



UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

BBAA
FACULTAD DE BELLAS ARTES
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

MASTER
WWW.BBAA.UMA.ES

VERITABLEMENT VETEMENTS

María Fernández Ortiz

Tutor: Dr. Carlos Miranda Mas

Curso académico 2021-2022

Trabajo Fin de Máster

Máster en Producción Artística Interdisciplinar

Facultad de Bellas Artes - Universidad de Málaga





DECLARACIÓN DE ORIGINALIDAD DEL TRABAJO FIN DE MÁSTER

D./Dña. _____, con DNI (NIE o pasaporte) _____, declaro que el presente Trabajo de Fin de Máster es original, no habiéndose utilizado fuentes sin ser citadas debidamente. De no cumplir con este compromiso, soy consciente de que, de acuerdo con la Normativa de Evaluación y de Calificación de los estudiantes para el Trabajo Fin de Máster del Máster Universitario en Producción Artística Interdisciplinar de la Universidad de Málaga, esto conllevará automáticamente la no calificación por motivo del plagio en el que pudiera haber incurrido.

Para que conste así lo firmo en Málaga a _____ (FECHA)

Firmado por _____

Resumen.

Este proyecto trabaja con ropa de segunda mano como materia prima para elaborar una serie de “Prendas Participativas”, las cuales entiendo como máquinas, que activan relaciones determinadas entre personas: acciones y gestos que remiten a distintos vínculos interpersonales. Estas piezas aparecen en dos estados, que denomino “activación inmediata” y “activación”. Asimismo, mi proceso implica otras piezas que son videográficas, y me sirven para indagar en la forma activada de las prendas. Se presentan con un carácter que prima la intimidad, mostrando una serie de acciones cotidianas que habitualmente nos pasan desapercibidas pero aquí construyen el discurso alegórico con el otro. Tanto las prendas participativas como los vídeos, dibujos y etiquetas son partes complementarias del mismo proceso de investigación, dialogan entre sí y me permiten ir desarrollando el discurso que me interesa. La comprensión de las Prendas Participativas, supone involucrarse y experimentarlas ya sea física o mentalmente, mediante un proceso abierto de descubrimiento inmanente a la realización de un acto mientras se construye el discurso con el otro. Se crea un lugar cuya condición nos hace sentirnos similares y a la vez diferentes, donde nos encontramos familiares pero distantes.

Muchas veces el vínculo que creamos con la ropa que nos ponemos, que podemos cambiar, o guardar, o elegir cada día, es muy parecido al que creamos con las personas, aunque las ropas son cosas y las personas no. Así, con mis PP quiero hacer visibles relaciones de ayuda, poder, cariño, afecto, violencia, etc. que ocurren entre las personas cuando nos tratamos como si fuéramos cosas.

Palabras claves: Arte contemporáneo, escultura, instalación, vídeo, vestimenta y Prendas Participativas.

Abstract.

This project works with second-hand clothes as raw material to elaborate a series of “Participatory Garments”, which I understand as machines, which activate determined relations between people: actions and gestures that refer to different interpersonal links. These pieces appear in two states, which I call “immediate activation” and “activation”. My process also involves other pieces that are video-graphic, which I use to investigate the activated form of the garments. They are presented with a character that prioritises intimacy, showing a series of everyday actions that usually go unnoticed, but here they construct the allegorical discourse with the other. Both the participatory garments and the videos, drawings and labels are complementary parts of the same research process, they dialogue with each other and allow me to develop the discourse that interests me. The understanding of the Participatory Garments involves getting involved and experiencing them either physically or mentally, through an open process of discovery immanent to the performance of an act while constructing the discourse with the other. A place is created whose condition makes us feel similar and at the same time different, where we find ourselves familiar but distant.

Often the bond we create with the clothes we wear, which we can change, or keep, or choose every day, is very similar to the one we create with people, although clothes are things and people are not. So, with my PP I want to make visible relationships of help, power, affection, affection, violence, etc. that occur between people when we treat each other as if we were things.

Keywords: Contemporary art, sculpture, installation, video, costume and Participatory Garments.

Indice:

Descripción detallada, razonada de la idea.	7
Características e intereses que forman parte del proyecto desde su inicio.	8
Descripción del proceso de investigación teórico-plástico.	14
Reflexión sobre las aportaciones para el proyecto de las clases recibidas.	38
Descripción con planos y diagramas de una exposición o publicación ideal.	41
Presupuesto detallado de producción del trabajo plástico realizado.	42
Fuentes referenciales.	43
Anexo con las imágenes del trabajo acabado y sus fichas técnicas.	46

Descripción detallada y razonada de la idea.

Este proyecto trabaja con ropa de segunda mano como materia prima para elaborar una serie de “Prendas Participativas”, las cuales entiendo como máquinas, que activan relaciones determinadas entre personas: acciones y gestos que remiten a distintos vínculos interpersonales. Estas piezas aparecen en dos estados, que denomino “activación inmediata” y “activación”. Asimismo, mi proceso implica otras piezas que son videográficas, y me sirven para indagar en la forma activada de las prendas. Se presentan con un carácter que prima la intimidad, mostrando una serie de acciones cotidianas que habitualmente nos pasan desapercibidas pero que aquí construyen el discurso alegórico con el otro. Tanto las Prendas Participativas como los vídeos son partes complementarias del mismo proceso de investigación, dialogan entre sí y me permiten ir desarrollando el discurso que me interesa.

