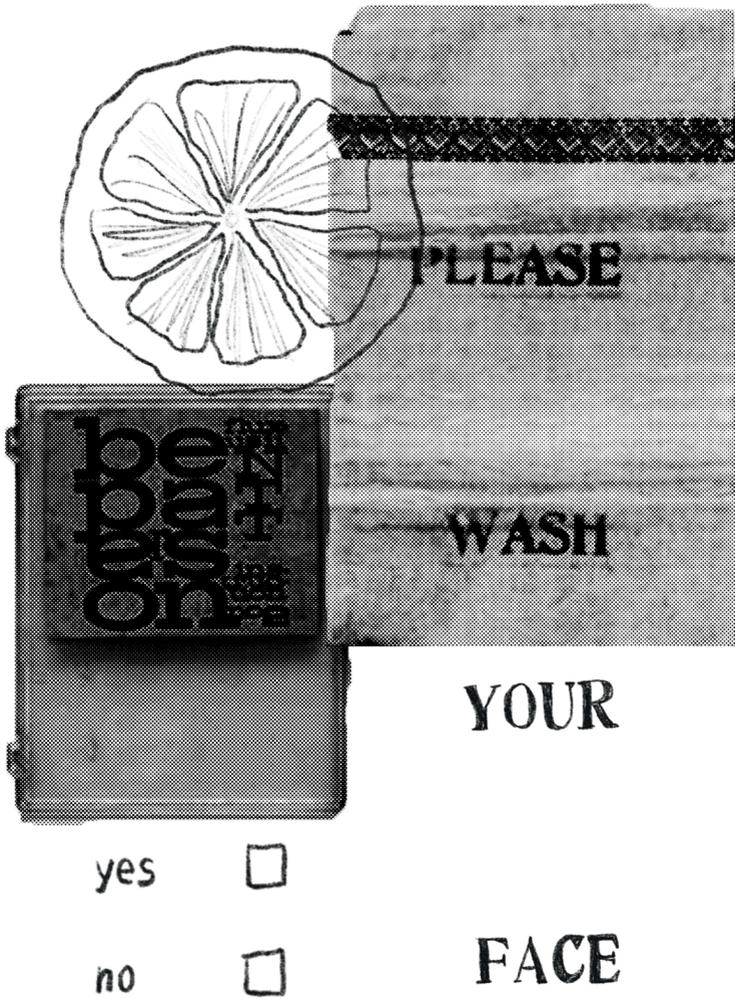


Fig. 6. Gonzalo J. Tejero, Lucía Maestre Acevedo. Ilustración digital.

*El valor del arte-diversión debe reducirse haciéndolo ilimitado,  
producido en masa, obtenible por todos  
y eventualmente producido por todos*

*George Maciunas, FLUXMANIFIESTO, 1965.*

### **Producción gráfica en FLUXUS. Taxonomía(s) particulares.**

Entre las producciones gráficas más destacadas del movimiento se encuentra FLUXUS 1 (1964). En esta primera muestra, tenemos un libro poco convencional que fue diseñado y conceptualizado por George Maciunas en colaboración con otros quince artistas pertenecientes a FLUXUS. En él, cada artista aporta distintas obras como puzzles, poesía, dibujos o pequeños juegos que llevasen la atención del espectador a lo conceptual, absurdo y divertido. Además de recopilar estas obras trató de responder a las bases del movimiento con piezas que representan la esencia de lo absurdo en el arte. Este proyecto cercano a lo editorial cuenta no solo con un carácter dinámico de componentes propios de las propias obras gráficas, sino que también estuvo muy presente la elección de material, permitiendo una venta a precios asequibles. Ese era el propósito ofrecer productos a todo miembro de la sociedad.

Por otro lado, está FLUXKIT (1965). Si FLUXUS 1 se trata de un libro con elementos visuales y gráficos, en esta segunda caja se avanza aún más ofreciendo un amplio catálogo de obras que buscan jugar con la interacción entre objeto y espectador componiendo así un kit de varias piezas conformada por pequeñas obras como Games and puzzles de George Brecht, Bean Rolls de Alison Knowles o Zen for Film de Nam June Paik entre otros. Como antecedentes a este tipo de formatos debemos fijar nuestra visión en la inspiración tomada del movimiento dadaísta con Marcel Duchamp y su Boite-en Valise. Estos proyectos, como hemos visto, tenían como objetivo principal recoger las características del movimiento y hacerlo accesible a todo el público, por eso estas cajas llegaron a venderse entre cinco y ocho dólares en Estados Unidos. FLUX YEAR BOX 2 (1966), por su parte, es una de las últimas cajas que presentará Maciunas al público y se mostrará

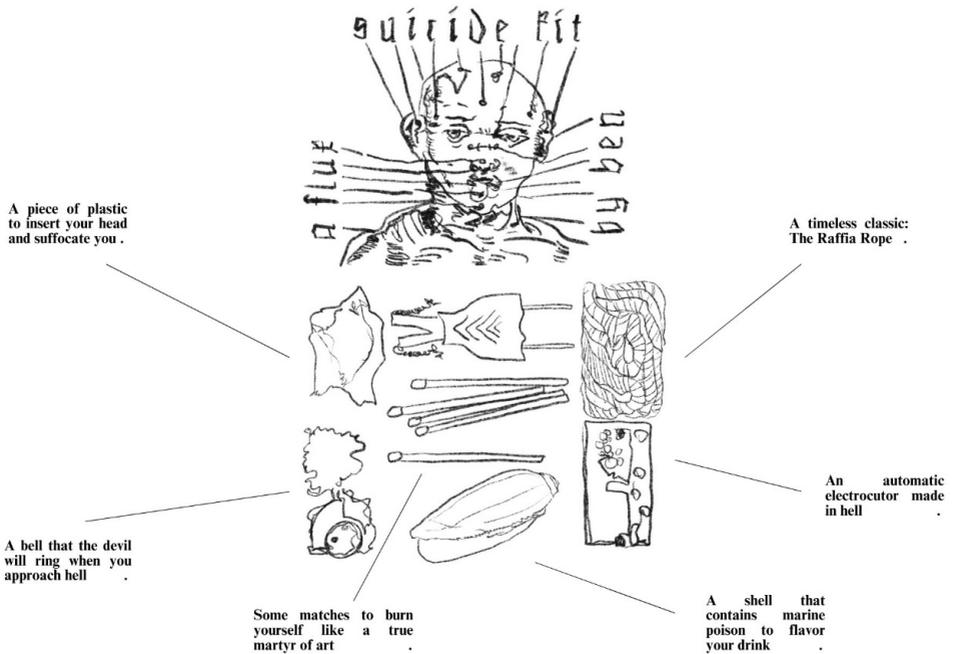


Fig. 7. Gonzalo J. Tejero, Lucía Maestre Acevedo. Ilustración digital.

como el movimiento poco a poco se iba apagando. Era un reflejo de la crisis que sufrían desde dentro del colectivo. Aunque mantuvieron una línea muy parecida en cuestión de elementos, esta última caja se centró en su plenitud en despertar la atención del lector a partir de obras que jugasen con la creatividad del mismo. Algunas como Questionnaire de Benjamin Patterson, E.S.P de James Riddle o la conocida Total Art Matchbox de Ben Vautier.