Puesto que estamos acostumbrados a orientar nuestros actos a un propósito ya establecido, se trata de desvincularlos de esta naturalización para incorporar otras proposiciones: transformándolos, inventándolos y alterándolos, aportando otras formas, resignificando las relaciones con el otro, la prenda y el género. La comprensión de la Prenda Participativa (en adelante: PP), supone involucrarse y experimentar ya sea física o mentalmente mediante un proceso abierto de descubrimiento inmanente a la realización de un acto mientras se construye el discurso con el otro. Se crea un lugar cuya condición nos hace sentirnos similares y a la vez diferentes, donde nos encontramos familiares pero distantes.

Una hibridación entre el desarrollo de las percepciones que construimos a lo largo de nuestra vida respecto a los vínculos y relaciones con otros individuos junto con las percepciones que construimos sobre nuestra identidad en base a la vestimenta. Son los vínculos con los demás los que van formando nuestra identidad como personas y cómo actuamos ante ello, ya sea cuando decidimos cómo nos vestimos cómo cuando decidimos cómo nos relacionamos.

Muchas veces el vínculo que creamos con la ropa que nos ponemos, que podemos cambiar, o guardar, o elegir cada día, es muy parecido al que creamos con las personas, aunque las ropas son cosas y las personas no. Así, con mis PP quiero hacer visibles relaciones de ayuda, poder, cariño, afecto, violencia, etc. que ocurren entre las personas cuando nos tratamos como si fuéramos cosas.

Características e intereses que forman parte del proyecto desde su inicio:

- Juego:

En este caso, el juego se entiende como una forma de construcción del lenguaje. Es decir, se establecen los elementos que se van a relacionar para proceder a un diálogo entre estos y el individuo (el individuo en este caso artista).

Por ello, cuando hago referencia a que en mi juego debe de haber tejido, ropa, la posibilidad de ponérsela, costura con máquina y otros dispositivos como forma de sujeción de las prendas, quiero decir que tienen que estar presentes estos elementos o procedimientos en mi manera de hacer un diálogo entre ellos para dar con una forma con la que me sienta cómoda y así poder crear un discurso.

- La ropa como máquina:

Para entender el proyecto, primero hay que entender la ropa como una máquina. Esta puede estar activada o desactivada; la ropa como máquina se encuentra activada cuando está realizando su funcionalidad, es decir, está puesta sobre una persona; y se encuentra desactivada cuando no está realizando su funcionalidad. En este caso, puede estar en dos tipos: por un lado, de una activación no inmediata: en la lavadora, tendida en el tendedero sobre una silla o cama. Y por otro, de activación inmediata: en percheros, en burros, bien doblada, etc., en modos que pueden corresponder a su ubicación en una tienda de ropa.

- ¿Por qué ropa desechada?

En primer lugar, debo explicar mi interés por la ropa, que surge a raíz de la elaboración del TFG, *Aguja de brocha gorda*, en el cual pervertía tanto los procesos de patronaje y confección como los de la pintura tradicional. A raíz de esto, quise especializarme en la construcción de la prenda estudiando un Ciclo de Modelado de Indumentaria en la Escuela de Arte San Telmo (2019-2021), pues quería enriquecer y fundamentar técnicamente aún más el lenguaje artístico que estaba construyendo.

Como tenía que elaborar prendas y los materiales no suelen ser baratos, por lo general trabajaba con prendas usadas que ya nadie quería. Con ellas elaboraba nuevas prendas, no solo por la precariedad, si no también por otras cuestiones de las que habla Georg Simmel en *Filosofía de la moda*, como sugiere, citando a Yuri Lotman:

“Insertar un elemento determinado en el espacio de la moda significa volverlo relevante, dotarlo de significado semiótico. La inserción en la moda es un proceso continuo de transformación de lo no significante en significante.”¹

Así pues, me parecía muy interesante la idea de coger un elemento que era abandonado de su ámbito para volverlo a insertar en otro, resignificándolo de nuevo; me recordó a la figura del trapero, persona que tiene por oficio recoger trapos de desecho para comerciar con ellos. Todo ello tenía que ver con el proceso creativo que estaba llevando a cabo: recoger ropa vieja para realizar otra nueva y diferente y volverlo a insertar en el ámbito de la moda. Como dice Simmel:

“La moda, con su juego entre la tendencia a una expansión universal y la aniquilación de su propio sentido que comporta justamente esa expansión, posee el atractivo singular del límite, el atractivo simultáneo del comienzo y del final, de la novedad y al mismo tiempo de la caducidad”²

Ese límite tenía mucho que ver con ese proceso de trabajo y el rol de trapero que estaba adoptando, era una forma de usar ese ciclo que seguirá ahí, pero reconfigurándolo, es decir, quería recoger lo que caduca o muere para producir lo que es nuevo o nace.

1. Lotman, Yuri. *Moda Abbigliamento*, 1994. Venezia: Marsilio. Citado por Simmel Georg. *Filosofía de la moda*. Madrid: Casimiro, 2014. p,16.

2. Íbid. p.19.

El desarrollo de mi investigación plástica comienza al principio del master, tenía claro que el material con el que quería trabajar era la ropa pero no sabía muy bien de que manera. Por lo que empecé realizando un chaleco reflectante de encajes (imagen 1 y 2), que procedía de un vestido encontrado en el rastro. Con esto mi intención era llevarlo a la calle, a espacios donde se encontraran trabajadores que llevara chalecos. De las veces que salía a la calle con el chaleco de encajes, grabé a dos tipos de trabajadores: jardineros y albañiles. (imagen 3, 4, 5, 6 y 7) El resultado era interesante, pero en el momento de grabar se creaban situaciones forzadas, poco naturales e incómodas; así pues, por estas mismas razones, descarté esta línea de trabajo.



Imagen 1

Imagen 2



Imágenes 3 y 4. Fragmentos del video de jardineros con chaleco.



Imágenes 4, 6 y 7. Fragmentos del video de albañiles con chaleco.

Puesto que no quería dejar la confección de prendas con la máquina de coser, comencé a hacer piezas con un carácter más escultórico, fueron realizadas con retales que me habían sobrado de otros trabajados. Jugaban con la idea que tenía de objeto que se presenta puesto o expuesto; con formas más volumétricas y perchas realizadas específicamente para ese tipo de piezas. Este tipo de forma la descarté porque no me sentía cómoda, además tanto en esta línea como en la comentada anteriormente, no veía que me estuviese desvinculando del objeto prenda como tal, es decir, se deconstruían prendas para hacer otras que no llegaban a desvincularse del formato convencional de prenda. (Imágenes del 8 al 21).



Imágenes 8 y 9. Pieza 1, Expuesto 1

Imágenes 10 y 11. Pieza 1, Expuesto 2.

Imágenes 12 y 13. Pieza 2, Expuesto.

Con percha especial.



Imágenes 14, 15, 16 y 17. *Pieza 1*, Puesto 1



Imágenes 18, 19, 20 y 21. *Pieza 2*, Puesto.

A medida que iba trabajando aparecían formas diferentes, me apropié del soporte del tendedero y del desorden que pudiera haber en una casa, es decir, busqué dispositivos donde la ropa se encuentra normalmente en nuestro día a día y los analicé. Estas disposiciones de la ropa formalmente no me interesaron, pero sí que me ayudaron a reflexionar sobre los diferentes estados donde podríamos encontrarla. El dibujo es una herramienta que a lo largo del proyecto me ha servido mucho para comprender y visualizar lo que ocurría en el estudio. (Imágenes que aparecen donde se indica: Estudio, semanas del 22 al 28. Del 29 al 5. Noviembre - Diciembre.)

Estudio, semanas del 22 al 28. Del 29 al 5. Noviembre - Diciembre.



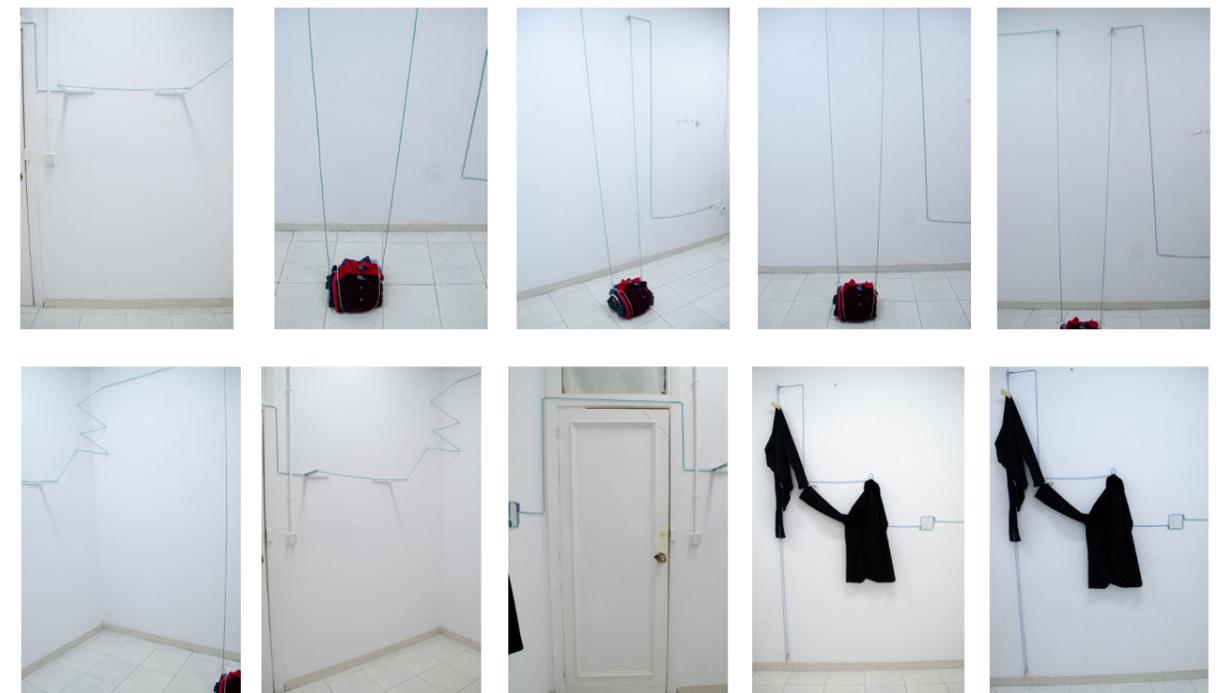
Imágenes del estudio donde aparecen: prendas colgadas del tendedero y unidas entre sí con pinzas, sillas donde hay colocadas por un lado prendas bien dobladas y por otro prendas desordenadas, las piezas realizadas con diferentes retales y la Prenda Participativa *VERITABLEMENT VETEMENTS*.



Instalación del tendedero en el estudio con prendas de color negro, analizando composición.