### La trascendencia de FLUXUS en relación a la factura artística contemporánea.

Apunta Boris Groys (2015) que el arte ha pasado de poner el foco en la producción de una obra a la documentación de una experiencia

propriadamente artística en la contemporaneidad. Esta idea procede del escenario en el que se desarrollan los movimientos artísticos de la década de 1960, siendo uno de ellos FLUXUS. Su ambición destructiva del orden sistemático del arte o al menos su alteración ha perdurado en el desarrollo del arte posterior: sus cuestionamientos acerca del sistema del arte y la concepción del propio concepto de arte, junto con sus métodos de producción, legislación y difusión, es algo que se le debe al rupturismo asociado a sus principios. Muchos artistas actuales, aunque no pertenecen al movimiento, siguen estando muy influenciados por los postulados de FLUXUS o bien por su estética o formas de hacer. Entre otros ejemplos, podemos encontrar producciones pertenecientes a diferentes campos. Por un lado, en cuanto a la producción artística: diversos artistas pertenecientes a campos como la poesía visual, la escultura o la pintura se han visto influenciados por los principios del movimiento y su estética. Es el caso de la factura de artistas contemporáneos como Maurizio Cattelan, Juan Barrados o Juan Ángel Italiano y su serie de Poemas fluxus (2019), las instalaciones y performances de Abel Azcona o Esther Ferrer. También llama la atención el caso de Superflex, colectivo de artistas fundado en 1993 en Dinamarca cuyas producciones mezclan arte, diseño y música entre otras disciplinas, con un *modus operandi* muy influenciado por la transmedialidad de FLUXUS.

El gran otro foco de la influencia del grupo es el diseño contemporáneo. FLUXUS ha influenciado en gran medida las composiciones y principios creativos del diseño gráfico que podemos ver en la actualidad. De hecho, los estudios de diseño actuales de alguna manera trabajan igual que los artistas del movimiento por entonces, generando espacios de colaboración y experimentación colectiva. Un caso particular, relacionado con el fetichismo del objeto que es característico del movimiento y que se pone en relación directamente con el diseño es la tendencia contemporánea de las grandes casas de moda de difundir invitaciones a sus desfiles a través de la estrategia de crear e toda clase de objetos cuya irreverencia recuerda a la de los objetos FLUXUS: es el caso de Balenciaga, Fendi o Dries van Noten.

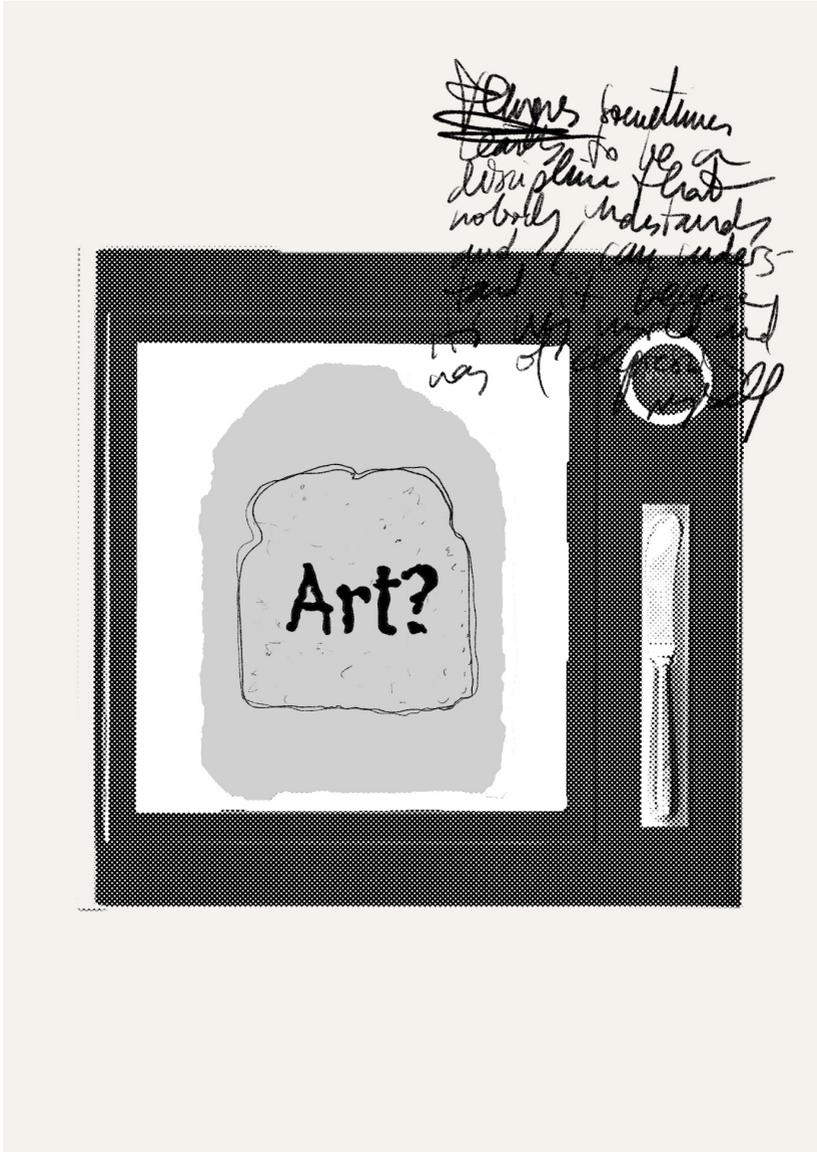


Fig. 8. Gonzalo J. Tejero, Lucía Maestre Acevedo. Ilustración digital.

## Bibliografía y webgrafía

AAVV (2019): *FLUXUS escrito: Actos textuales antes y después de FLUXUS*. Buenos Aires: Caja Negra.

ESTELLA, I. (2012): *FLUXUS*. San Sebastián: Nerea Ediciones.

FIELD, C.; FIELD, P. (2016): *Diseño del siglo XX*. Madrid: Taschen.

GROYS, B. (2015): *Volverse público. Las transformaciones del arte en el ágora contemporánea*. Buenos Aires: Caja Negra.

HUGHES, R. (1989): *El impacto de lo nuevo. El arte en el siglo XX*. Barcelona: Planeta.

LIPPARD, L. (2004): *Seis años. La desmaterialización del objeto artístico: de 1966 a 1972*. Madrid: Akal.

PEREC, G. (1974): *Especies de espacios*. Madrid: Montesinos.

SARTRE, J.P. (1948) *¿Qué es la literatura?* Buenos Aires: Losada.

<https://www.centrepompidou.fr/fr/ressources/oeuvre/6KCGgV9>

<https://es.slideshare.net/carballor/literatura-y-fluxus>

[https://wiki-ead.b-cdn.net/images/4/4a/Encargo\\_2\\_Cata\\_Gonzalez\\_DYCC.pdf](https://wiki-ead.b-cdn.net/images/4/4a/Encargo_2_Cata_Gonzalez_DYCC.pdf)

<http://www.geifco.org/actionart/actionart03/secciones/2signo/articulas/padin/index1.htm>

<https://parolaimagine.wordpress.com/2012/06/06/poesia-visiva-e-fluxus-emmeret-william/>

[https://www.moma.org/interactives/exhibitions/2011/fluxus\\_editions/works/games-puzzles-name-kit-from-fluxkit/index.html](https://www.moma.org/interactives/exhibitions/2011/fluxus_editions/works/games-puzzles-name-kit-from-fluxkit/index.html)

<https://www.lavanguardia.com/cultura/20190810/463972468314/dali-duchamp-maleta-de-duchamp.html>

<https://www.malba.org.ar/evento/fluxus-en-alemania-1962-1994/>

# EL CASO BALLENA.

Entre la cópula y la disyunción  
Un estudio sobre la acústica de Giacinto Scelsi

*The whale case: between copulation and disjunction. A study on acoustics by Giacinto Scelsi*

Alejandro del Valle Cordero (aladeva@ugr.es)

Universidad de Granada

Recibido: 28/11/23 Aceptado 03/07/24

**Resumen:** A partir de las lecturas de *El canto de las Sirenas* y *La Imaginación Sonora*, del filósofo Eugenio Trías, se presenta un estudio reflexivo sobre la acústica del compositor Giacinto Scelsi. El planteamiento de la hipótesis radica en situar al cuerpo como instrumento de recepción del sonido. Para ello, este artículo aplica una metodología hermenéutica y comparativa, analizando algunos aspectos comunes entre la leyenda de Jonás y el mito griego de Orfeo/Eurídice. Como conclusión, se propone una interpretación de la imagen sonora de Scelsi intermediada por la figura de su composición *Coelocanth*, fundamentada bajo los términos *peras* y *apeiron* conceptualizados por la filosofía de Trías.

**Palabras clave:** Eugenio Trías, imaginación sonora, Jonás, Orfeo, Eurídice, espectralismo,

**Abstract:** Based on the readings of *El canto de las Sirenas* and *La Imaginación Sonora*, by the philosopher Eugenio Trías, its present a reflective study on the acoustics of the composer Giacinto Scelsi. The approach of the hypothesis lies in placing the body as an instrument for receiving sound. Wherefore, this article applies a hermeneutic and comparative methodology, analyzing some common aspects between the legend of Jonah and the Greek myth of Orpheus/Eurydice.

In conclusion, an interpretation of Scelsi's sound image is proposed, mediated by the figure of his composition *Coelacanth*, based on the terms *peras* and *apeiron* conceptualized both by the philosophy of Trías.

**Key words:** Eugenio Trías, Sound Imaginatio, Jonah, Orfeo, Eurídice, Spectral music

## PRIMERA PARTE

Pétreo es la imagen de una piel que cual animal corresponde en la historia al mayor mamífero que el hombre considera recordar en las barbas de una memoria, las convertidas en hazañas como proezas del profeta Jonás. Engullido y vomitado por el vientre del cetáceo la orden divina no puede ser eludida, ni evasiva de juicio por los habitantes de Nínive; quienes al amparo de la palabra de Yahveh reciben en compasión para aquellos quienes optan por el arrepentimiento o la destrucción.

Una destrucción que Jonás advierte en el vientre del gigante pez, a la que accede durante los tres días de oración para redimir su desagravio por la magnitud de una orden, la cual en principio se transluce de promiscua a irrevocable; que el impulso de evasión (partiendo rumbo a Tarsis al conocer el mandato de Yahveh) en tormenta persuade a los hombres, compañeros del viaje, para que arrojándolo al mar (la muerte de Jonás) aparezca en danza la ballena mensajera de esa acción de muerte, que en baile aspiratorio, ausente de mordisco sangrante, mantenga en auspicio el débil cuerpo ya fragmentado del abandonado Jonás: la victoria de un rescate mortífero.

Un relato del Antiguo Testamento donde Dios, Yahveh, ordena el rescate del pueblo de Nínive, quién hallándose sumido en el oscuro lado de la traición será salvado, expirado por un hombre en mandato de la palabra de Dios, que al traicionarse a sí mismo por su erótica pasión (su profecía) es sumido bajo las aguas donde la palabra carece de plegaria.

En Jonás la palabra que subyuga la libertad de su pasión es negada en un arrojado, cuando es empujado, expulsado. Cuando recibe sobre

su propio cuerpo el efecto de su pasión en reacción. Reacción de un efecto que causa motín en la palabra: tan cercana por negación a su propio Dios que despierta y produce el arrebató de los mares y los vientos. Es la llamada de la oscuridad. Es el silbido registro hacia una condición que advierte sobre sí misma el presagio de la ayuda que viene propiciada por el abandono propio. Consecuencia de una pasión que conduce a sus compañeros, iguales por condición, al viaje y el ingreso del cuerpo de Jonás en las profundidades del sacrificio, aquel llamado a la calma sobre sí mismo, que la huida en Jonás produce la tormenta.

Así se sume en el resonar acuático de los profundos ecos de la sombra un estado de sumisión impuesta sobre el cuerpo de Jonás, asfixiado a sí mismo en las aguas oscuras de su íntima tempestad, quien ahoga en nado hacia la esperanza, ahora fría y húmeda. En súbito abandono hunde el silencio en tiempo, acercándose a una desnuda, cálida y amada muerte que llega, en lo sumergido de su propio arrojó, a la espera de solo oír batir el chasquido mudo de ese mundo desconocido donde habita la gran bestia.

La ballena engulle el fin último de una esperanza agotada en Jonás. Hastiado por el silencio que su propio cuerpo hace habitar se consume en abandono sustancial, regresivo hacia lo material, convertido en charco estomacal que, alimentando ese movimiento de cuna suspendida, resuena. Como mimesis ondulatoria de su propia respiración abandona la palabra. De latidos hace retumbar un corazón, aliviando en estridencia su propio pecho contra el que lucha en énfasis de exilio. Corazón atrapado siente el displacer que el propio cuerpo del débil Jonás aposenta en el ahora interno hogar, hundido en lo más profundo del océano. Vislumbrando sobre sí la proyección de una disolución carnosa que empaña el final cual despierta y suscita el desmembramiento de su propio cuerpo, aquel que presiente ya disuelto en el hipnótico movimiento del flujo animal, al que se entrega en cópula de carne, para que en la disyunción devuelva en vómito la verdad de un cuerpo arrojado de nuevo a la tierra.

Abismo que define a la piedra que flota en la tierra, o a la piedra que se hunde solo en parte para tomar el aire con el que sumergir pesada y lentamente la danza de su familiar canto.

Un descenso al inframundo delata aquí a un Orfeo representado en la imagen sonora de este fastuoso ser, tan alejado de un mundo como atado al otro. Presente de Orfeo que aquí mantiene con el aire el respirar como piedra, como ballena. Con una condición en la que le corresponde el pasional viaje que urge como rescate a su amada dada en muerte y atrapada en el Hades. Una muerte que consagra la necesidad cobarde que la pasión de Orfeo encuentra en el amor por Eurídice. Pasión que encarna ese necesitado aire que la ballena precisa para seguir danzando en la profundidad. Aire de cual obligado gozo hace transitar de un mundo sumergido a otro vaporoso. Aire que penetra por los espiráculos del animal para dotar de atado límite al cuerpo del cetáceo.

La ascensión que toma aire y descenso lo dota de sentido. Pues la imagen de Orfeo encarnada en ballena habla de ese sentido que la piedra no tiene en la tierra y que adquiere en el agua cuando se hunde. Porque en Orfeo, el sentido de la piedra, o la ballena, es Eurídice, o el aire de pasión que necesita para descender de la superficie y embelesar con su canto a Perséfone.

La pasión y la esperanza encarnada en la imagen de Jonás engullido es sumida en abandono de la vida y consume su palabra. Una imagen de Orfeo, quien siente deseo obligado de rescatar a Eurídice del mundo de los muertos.

Y culmina esta pasión con una cópula esperanzadora entre dos mundos, el de los vivos y los muertos, que en Orfeo separa la luz terrenal de las sombras del Hades; que en Jonás adquiere toda su magnitud en el interior de la ballena. Una cópula cognitiva que convierte la palabra de Jonás en silencio interior. Llega cuando su arrojo al mar impregna de sentido su último aliento, cuando en abandono de su cuerpo material es enjaulado contra su pecho presionando el límite entre luz y sombra. Un estado de liminalidad material que afina su cuerpo como instrumento de recepción, preparándolo para oír el canto que las profundidades del océano unen en lastimera carne, a un ser por dualidad en el interior de otro.

Dualidad constituida por la unión entre Orfeo y Eurídice; Jonás al ser engullido por la ballena. Cópula entre lo uno que desde el

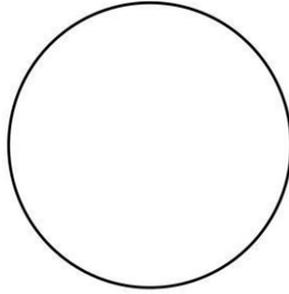
límite toca fondo, toma aire con lo otro y rescata, al rescatarse a sí mismo en el otro, en espiración baída.

Un nuevo aliento que permite el regreso de Orfeo; y que permite a Jonás oír durante tres días la música interior de las profundidades del océano. Un viaje de vuelta a casa, a la tierra, el cual representa la separación con lo otro, el abandono y de nuevo el arrojado al otro mundo; la ruptura con el vínculo. El homúnculo que dota de sentido la separación material quiebra la dualidad e impone el defecto y la necesidad. Una barrera que sólo Jonás puede cruzar al vomitar la ballena su cuerpo y, por sí mismo, tomar de nuevo el aire cual renace en su pecho como palabras del profeta.