Composiciones realizadas mediante el estudio de las diferentes disposiciones donde se encuentra la ropa en el ámbito cotidiano. Sillas con ropa doblada y desdoblada; separación de la ropa por colores como si se fuera a poner una lavadora y descontextualización de la cuerda del tendedero, el cubo para recoger la ropa y el burro.





Descontextualización del tendedero formado un circuito, con la referencia de uno eléctrico. Se iba disponiendo la cuerda como cable alrededor del espacio del estudio donde se iba conectando con otros elementos como: estructuras de metales que hacían referencia a otro tipo de tendederos, poleas para tendederos; prendas, en este caso la chaqueta negra y espejos.



Dibujos realizados para reflexionar y analizar las diferentes formas como se podrían disponer las prendas.

Todas estas formas y disposiciones dialogaban entre sí en el mismo espacio desde que empezó el máster hasta enero, que decidí centrarme en la pieza VERITABLEMENT VETEMENTS. (Imagen 44 y 45). Esta pieza, en un momento la había dejado de lado para poder seguir investigando formalmente con los demás dispositivos y estados; pero de todo lo que había hecho, la más interesante y la que tenía un resultado desde mi punto de vista, satisfactorio. Así pues, decidí centrarme en ella y seguir completándola, ya que en el momento que la hice, no realicé ningún video de cómo se pondría.



Imagenes 44 y 45. Pieza *Veritablement Vetement*, delantero y espalda.

Descripción del proceso de investigación teórico-plástico.

Tras todo este proceso largo de investigación plástica, donde se han estudiado los diferentes dispositivos y estados en que se puede encontrar la ropa. Indagando formatos con el tendedero, perchas, burros, montones de ropa y ropa doblada, finalmente me centré en la pieza *VERITABLEMENTS VETEMENTS*, las demás *Prendas participativas* y las imágenes que las acompañaban, así como en la producción videográfica.

La pieza de *VERITABLEMENT VETEMENTS* surge a raíz de observar a la gente de la calle haciendo cosas comunes: en este caso, una persona que lleva a caballito a otra. Me interesaba cómo la ropa podría fundirse y crear una sola que formara ese vínculo, ya fuera haciendo esa acción o bien la de dar un abrazo o cogiéndose del brazo. Aquí empecé a observar que me interesaba la sutileza/sencillez de los gestos cotidianos y cómo la ropa interactúa con ellos. De ahí la intención de unir dos prendas de esas formas.

El gesto de añadirle las dos palabras, una en cada pierna, proviene de observar la obra de Marcel Broodthaers y detenerme en algunas piezas donde aparecían reiteradas veces la palabra *veritablement* (verdaderamente), la cual me remitía a la marca de ropa *Vetements* (prendas o ropas). Esto me sugirió formar el juego de palabras *VERITABLEMENT VETEMENTS* (verdaderamente prendas). Nombraba así al objeto con lo que realmente era, y sólo pervirtía la acción del vestir, (tenerlo puesto y desvestirse), acompañando un vídeo que mostraba cómo se coloca la prenda. Los vídeos fueron trabajados posteriormente. En este sentido, me resultó llamativa la siguiente cita que leí en un libro de Paul Schimmel:

“el arte nace del material y de la herramienta. Debe dejar la huella de la herramienta y su lucha con el material. El hombre debe hablar. Pero también la herramienta, y también debería hacerlo el material”³



Marcel Broodthaers.
Véritablement (Truly).
1967



Marcel Broodthaers. *Maria*.
1966.



Pantalones de la marca
Vetements.



Bocetos *Veritablement Vetement* y otras piezas.



Prenda Participativa *VERITABLEMENT VETEMENTS*. Delantero y espalda.



Franz Erhar Walther, *Wandformation Gelbmodellierung* [Formación de pared modelado amarillo], 1980/1981.



Franz Erhar Walther, *Wandformation Plastische Rede* [Formación de pared discurso escultórico], 1983.



Prenda Participativa *Camisa Abrazo*.

Esta referencia de Schimmel citando a Jean Dubuffet, en un contexto de postguerra, donde el concepto de reducir la expresión al nivel del cuerpo y el material estaba siendo compartido por los artistas de la época, me ayudó a enfocarme en dicha prenda. Era una pieza que no había explorado al completo; la había hecho, pero no había estudiado todas las posibilidades que podía darme, como grabar personas poniéndosela, por ejemplo. En este sentido, he tenido en cuenta la obra de Franz Erhar Walther, los objetos que realiza, a los cuales les da el nombre de *Objetos participativos*, que Schimmel explica así:

“El artista como sujeto se distancia de la obra y el arte de performance deja el objeto detrás de ella como vehículo narrativo de símbolos. Es reemplazado por el objeto concreto reducido, que opera como un instrumento puramente funcionalista que determina y ordena las condiciones límites de la acción-espacio. Los objetos participativos de Walther, que siempre incluyen el proceso de performance, crean un espacio claro y mensurable. Únicamente cuando un receptor dispuesto camina con los objetos, la obra se vuelve completa. Con esto, Walter transforma al espectador en un creador. Presupone entonces que la conciencia se incrementa en el espectador, que a través del proceso de trasladar la obra, gana una comprensión de la misma. Por medio de esta experiencia, la obra también genera en él la sensación de independencia y plenitud, de conocimiento y aceptación de sí mismo.”⁴

Me parecía llamativa la idea de *Objeto participativo*, ya que tanto la pieza de *VERITABLEMENT VETEMENT*, como otras que iban surgiendo (*Camisa Abrazo*, *Los pantalones pegados*, *La camisa mochila* y *Los pantalones grupales*) comparten esta característica. A diferencia de las obras de Walther, que solo se vuelven completas cuando el receptor interactúa con ellas, las *Prendas participativas*, nombre con el que hago referencia a las prendas indicadas anteriormente (con abreviatura: PP), tienen su propia autonomía, independientemente de las acciones que se producen cuando son activadas, ya que aún cuando no estén siendo puestas en personas, estarán en un estado de rápida activación por los elementos en los que estén apoyadas, apropiados del espacio de una tienda, como podrían ser probadores, distintos percheros y doblados.