Presencia de Jonás engullido que excede de permiso al acceso. Un exceso que representa el pie aún dentro de la sombra de una Eurídice la cual desaparece justo cuando Orfeo mira atrás. Pues ese Orfeo que cruza el umbral, y que es Jonás engullido por la ballena, no puede exceder de la dualidad para volver. Consignando en su mirada hacia atrás el efecto de disyunción —que en el vómito la ballena arroja el cuerpo de Jonás a la tierra cuando Yahveh lo ordena— en Orfeo representa la vuelta, el regreso, la llegada y, por lo tanto, el mirar atrás correspondiente a la condición del, de nuevo, humano Orfeo.

Pues el instante fugaz que limita como umbral la luz de la sombra, lo separa en disyunción de Orfeo solo un pie; solo un paso. El que no puede darse si no es aquel cual deba en su condición el arrojado del cuerpo de Jonás a las profundidades del océano. Una orden o condición que Perséfone impone al ingenuo Orfeo, el que toma como augurio y presagio aquel cual, precisamente hecho, obliga, como único modo que tiene el débil cuerpo de Orfeo, a regresar de nuevo a la luz. Pues arrojando en ese único paso, en ese pie de Eurídice, la dualidad que pertenece por exceso al mundo de la sombra regresará, sin dejar a su paso huella alguna.

Cuan profundo debe su premura la esperanza de Jonás, la ballena retorna. Un oído que recuerda el canto de aquel ser: el que vuelve siempre a mirar atrás como un Orfeo apasionado en rescatar de la muerte a Eurídice, sin ser ni tan siquiera reconocible, quien le recuerda la necesidad de rescatarse a sí mismo en ella.




---

*Giuseppe Scelsi*

## SEGUNDA PARTE

Un rescate que Giacinto Scelsi debe al *Coelocanth*, para que en pleitesía sonora presenta la solidez de un principio rígido, que vertebrata los millones de años atrás en los que tiene origen este antediluviano pez. Un autorretrato que integra, en regresión chamánica, la natura *naturans* de un origen compuesto por sustrato sonoro submarino.

Tiempo regresivo, en un espacio contraído donde el mundo *intelligibilis* se manifiesta formante, ralentizado de la *durée*, ya que en danza ballenera hunde como piedra el descenso y el mirar atrás por la condición de aquel Orfeo fragmentado. Y ahí se rescata Scelsi. Se contempla a sí mismo convertido en *Coelocanth*, danzando con la espina dorsal un baile hipnótico que atraviesa el denso fluido de la materia sonora que le ata a rescatar-se. Una dualidad material, — Jonás engullido por la ballena—, atraviesa el océano de ilimitada extensión convertido en *continuum* —es el *apeiron* sonoro determinado por el consecutivo *peras* de su propia materia— donde su cuerpo vibratorio se integra con las ondas de un espacio acústico de fisicidad elástica.

Un principio que se hace el presente de Scelsi, se hace oído: *tonus*. Rregresar-se que le define embrión-feto-oreja; pues encarna en el pez-hogar el arrojado de un cuerpo profético del desmembramiento del tiempo, al que asiste y consiste en aquella madre, bañada, *Coelocanth*.

Un Scelsi que sabiendo y oyendo la ruin condición de Perséfone, compone un movimiento de materia sonora para escapar con Eurídice más allá de las sombras; del que haya sólo en estructura un equilibrio, una imaginación creadora que lo detiene entre *peras* y *apeiron*. Que en el centro del círculo del sonido suspende la gravedad del juicio que apoya con el pie, aún en la sombra, posado sobre lo que une en un solo *tonus* ruido y música. El limen tiempo-des-tiempo del umbral que permite a Orfeo mirar atrás y ver el deseo eterno de ese instante donde Eurídice cobra en vida el rostro de una piedra, de ballena, *Coelocanth*; en quien Orfeo, Scelsi y Jonás, acaban por reconocerse a sí mismos en una imagen de sí familiar y terrorífica.

Esfera detenida que permitiría a Jonás, en cópula engullida, oír el canto del cetáceo, a la misma vez que reconociese el rugido de las tripas de la bestia, entablando en la intermediación del *Klang* y el *Ton* un conjunto ruido-sonido que en las profundidades del abismo se volvieran tan bellas como siniestras. La profundidad del sonido es alojada en el interior, el auspicio de la dualidad material cual integra en las dimensiones del limen la suspensión del tiempo. Mismo tiempo que obliga a Orfeo mirar atrás, a Eurídice.

Una imagen del limen que Scelsi reconoce en las piedras de Uaxactún que comparte con Nínive el ánimo religioso de destrucción. Derrumbamiento de dos ciudades cuales piedras desaparecen ante los principios de estabilidad y de equilibrio. Orfeo debe cumplir la condición de Perséfone para poder traspasar el límite de luz y sombras. Eurídice, la piedra que Scelsi mira y oye, otorgándole esa pausa gravitatoria, ese equilibrio que apostema en su pie, migra con la vibración del sacrificio hacia la destrucción de los muros del umbral, intercambiando con los dioses la piedra por carne; devolviendo a un Orfeo humano y fragmentado por la disyunción.

Vibrar en el *cluster* que precede a la quiebra de piedra en car-

ne para caer en el *vortex*, inscrito en el movimiento cosmogónico de una onda de fragmentos. Arrojadados en abandono de disyunción fractal, Orfeo y Eurídice se pierden el uno al otro en dos mundos cual infinita desarmonía y caos produce las náuseas de una condición, aquella misma geometría corporal del tiempo que quiebra, en una desconocida realidad, la dualidad del cuerpo que en Orfeo mira atrás.

Un hundirse de piedra que Scelsi, como *Coelocanth*, como ballena, como Orfeo y Jonás, siente definido tras la entregada cópula en el límite, el retorno. Tomar aire, el cual dota de sentido su último aliento: aquel que hace de la palabra el injusto silencio. Palabras quemadas de tanto ser leídas; palabras blancas que aún no han sido escritas. Un injusto silencio que permite oír aquellas sordas notas tan desconocidas como la bestia que bate los chasquidos en el profundo hábitat del pentagrama.

Tremendo y amoroso arrojado, abandono de sí mismo, que en aspiratoria dualidad del otro suspende el límite y se aquieta en el *apeiron* antes de la disyunción.

Doble entidad que danza vertebrando con la espina del *Coelocanth* por el continuum ondulatorio del pentagrama. Pues busca, entre el ruido y el silencio, los gritos de premura para un violín azotado. Gritos hundidos en la herida *dia-bálica*. Instrumento que reclama la presencia y destrucción. Su cuerpo en el otro sabe y le conduce hacia ese sonido único y uno que subyace como luz interna. Es el oído acuático de Scelsi el que afina su cuerpo como instrumento de recepción.

El medio acuático conduce al híbrido pez por las profundidades trazando el recorrido de la forma, invirtiendo en la fuerza como una imagen de su danza. Acercándose al origen de la materia sonora, percibiendo la magnitud de las ondas que de oleadas invade la cavidad cárnica, respira Scelsi. Fuente de movimiento estático de materia ontológica donde no cabe el vacío, pues toda su fysis se hace de *anima del substratum*, constituye el continuo sonoro y dota de sentido el vacío que llena sobre sí mismo la presencia que provoca. Un desplazamiento de persecución entre altura y duración que estira el pentagrama, a tal extremo que desentrama el

sentido del tiempo no sobre el fin, sino sobre su causa. Pues una vez situado en el centro de la esfera del sonido, el punto donde brota la proyección de su recorrido emana bruto y puro el primer movimiento inmóvil, el que crea y destruye, quien avanza y limita.

Inmerso de cobardía el arrebató de Scelsi le hunde, aplomo del aire y canto en la ballena. Arrojo decisivo de improvisación. Arrastrado en el otro. Persiguiendo un hilo que une los dos abismos; separados el medio del fin. Pues haya si bien la causa, la de su presencia, la que consigna igual que el funambulista, el trance expiatorio que le conduce desde la cópula para renacer otra vez sobre la tierra como un ser que ha vivido el vacío matricial de la disyunción.