¿Por qué el espacio de una tienda de ropa?

Hemos visto que entendiendo la ropa como una máquina que se activa cuando va a realizar su funcionalidad, cuando va a ser y es puesta; y está desactivada cuando no está realizando su funcionalidad, ya sea doblada en el cajón, dentro de la lavadora, en el ropero, en el tendedero, sobre la silla, etc... característica que también me hizo recurrir al formato tendedero,

3. Dubuffet, Jean, *Prospectus aux amateurs de tout genre*, Éditions Gallimard, Paris, 1985, p. 56. Citado por Schimmel, Paul. *Campos de acción: entre el performance y el objeto, 1949-1979*. México: Alias, 2012. p. 60.

4. Schimmel. op. cit., p.158.

si bien en ese caso llegué a la conclusión que sería un estado en el que las prendas, ni están activadas, ni invitan a la actividad de ponérselos. Por ello, me circunscribí a usar los elementos de la tienda: sería utilizar elementos que invitasen a cogerlos, tocarlos y probarlos.

Todo lo anterior me llevó al inicio del trabajo en vídeo. Teniendo en mente los elementos de la tienda, pensé en realizar vídeos de personas poniéndose las prendas en un ambiente que simulara el interior de un probador: fondos blancos, el burro sosteniendo la prenda y las dos personas vestidas como con un uniforme, camiseta blanca y pantalón negro. Grabé unos cuantos vídeos de diferentes personas poniéndose las distintas prendas, en concreto *VERITABLEMENT VETEMENT*, *El abrazo*, *Los pantalones pegados* y *La camisa mochila*. Me daban igual sexo y edad, no me interesaba que estuvieran desnudos o en ropa interior mientras se ponen las prendas porque no quería que otras cosas que no fueran las prendas, el cómo se las ponían, lo que hacen y cómo se lo quitaban, tomasen más importancia. Volví, asimismo, a atender a las posibles significaciones de los términos con los que estaba jugando:

Significado de poner:

Del lat. *ponĕre*.

Conjug. modelo; part. irreg. puesto.

1. tr. Colocar en un sitio o lugar a alguien o algo. U. t. c. prnl.

2. tr. Situar a alguien o algo en el lugar adecuado. U. t. en sent. fig.

3. tr. Disponer algo para un cierto fin. Poner la mesa.

[...]

7. tr. Reducir, estrechar o precisar a alguien a que ejecute algo contra su voluntad. Poner en un aprieto.

8. tr. Dejar algo a la resolución, arbitrio o disposición de otro. Yo lo pongo en ti.

[...]

15. tr. En el juego, arriesgar una cantidad de dinero.

16. tr. aplicar.

17. tr. Hacer la operación necesaria para que algo funcione. Poner la radio.

[...]

20. tr. Prestar apoyo a una persona o a una causa. Se puso de mi parte.

[...]

22. tr. Exponer a alguien a algo desagradable o malo. Le puse a un peligro, a un desaire. U. t. c. prnl.

[...]

27. tr. Tratar bien o mal a alguien de palabra u obra. Le puso de oro y azul. ¡Cómo se pusieron!

[...]

31. tr. Establecer, imponer o mandar. Poner ley, contribución.



Prenda Participativa *Pantalones Pegados*.



Prenda Participativa *VERITABLEMENT VETEMENTS*. Delantero y espalda.



Prenda Participativa *VERITABLEMENT VETEMENTS*. Delantero y espalda.

32. tr. Tratar a alguien de un modo determinado. Poner a alguien DE ladrón, POR embustero, CUAL digan dueñas, COMO chupa de dómine.

33. tr. Hacer adquirir a alguien o a algo una condición o estado. Poner colorado. Poner de mal humor. U. t. c. prnl. Ponerse pálido. Ponerse rancio.

34. prnl. Oponerse a alguien, hacerle frente o reñir con él.

35. prnl. Vestirse o ataviarse. Ponte bien, que es día de fiesta.

[...]

43. prnl. coloq. Dedicarse a algo o, especialmente, comenzar a hacerlo. Se pone CON los juguetes y se olvida de todo. A eso de las nueve, me pongo CON la cena.

[...].⁵

Significado de vestir:

Del lat. *vestĭre*.

Conjug. c. pedir.

1. tr. Cubrir o adornar el cuerpo con ropa. U. t. c. prnl.

2. tr. Guarnecer o cubrir algo para su defensa o adorno.

3. tr. Dar a alguien lo necesario para que se haga vestidos.

[...]

5. tr. Disfrazar o disimular artificiosamente la realidad de algo añadiéndole adornos.

[...]

12. intr. Llevar un traje de color, forma o distintivo especial. Vestir de luto, de etiqueta, de uniforme, de paisano.

De vestir:

1. loc. adj. Dicho de una prenda de vestir: Que se reserva para ocasiones señaladas o que requieren cierta formalidad.

Zapatos de vestir.

el mismo que viste y calza

1. expr. coloq. U. para corroborar la identidad de alguien.⁶

Significado de desvestir:

De des- y vestir.

Conjug. c. pedir.

1. tr. desnudar. U. t. c. prnl.⁷

Significado de desnudar:

Del lat. *denudāre*.

1. tr. Quitar todo el vestido o parte de él. U. t. c. prnl.

2. tr. Despojar algo de lo que lo cubre o adorna. Desnudar los altares, los árboles.

3. tr. Desvalijar, desplumar a alguien.

4. prnl. Desprenderse y apartarse de algo. Desnudarse de las pasiones.⁸

5. RAE. s.f. <https://dle.rae.es/poner> (último acceso: 12 de 2021).

6. RAE. s.f. <https://dle.rae.es/vestir> (último acceso: 12 de 2021).

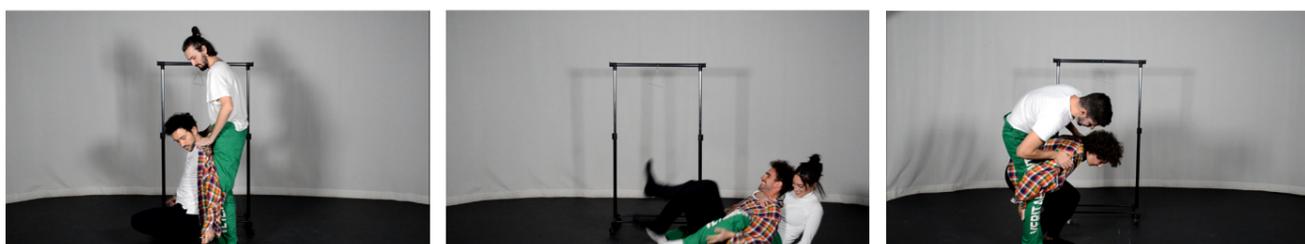
7. RAE. s.f. <https://dle.rae.es/desvestir> (último acceso: 12 de 2021).

8. RAE. s.f. <https://dle.rae.es/desnudar> (último acceso: 12 de 2021)

Seguía pues, investigando las palabras de acciones que producían las obras, en este caso el significado de poner, vestir, desvestirse y desnudarse de los cuales me interesaban los anteriormente indicados. Todos estos significados me ayudaron a entender lo que sucedía en los vídeos, los movimientos, gestos y maneras que ocurrían en las diferentes prendas con diferentes personas. Eran muchas las acepciones terminológicas que coincidían con las imágenes; cada pareja se relacionaba o vestía de formas diferentes, pero siempre había algo que se repetía o tenían en común y me llamaba la atención: cómo se ayudan, interfieren, aprietan, etc. mutuamente para vestirse, acciones que remitían a formas de cariño, sexo y violencia.



Plano fijo de prenda *Camisa Abrazo*. Enlace para acceder al video: https://youtu.be/TxwE7GmO_U



Plano fijo de prenda *VERITABLEMENT VETEMENTS*. Enlace para acceder al video: <https://youtu.be/HiJBaPTR-IU>

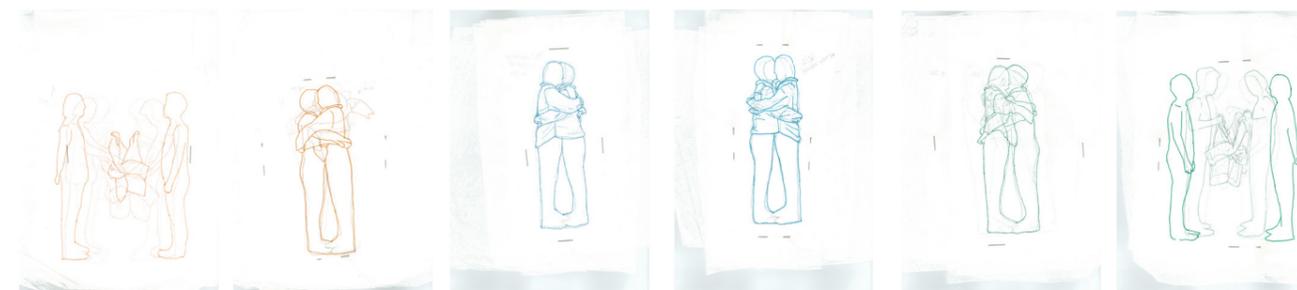


Plano fijo de prenda *Camisa mochila*. Enlace para acceder al video: <https://youtu.be/0FBC0T8caI8> Plano fijo de prenda *Pantalones pegados*. Enlace para acceder al video: <https://youtu.be/Ya2XWLCis7w>

El trabajo de vídeo en crudo, sin editar, me dio claves para saber por dónde iba el proyecto. Sucedían cosas que me interesaba investigar: el vídeo estaba formando parte del diálogo con cada prenda, entendí que reforzaba mis intenciones, y comencé a trabajar con ello.