### **Bibliografía**

SCELSI, Giacinto. *Coelocanth*. Música solista (viola). 1955

TRIAS, Eugenio. *El canto de las sirenas: argumentos musicales*. Barcelona: Galaxia Gutenberg, 2007

TRÍAS, Eugenio, *La imaginación sonora: argumentos musicales*. Barcelona: Galaxia Gutenberg, 2010

REC  
E N  
SIO  
NES

# SAGA DE XAM

Nicolas Devil y Jean Rollin

Revival, París, 2022

# BARBARELLA

Jean-Claude Forest

Dolmen, Palma de Mallorca, 2023

Miguel Peña Méndez

Aunque vivimos un momento esplendoroso en el cómic, con multitud de autores con gran creatividad, guionistas que cuentan excelentes historias y dibujantes de todo tipo que hacen que el panorama contemporáneo sea rico y diverso, no está de más fijarse en los clásicos. Frente a este fenómeno en España hay una editorial que puede presumir tanto de impulsar a nuevos autores como la de realizar una reediciones con un mimo y una calidad que si no se pueden llamar restauraciones, están muy cerca. Las reediciones de *El príncipe Valiente*, *Flash Gordon*,

*Terry y los piratas*, así como muchos de los personajes del comic francobelga han encontrado en esta casa, su lugar y así lo avala su catálogo. La editorial Dolmen ha asumido esta tarea con gusto y lo está demostrando a lo largo del tiempo con solvencia y continuidad. La reedición es una obligación que se debe a algunas obras que se consideran clásicas, imperecederas, que siempre deben estar al alcance del público en ediciones nuevas, accesibles pero también es ocasión

## BARBARELLA



JEAN-CLAUDE FOREST / DOLMEN EDITORIAL 2023

para rescatar obras peculiares que por cuestiones variadas nunca tuvieron gran éxito pero si una importancia señalada, y que por ello no lograron llegar a todo su público potencial. Este es el caso que nos ocupa con respecto a la edición en español de *Barbarella* que pretendemos comentar. Un personaje muy conocido en nuestro país pero solo por su edición francesa y la traducción de dos de sus capítulos en sendas publicaciones de Toutain (en 1982 en la *Historia de los cómics* y en la efímera revista *Fan Cómico* en 1985) y, evidentemente, por la conocida versión cinematográfica.

*Barbarella* es un hito incontestable en la historia de los cómics. Las historias de esta aventurera intergaláctica empezaron en las páginas de una revista para hombres (*V Magazine*), que en 1964 fueron reunidas en un libro de tapa dura, con papel grueso, en bicromía por parte de un editor (Eric Losfeld) alocado y visionario. Ese paso del papel barato de revista pulp al libro, el especialista en la historia del libro Sylvain Lesage, en su reciente obra *Ninth Art. Bande dessinée, books and the Gentrification of Mass-Culture 1964-1975* (Palgrave Macmillan, 2023) lo considera fundamental para la transformación de la consideración social del comic a un producto cultural sino de primer orden, por lo menos aceptable. Aunque apoyada en el escándalo esta publicación obtuvo una segunda edición en 1966 que suavizó su erotismo en algunas viñetas. Al año siguiente el productor Dino de Laurentis le compró los derechos cinematográficos logrando con ello una resonancia universal que llega hasta hoy gracias a la película de Roger Vadim estrenada en 1968, con Jane Fonda de protagonista.

La edición que ahora comentamos reúne no solo ese primer volumen de aventuras (en concreto el de Losfeld de 1964) sino también las del segundo, titulado “Las cóleras del Devoraminutos” (en la editorial La Marge-Kesselring en 1974) totalmente inédito en nuestro país. La editorial deja abierta la puerta a continuar con la publicación del resto de los títulos de esta heroína (*La Semble-Lune* (1976), *Le Miroir aux Tempêtes* (1982) y *Mystérieuse. Matin, midi et soir* (2004). La edición como es habitual en Dolmen es dignísima: tapa dura, buen papel y buena impresión. Se complementa con una introducción de Ángel de la Calle y unos extras finales donde el mismo autor hace un repaso crítico a esta obra. Estos extras concluyen con dos colaboraciones más personales del cinéfilo Jesús Palacios y del dibujante-au-

tor-fan Javier Rodríguez. El aparato crítico aporta valiosa información, y aunque se podría mejorar, a nivel documental son unos anexos muy completos e interesantes.

Pero además se ha producido la coincidencia que un poco antes, a finales de 2022, la editorial Revival desde París nos proporcionó una nueva edición de *Saga de Xam*, la mítica publicación que realizara también Losfeld en 1967 (ya existía otra reedición parcial en Osalides de 1980). Una obra que fue todo un experimento dentro del momento tan convulso artísticamente como fueron la segunda mitad de los años sesenta. Jean Rollin, un joven que estaba haciendo sus pinitos en aquel momento en el mundo del cine, ofreció un guion a Nicolas Devil, un peculiar artista para llevar a cabo un comic e intentar publicarlo con Losfeld. Se hicieron unas páginas de prueba y con el visto bueno del editor se lanzaron a su realización. Devil, quien vivía en un piso enorme en París, aglutinó a su alrededor a un grupo de gente que iban por allí y colaboraron en el proyecto, siendo él el responsable final de la parte gráfica. Es de todas formas una obra coral. De hecho al principio de la obra hay una página que indica que esta obra está “Interpretada por”, como si fuera una obra de teatro, en la que constan no solo los artífices materiales sino también los indirectos, los citados o reflejados entre sus imágenes. Así al lado de Barbara Girard (colorista), Philippe Druillet (dibujante), Catherine Deville (modelo), Bob Dylan, Tina Turner, Frank Zappa (cantantes), Barbarella, Jodelle o Aleta (personajes de cómic), Antonin Artaud, Barbara Steele o Allen Ginsberg (escritores) entre otros muchos en una lista heterodoxa y heterogénea.

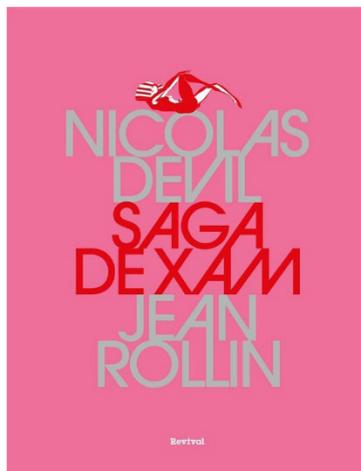
*Saga de Xam* es una historia de ciencia ficción, que como suele ser habitual en el género tiene pretensiones de reflexión moral y política. Se utiliza el erotismo como herramienta de que aquello que se está planteando no es una historia para niños o adolescentes, sino algo para lectores “adultos”, abordando cuestiones raciales, la violencia y la no violencia. Saga, la protagonista es enviada por La Gran Dama del Planeta Xam a la tierra en diferentes épocas históricas para aprender sobre la historia de violencia que ha rodeado la existencia humana y como esta ha logrado sobrevivir a ella y así aprender a establecer una protección psíquica contra los invasores de su planeta. Pero Saga aprende que no solo se puede usar la violencia sino también la seducción, la cual tiene

tanta fuerza y poder como aquella. Por ello, Saga quiere transformar a Xam en un planeta fuerte y vigoroso, pero sin violencia.

Es uno de los ejemplos más raros y auténticos de novela gráfica psicodélica, que representa numerosos problemas culturales típicos de la segunda mitad de la década de 1960. Las páginas de "Saga" fueron dibujadas originalmente en hojas de gran tamaño, que se redujeron a un tamaño de "libro" (25 x 32 cm), lo que doy como resultado un texto muy pequeño por lo que en aquella primera edición se incluyó una lupa para poder leer los textos. Los originales de la obra se han perdido y esta reedición se ha hecho en base a la primera edición. Es una edición restaurada de gran complejidad, cosa que cuenta con detalle el director de la misma Christian Staebler, en una introducción que aporta un estudio muy completo, analizando tanto las cuestiones externas a la obra (sus autores, circunstancias, ambiente sociopolítico y cultural) como el perfil de sus autores, la importancia de esta obra dentro de la *bande dessinée*, el marco creativo, así como distintos aspectos técnicos referentes a la significación de los distintos estilos de dibujo empleados en cada una de las secciones, su implicación simbólica, la labor de las coloristas que trabajaron en la obra o la recepción crítica que obtuvo la obra a lo largo del tiempo.

Aspectos todos interesantes que realzan mucho el conjunto de la edición. Han ampliado el tamaño de las páginas para que no haga falta lupa, ajustando la medida bastante bien (27,5 x 36 cm). Una edición muy recomendable, si es que todavía quedan ejemplares, frente a las costosísimas primeras ediciones que se venden en el mercado de segunda mano y en subastas.

Para el gusto de quien esto escribe es una obra mucho más interesante y revolucionaria que *Barbarella*, aunque esta última sea mucho más divertida.



# BEN SHAHN: DE LA NO CONFORMIDAD

Laura Katzman (com.)

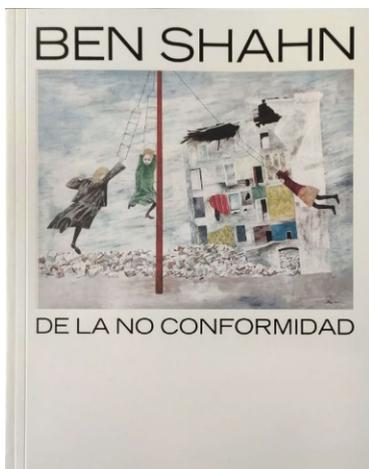
Exposición: Museo Nacional Centro de Arte  
Reina Sofía, del 4 de octubre de 2023 al 26 de  
febrero de 2024

Catálogo: MNCARS: Madrid, 2023. Tapa blanda, 279 páginas.

Descargable online:

<https://www.museoreinasofia.es/publicaciones/ben-shahn>

Miguel Peña Méndez



El Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, presentó a finales de 2023 una exposición antológica sobre el pintor e ilustrador norteamericano Ben Shahn (1898 - 1969). De familia judía, nació en Kaunas (Lituania) de donde emigró a Estados Unidos siendo niño a causa de las actividades antizaristas e izquierdistas de su padre. Ese posicionamiento político y el origen étnico-religioso familiar marcaron profundamente su manera de entender el arte. Su vida no solo estuvo rodeada por los grandes sucesos

del siglo XX sino que fue un artista que frente a esos acontecimientos se posicionó. La Revolución Rusa, la Gran Depresión y el *New Deal*, el ascenso del fascismo europeo, la Segunda Guerra Mundial, el Macartismo y la represión de las libertades individuales durante la Guerra

Fría, la lucha por los derechos civiles hasta la guerra de Vietnam fueron temas para su arte. Al final de su vida, ya con la perspectiva que da lo vivido, su obra se vuelve también hacia la tradición judía y su fundamento religioso, reconociéndolo como elemento permanente y anteponiéndolo a los oportunismos políticos circunstanciales.

A la figura de Shahn se le ha inscrito dentro de lo que se conoce como realismo social americano. Esta denominación genérica, tendría parte de sus orígenes en la *Ashcan School* integrada por John Sloan y sus seguidores (*The Eight*) a principios de siglo XX y que después va a tener derivaciones en otros grupos o tendencias como la *American Scene*, el Regionalismo americano y la Escuela de Boston, junto con los grandes nombres de la ilustración americana e incluso del cómic de la época, un tipo de arte figurativo muy arraigado en el país y con gran popularidad y cuyos nietos podrían verse en los artistas pop o los hiperrealistas, los cuales acabarían siendo los retratistas últimos de ese modo de vida americano tan icónico (el *American Way of Life*) que hoy día parece perdido como un borroso recuerdo del pasado. Ojalá esta exposición sea solo el primer plato de un banquete de exposiciones sobre ellos y no se quede en algo aislado ya que son muchos los grandes pintores de esta tendencia todavía poco conocidos por estas tierras.

Después de que el Reina Sofía, en las etapas en las que tuvieron al frente a María Corral y Juan Manuel Bonet, nos regalara una brillante saga de exposiciones de los expresionistas abstractos (Franz Kline, Philip Guston, Motherwell, Clifford Still...), ahora sería el momento de que, aprovechando la línea ideológica del museo que reivindica los artistas de carácter alternativo (por ideología izquierdista, cuestiones de género o inclinación sexual, raza u origen étnico), nos fuera descubriendo esa otra cara del arte americano, que a pesar de lo que pueda parecer, sigue siendo un gran desconocido en España y que tiene mucho interés plástico, más allá de su discurso o vicisitudes vitales que evidentemente también aportan un tipo de lectura sobre la historia del arte de ese periodo e ilustra muy bien algo que quedó poco a la vista a nivel internacional. Me refiero a un tipo de pintura figurativa muy popular en Estados Unidos, con multitud de seguidores, que se vio rodeado por los movimientos que se consideraron de vanguardia (cubismo, abstracción, surrealismo y finalmente el expre-

sionismo abstracto), una vanguardia que estuvo arropada por una crítica formalista (Greenberg, Rosenberg, Kramer, & co.) que lideró la recepción del arte estadounidense en todo el mundo. Muchas son las versiones de la utilización del arte por parte del gobierno y los intereses políticos del país (F. S. Saunders en *La CIA y la guerra fría cultural* aporta muchos datos y pocas conclusiones, ya que es, como se dice popularmente, “descubrir que la abuela fuma”). Lo cierto es que el resto de los países y de sus respectivos artistas comulgaron con esa lectura de lo que era el arte americano y apoyaron a la vez ese tipo de interpretación de lo que debía ser el arte de vanguardia, con una apuesta decidida por la abstracción (todos los países tuvieron su informalismo, abstracción lírica, tachismo, gutai y demás movimientos paralelos nacionales) y que convergieron en tachar al resto de la producción figurativa de arte de propaganda, cursi o retrograda.

Lo cierto es que ahora fuera de la vorágine de esos años y con perspectiva podemos disfrutar de esa resistencia con placer. El acercamiento a la obra de Shahn es descubrir un arte útil, aceptable, con un fin más allá del ego del artista (aunque no carente de él), muchas veces afectado por sentimentalismos y efectos propagandísticos e incluso manipuladores (es así, y así hay que aceptarlo) pero eso no quita que posean calidad. En una ocasión le preguntaron a Ad Reinhardt, porque era tan crítico con sus compañeros del expresionismo abstracto, y si no le gustaban porqué les frecuentaba en sus reuniones, a lo que respondió: “¿Entonces con quien iba a estar, con Ben Shahn?”. En el caso que nos ocupa el ejemplo nos viene como anillo al dedo, ejemplo palmario de ese desprecio y de este ocultamiento. Por otro lado la situación interna de la política cultural de Estados Unidos tuvo sus tiranteces, y Ben Shahn vuelve a ser ejemplo patente: si bien es conocida la participación de Willem de Kooning en el Pabellón de Estados Unidos en la Bienal de Venecia en 1954 como un gran hito del expresionismo abstracto, pocos complementan esa información con que esa representación nacional fue compartida con otro artista: Ben Shahn.