Hice algunos dibujos sobre papel de patrones, calcando las imágenes del vídeo, en concreto la silueta de las personas y la silueta de la prenda de forma más definida. Los dibujos están separados en tres grupos: la acción de vestirse, la acción que la prenda obliga a hacer a cada persona, y la acción de desvestirse. El primer grupo, de dibujos son fotogramas del vídeo con una separación de tiempo entre ellos de 10 segundos, dando 17 dibujos. En el segundo grupo, la separación de tiempo es de 1 segundo, dando 7 dibujos. Y el tercer grupo tiene una separación de tiempo de 10 segundos, dando 6 dibujos. La diferencia de color se debe a que en el sistema de patrones (tipo de revista como el *Burda*, por ejemplo), en un mismo plano aparecen los correspondientes a diferentes modelos, y para diferenciarlos se cambian de colores. Asimismo, los patrones de un modelo de camisa X están en el mismo plano que los patrones de un modelo de pantalones X, lo que los diferencian son los colores, en los que podrían ser el de la camisa de color naranja y el pantalón verde.

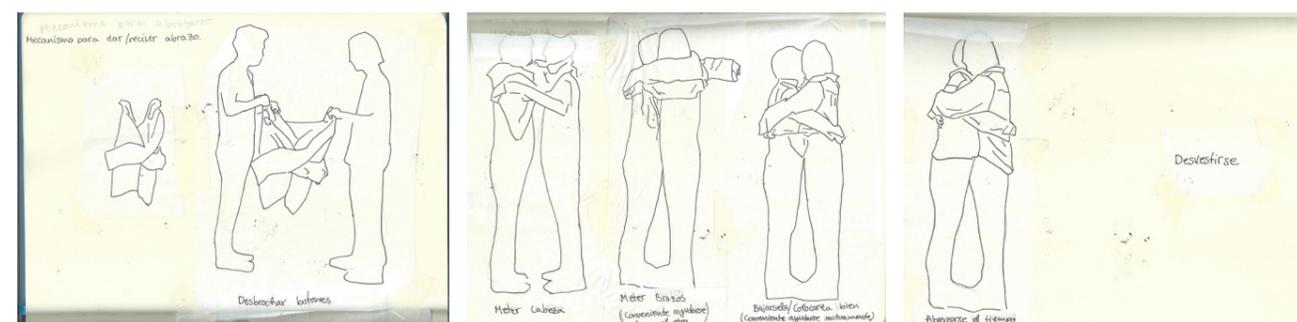
Separando los fotogramas, realicé unas instrucciones de cómo ponerse la prenda, en concreto la del abrazo, llamándolo *Mecanismo para dar/recibir abrazo*.



Primer grupo. Separación de tiempo entre ellos de 10 segundos. Total, 17 dibujos.

Segundo grupo. Separación de tiempo entre ellos de 1 segundo. Total, 7 dibujos.

Tercer grupo. Separación de tiempo entre ellos de 10 segundos. Total, 6 dibujos.



Dibujos de *Mecanismo para dar/recibir abrazo*.

Todo esto fue un ejercicio que me ayudó a darme cuenta de aspectos que quería definir en el formato vídeo, como puede ser la eliminación de identidad de la persona, es decir, que me resulta indiferente quiénes sean, puesto que se trata de acciones que se hacen en el día a día; ver o definir quién se lo está poniendo no era a lo que le quisiera dar énfasis, me interesaba otra cosa. Por otra parte, también probé a hacer vídeos en un espacio público, pero tampoco me pareció satisfactorio: el ambiente en sí no favorecía, distraía la atención de la prenda participativa. Asimismo, realicé vídeos de sombras que proyectaban las personas que se ponían la prenda: me parecían interesantes, en primera instancia, pero comprobé que se perdían muchas cosas, no se apreciaba la prenda y no se sabía muy bien qué estaba pasando. Por otro lado, como realicé muchos vídeos a muchas parejas, también probé a poner tres vídeos separados en un mismo plano, para estudiar qué pasaba si se mostraban varios a la vez donde aparecieran parejas diferentes, todos utilizando la misma pieza, en este caso *VERITABLEMENT VETEMENTS*. En estos vídeos se puede ver, por un lado, cómo cada pareja se coloca la prenda de forma diferente; y por otro, la durabilidad de las acciones, en lo que además intento hacer énfasis mediante la temporalización que incorporo al vídeo, separando el tiempo de vestirse, la acción obligada y el desvestirse. En esta pieza también jugué con el sonido, de tal manera que el vídeo que aparece en la izquierda, sólo suena en el auricular izquierdo; el vídeo central en los dos auriculares, y en el derecho, solo el sonido que sale del vídeo colocado a la derecha.



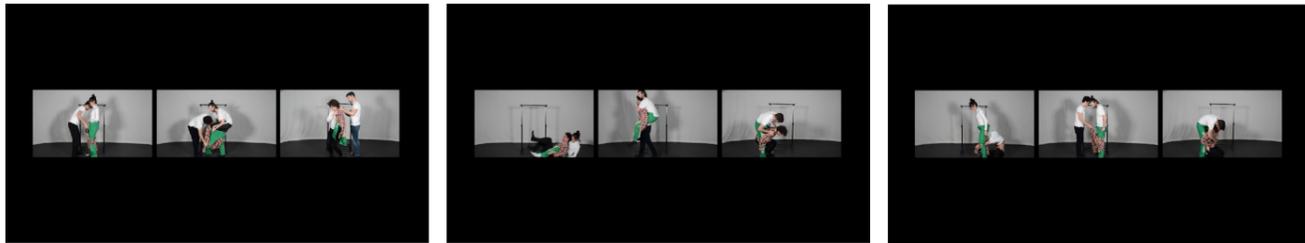
Plano fijo de prenda *Camisa Abrazo*. Sombras. Enlace para acceder al video: <https://youtu.be/CkFgwGUXITc>