Pero centrándonos en el tema que tratamos, la exposición fue la oportunidad de ver la amplitud, la calidad y la diversidad de un trabajador del arte incansable. Desde sus inicios se ve su compromiso, no solo político, sino también estético. Su acercamiento a la realidad

a través de la fotografía, de donde nutriría después muchos de sus cuadros, no le lleva a una copia de esta, sino que sabe convertirla en imagen plástica, con el lenguaje propio de la pintura. Uno de los aciertos de la exposición es confrontar en algunos casos ese manejo magistral de las imágenes, ofreciéndonos las fotografías, los bocetos elaborados a partir de ellas hasta llegar a la pintura final y en algunos casos hasta el cartel. Con todo esto se nos ofrece la visión de un pintor técnicamente muy rico y sorprendente, a quien no se le resiste el gouache, el temple, la acuarela, el óleo, ni tampoco la comprensión de los específicos términos que se ajustan y diferencian a una ilustración de una pintura o un mural. Fue una delicia acercarse a sus obras y poder disfrutar los detalles de las mismas, con resultados relamidos (sí, relamidos) que combina con valientes brochazos dados con soltura sorprendente, explicándonos con ello, como en una clase magistral, que ni una cosa ni otra por sí solas hacen la obra de arte, sino la sabia utilización de ambas maneras de proceder son la clave para la comprensión de la pintura más allá de vanguardias o retaguardias. Por otra parte, la visión de estas obras nos remite a la obra de otros creadores. De su obra se desprenden resplandores que iluminaron a Philip Guston (esas batallas con cubos de basura de sus inicios) o Andy Warhol (en sus dibujos publicitarios también iniciales), y que se proyectan aun hoy día entre muchos otros artistas, aunque sospecho que en muchos casos ellos no son conscientes de ello.

Por su parte el catálogo está muy bien estructurado por su comisaria Laura Katzman con colaboraciones de John Fagg (Arte y activismo: la vigencia de Ben Shahn), Christof Decker (Ben Shahn y el cartelismo de la Segunda Guerra Mundial), Beatriz Cordero (Ben Shahn en el MoMA en 1947) junto con el catálogo de las obras expuestas comentadas por Katzman. Este catálogo además de en formato libro está abierto a consultarlo y a descargarlo digitalmente de forma gratuita en la página correspondiente del Reina Sofía. Feliz iniciativa que celebramos y que iniciaron en su día el IVAM o la Fundación Juan March, entre otras instituciones.

# PERFORMANCE EN EL MUSEO / EL MUSEO COMO PERFORMANCE

Daniel Lesmes e Iñaki Estrada (eds.)

Ediciones Asimétricas, Madrid, 2023

José Luis Lozano Jiménez

Observamos como en la contemporaneidad, las fronteras entre los diferentes lenguajes en el arte se desdibujan, el libro "Performance en el museo / El museo como performance" editado por Iñaki Estella y Daniel Lesmes, ambos historiadores y profesores de Historia del Arte en la Universidad Complutense de Madrid ofrecen una necesaria exploración sobre la interacción y simbiosis entre el arte de la performance y los espacios museísticos a través de la recopilación de seis brillantes aportaciones de los autores: Lynda

Avendaño, Fernando Baena, Hernar Rivière y José Antonio Sánchez con un preámbulo de Matteo Mancini, estos seis ensayos que aquí se presentan suponen una mirada al fenómeno de la performance en su introducción en el museo que parten de diferentes planteamientos de como "la incorporación de la performance al discurso museístico modifica la relación que el museo mantiene con el público e incluso lo transforma al nivel de su propia concepción" (Estella y Lesmes, 2023, pp. 10-11). Habíamos tenido oportunidad de analizar el mundo de la performance con referencias fundamentales en nuestro país como



“Performance y arte contemporáneo. Discursos, prácticas, problemas” de Juan Albarrán publicado por la editorial Cátedra, “Estudios sobre performance” de Gloria Picazo Calvo de la editorial Centro Andaluz de Teatro, o el libro “Arte y performance. Una historia desde las vanguardias hasta la actualidad” de Pedro Alberto Cruz Sánchez, publicado con Akal, que supone una de las referencias escritas más importantes sobre arte y performance, una obra que constituye el primer esfuerzo riguroso y omniabarcador por desarrollar un relato histórico de la performance desde las experiencias que salpicaron las vanguardias hasta las formulaciones más contemporáneas. La publicación “Performance en el museo / El museo como performance” no solo propone una reflexión teórica sobre las nuevas dinámicas y producciones de la performance en el arte, sino que también invita a repensar el papel de los museos en la construcción y difusión cultural, abordando la performance no solo como un acto artístico efímero, sino como una herramienta crítica que hace repensar y reconfigurar la experiencia del museo para quien lo practica “con el objetivo de calibrar el recorrido de la performance y su carácter vivo desde su capacidad de influir en los aspectos vinculados tanto con el análisis de la obra en sí misma como su devenir histórico, pero también el de someter a crítica su naturaleza de unicidad, así como su posibilidad de repetición, reactivación y actualización y su capacidad de trastocar los espacios que ocupa o en los que acontece” (Mancini, 2023, p. 9).

Los seis ensayos que conforman este libro destacan cómo la performance puede transformar al museo de un simple contenedor de objetos estáticos a un espacio activo de interacción y significación. Como menciona Iñaki Estella “en gran medida la performance ha sido uno de los géneros que de una forma más evidente han contribuido a la modernización actual de la imagen del museo” (Estella, 2023, p. 23). No obstante, es muy reciente su introducción en los museos como espacios de consagración cultural y espacios de democratización del arte con la participación activa del público, por ello es importante “definir qué se entiende por democrático o participativo” siendo esto “una de las principales cuestiones en la agenda del museo contemporáneo y lo performativo, como contenedor de la posibilidad de acción, de generar acontecimientos, es considerado uno de los agentes esenciales en su articulación” (Hinojosa, 2015, p. 22). Esta transformación es fundamental para entender la evolución de

los museos en el siglo XXI, donde la experiencia del visitante se convierte en un componente central de la misión museística, como menciona M<sup>a</sup> Covadonga Gómez, “los museos del siglo XXI y el Patrimonio Cultural Inmaterial tienen una misión social y más concretamente, una finalidad educativa, cultural y social que tienen sus funciones de conservar, documentar, interpretar y exponer las colecciones que albergan” (Gómez, 2015, pp. 7-8). En “The Participatory Museum” Nina Simon sostiene que “los museos deben evolucionar hacia modelos más participativos, donde el público no solo consume, sino que también contribuye activamente a la creación de significado” (Simon, 2010). Esta idea es fundamental para quien ve en la performance una herramienta muy potente para romper las jerarquías tradicionales del arte y fomentar una mayor inclusión y participación del público en el museo. Hay que destacar como una cualidad irrenunciable de la performance que es la necesaria presencia de un espectador en la acción (Cruz, 2028, p. 60), según Erving Goffman para referirse a la performance como “cualquier actividad de un individuo que sucede durante un periodo marcado por la continua presencia ante un conjunto de observadores, los cuales son a su vez influidos” (Goffman, 1956, p. 13).

El conjunto de los textos destaca la capacidad de la performance para activar y transformar el espacio museístico, alineándose con la visión de Claire Bishop, quien en su obra “Installation Art: A Critical History” señala que “la instalación artística transforma la experiencia del espacio, haciendo que el espectador se convierta en participante activo” (Bishop, 2005). Esta participación activa rompe con la pasividad tradicional del visitante de museo, lo cual es esencial para entender este libro y ver el museo no solo como un contenedor de arte, sino como un espacio performativo en sí mismo. Como añade Miguel Zugaza sobre el papel de los Museo en el siglo XXI: “Los museos han pasado de ser lugares poco frecuentados por la sociedad a convertirse en festivas plazas públicas donde se celebra nuestra vida comunitaria” (Zugaza, 2004, p. 121). Otra referencia crucial es la de Judith Butler, quien en “Gender Trouble” introduce la idea de la performatividad como un acto repetitivo que crea la identidad (Butler, 1990). Lesmes amplía esta noción al contexto museístico, argumentando que las prácticas museales son performativas en la medida en que configuran y reconfiguran constantemente la identidad del museo y

su relación con el público. Esta perspectiva permite a Lesmes ver al museo no solo como un espacio físico, sino como un proceso continuo de construcción y negociación de significados, aunque Lesmes sostiene que “ si la teatralización del museo estuviera tan relacionada con la performance, el museo dejaría de ser un museo y, probablemente, tampoco sería un teatro” (Lesmes, 2023, p. 48).

Uno de los puntos más interesantes del libro es la manera en la que sus autores conceptualizan el museo mismo como una performance en sí misma, es más cualquier lugar, como menciona Lesmes, podría servir para una performance, —en realidad cualquiera, siempre y cuando contribuya a su rendimiento—” (Lesmes, 2023, p. 49). Aquí, los autores no solo se refieren a las performances que ocurren dentro de las paredes del museo, sino a la estructura institucional del museo como una coreografía de prácticas, discursos y relaciones de poder. Este enfoque permite una crítica de las instituciones culturales, sugiriendo que cada decisión curatorial, cada diseño de exposición y cada interacción con el público forman parte de una puesta en escena más amplia. Ha habido por tanto, una marginación hacia la performance por parte de las instituciones museísticas sobre todo en América Latina, es importante por ello, desvelar las tramas por las que estuvieron excluidas por mucho tiempo de los ejes institucionales del arte aquellas manifestaciones artísticas de performistas del tercer mundo” (Avendaño, 2023, p. 114). A partir de 2003 con el ejemplo de la Tate Modern que comenzó a comprar obra performativa, las instituciones españolas continuaron comprando este tipo de trabajos, pero tuvieron que pasar bastantes más años. Fernando Baena menciona que “el circuito de la performance clásica, que siempre fue más precario que el de la escénicas, era un territorio marginal al que no se acercaban ni los críticos ni las instituciones del arte contemporáneo español” y continúa “tampoco lo esperábamos. Tuvieron que pasar unos veinte años hasta que la exposición de Marina Abramovic en el MoMA lanzara la performance a la popularidad de los medios” (Baena, 2023, p. 95). Pero también hay que destacar que este cambio de visión se debe en gran parte a curadores decoloniales latinoamericanos como Gerardo Mosquera o Alexia Tala, que han dado cabida a las expresiones del tercer mundo y de la otredad sin pasar necesariamente por el filtro institucional del primer mundo (Avendaño, 2023, pp.114-115). La reflexión también es destacable por su enfoque en la

temporalidad de la performance. La performance, por su naturaleza efímera, contrasta con la percepción tradicional de los museos como guardianes de la permanencia y la conservación. En relación con esta temporalidad de la performance, Amelia Jones, en "Body Art: Performing the Subject," argumenta que "la performance, por su naturaleza efímera, desafía las nociones convencionales de conservación y documentación en el arte" (Jones, 1998). Hernar Rivière que aborda las relaciones entre la performance, la escritura, el archivo y el museo, cuestiona qué espacio resultaría más idóneo para la conservación y la actualización de materiales que, en muchas ocasiones desearon ser privados" esto retoma la idea de conservación al cuestionar cómo los museos pueden archivar y preservar prácticas artísticas efímeras. La reflexión de Jones resuena en el ensayo de Rivière al subrayar la necesidad de estrategias museísticas que reconozcan y se adapten a la naturaleza transitoria de la performance. Este contraste abre un debate sobre cómo las instituciones pueden archivar y preservar prácticas artísticas que se resisten a ser fijadas en el tiempo, proponen una reconciliación entre estas dos temporalidades, sugiriendo que los museos deben adoptar estrategias más flexibles y dinámicas para incorporar la performance en su misión de preservación.

El auge de las prácticas performáticas en la cultura contemporánea ha llevado a su introducción en los espacios museísticos, generando transformaciones significativas en la concepción de las obras y en la dirección que toma el museo como espacio cultural. Este fenómeno ha traído consigo la presencia de lo vivo en la museología contemporánea, contrastando con la disminución de iniciativas independientes. El debate sobre el impacto del performance en los museos como hemos podido comprobar en estas páginas del libro, plantea cuestionamientos muy variados sobre el lenguaje de la performance como la temporalidad, cuestiones historiográficas y comerciales, sugiriendo la necesidad de repensar las prácticas artísticas y las instituciones que las albergan. Los seis ensayos de este libro analizan estos temas desde diversas perspectivas, destacando la importancia de reflexionar sobre estos cambios en el ámbito cultural actual.

# Créditos

## DIRECTOR

Miguel Peña Méndez

## SECRETARIA

Ximena Paula Hidalgo-Vásquez

## EDITA

Grupo de investigación HUM 736 Tradición y modernidad  
en la cultura artística contemporánea

Editorial Universidad de Granada



## DISEÑO Y MAQUETACIÓN

Nacho Belda Mercado & Miguel Peña Méndez

## CONSEJO DE REDACCIÓN

Miguel Peña Méndez

Ximena P. Hidalgo-Vásquez

María Regina Pérez Castillo

Luis David Rivero Moreno

Nacho Belda Mercado

José Luis Lozano Jiménez

## COMITÉ ASESOR

**Ignacio Henares Cuellar** (*Universidad de Granada*)

**Julio Flores** (*IUNA Buenos Aires*)

**Marisa Sobrino Manzanares** (*Universidad de Santiago de Compostela*)

**Ascensión Hernández Martínez** (*Universidad de Zaragoza*)

**Julia G. Portela Ponce de León** (*ISA La Habana*)

**I.S.S.N. 1695-8284**

**E-I.S.S.N. 2254-5646**

**Depósito legal: GR 300/03**

**Periodicidad: anual**

**Coordinadoras nº26: Ximena P. Hidalgo-Vásquez/ Junio 2024:**

*Procesos de artificación de la moda*

**Ilustración de Portada: Alexander Ruth (2022)**

# Agradecimientos

El equipo editorial quiere agradecer a todos los autores por su participación en este número, así como a los miembros del Consejo de Redacción y del Comité Asesor.

Agradecemos a todas aquellas entidades que apoyan este proyecto, en especial a la Junta de Andalucía que acoge nuestro Grupo de Investigación, a la Universidad de Granada y a su editorial, así como a la Facultad de Bellas Artes y a su Departamento de Pintura por su ayuda administrativa.

Este número ha tenido como editora de la sección monográfica TEMA a la Dra. Ximena P. Hidalgo-Vásquez, que como artista cercana al tema del diseño de vestuario y la performance escénica y musical vimos como persona idónea para tal cometido. Agradecemos su esfuerzo ya que sacó tiempo de donde pudo para, entre sus múltiples ocupaciones, coordinar este amplísimo tema de investigación y llevarlo a buen puerto.

Igualmente le agradecemos a Concha Romeu las facilidades que nos ofreció para poder acceder a sus archivos gráficos que contienen un amplio registro de la actividad de cientos de artistas que trabajan con prendas de vestuario para llevarlas a los terrenos “inútiles” propios del arte. Evidentemente, también agradecemos a todos esos artistas su trabajo y esperamos que nuestra publicación sirva para dar difusión a su obra. Nos hubiera gustado poder acceder a ellos para solicitarles uno a uno permiso, pero dado que las imágenes utilizadas han sido obtenidas de redes sociales y webs abiertas, no nos hemos sentido especialmente obligados. Especial agradecimiento a Alexander Ruth por la magnífica imagen de su obra que nos sirve de portada: toda una declaración de ese otro ADN que supone la ropa para nuestra existencia. Disculpas por la licencia que nos hemos tomado con ella al darle un giro de 90º.

La entrevista “Pop Art et Comic Books” de David Pascal, publicada en la extinta revista Giff-Wiff en su número 20 hace casi 60 años, no ha perdido su valor como documento único, y es difícil decir después de todo ese tiempo la cantidad de personas a las que les agradecemos, más allá de a sus autores, el que hayamos podido publicarla.

Como siempre, reconocemos una vez más la dedicada labor prestada por los revisores, que han desarrollado su función desinteresadamente con enorme profesionalidad, colaborando con ello eficazmente en las buenas prácticas de este proyecto editorial. A todos muchas gracias.



Esta revista está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 3.0 Unported.

<https://revistaseug.ugr.es/index.php/PCC>