Plano fijo de prenda *Camisa Abrazo*. En exterior. Enlace para acceder al video: <https://youtu.be/HZIFd92XdN8>



Plano fijo de prenda *Camisa Mochila*. En exterior. Enlace para acceder al video: <https://youtu.be/VFKagYpXy7I>



1 Vídeo mostrando varias parejas diferentes. Separación entre las acciones vestirse 1, la acción obligada 2 y desvestirse 3. Ponerse cascos para escuchar el vídeo. Enlace: <https://youtu.be/9DHxQRUR3yk>

Toda esta investigación se iba apoyando en referencias artísticas también. Así, trabajos de Andy Warhol como *Soap Opera*⁹, *My Hustler*¹⁰, *Chelsea Girl*¹¹, y *Kiss*¹² son películas donde el énfasis que añade a las acciones, ya sea fumar, besar o abrazar, mediante la grabación reiterada a diferentes personas por medio de una larga duración a una distancia corta dándole importancia a los detalles del ámbito cotidiano, fueron referencia para disponer las imágenes que estaba grabando. Otra obra que me ayudó bastante es *Pavement*¹³ de Kyle Abraham, interpretada por su compañía, Abraham.In.Motion, concretamente lo que ocurre desde minuto el 17:20 hasta minuto el 19:16. Estudiando este vídeo entendí mejor aún los de Warhol y lo que estaba pasando en los míos, pues me pareció muy interesante cómo la acción repetida de andar cambiando la intensidad y el tiempo, provocaba la narratividad del suceso, no había palabras ni música, solo con la variabilidad de las formas se creaba el discurso.



WARHOL, Andy. 1964. *Soap Opera*.



WARHOL, Andy. 1965. *My Hustler*.



WARHOL, Andy. 1966. *Chelsea Girl*.



WARHOL, Andy. 1963. *Kiss*.



Abraham, Kyle. 2015. *Pavement*.

Tales obras me clarificaron qué aspectos quería resaltar en mis vídeos. Ya no era la prenda en sí, sino lo que ésta provocaba. Enfocar la mirada a esas acciones que obliga hacer: ponérselo, tocarse, coger... Darle énfasis, por un lado, a esas acciones que no tomamos como importantes, pero que determinan nuestra "segunda piel" de cada día; y por otro lado, cómo la prenda determina la relación de las personas, la variabilidad de gestos y acciones que remiten a la relación o contacto con el otro para crear un discurso. El otro podría ser amigo, familia, pareja u otro tipo de vínculo: en todas ellas se intuye un intercambio de amor-odio. Me interesaba hacer hincapié en todo eso que sucede cuando se ponen la ropa, cuando están en la postura a que les obliga la ropa, y lo que sucede cuando se la quitan. Llegué a la conclusión de que la ropa era una excusa para señalar eso. Fue entonces cuando empecé a editar los vídeos, teniendo como fuente el material en crudo de plano fijo grabando cómo las dos personas se visten y se desvisten. Por tanto, decidí ampliar la imagen del vídeo, haciendo zoom, siguiendo las manos, gestos y movimientos. Una cita concreta de Baudrillard del libro *De la seducción*, me hizo comprender mejor la importancia del zoom, el cual aportaba al vídeo intimidad, delicadeza y suspense, daba tiempo a recrearse y pensar sobre los gestos y las acciones que iban sucediendo en las imágenes:

9. WARHOL, Andy. 1964. *Soap Opera*. Estados Unidos: Andy Warhol Films y Benjamin, Jerry. [Video], 46:44. https://ubu.com/film/warhol_soap.html
10. WARHOL, Andy. 1965. *My Hustler*. Estados Unidos: Andy Warhol Films, Wein Cku. [Video], 01:03:51. https://ubu.com/film/warhol_hustler.html
11. WARHOL, Andy. 1966. *Chelsea Girl*. Estados Unidos: Films-Makers Cooperative.. [Video], 03:14:40. https://ubu.com/film/warhol_chelsea.html
12. WARHOL, Andy. 1963. *Kiss*. Estados Unidos: Andy Warhol. [Video], 34:34. <https://vimeo.com/558377029>
13. Abraham, Kyle. 2015. *Pavement*. [Video] 17:20 min. 2 minuto 20segun. Maison de la Danse de Lyon. 25 de 11 de 2015. https://www.ubu.com/dance/abraham_pavement.html

El secreto de la seducción está en esta evocación y revocación del otro a través de gestos cuya lentitud, cuyo suspenso es tan poético como la película de una caída o de una explosión a cámara lenta, porque entonces hay algo que tenemos tiempo de echar en falta antes que llegue a su término, lo que constituye, si es que existe, la perfección del «deseo».¹⁴



Videos con zoom, prenda *VERITABLEMENT VETEMENTS*. Enlace: <https://youtu.be/9amKn66u1Yw>



Videos con zoom, prenda *Camisa abrazo*. Enlace: <https://youtu.be/yMOox5jIrRg>



Videos con zoom, prenda *Pantalones pegados*. Enlace: <https://youtu.be/H2wn7F-suUQ>

Y otra referencia del mismo libro de Baudrillard, me dio pie a repensar la idea de juego:

La seducción es un juego y un destino, de tal manera que los protagonistas son guiados hacia su fin ineludible, sin infringir la regla — pues están unidos por ella — y esa es la obligación fundamental: es necesario que el juego continúe, aun al precio de la muerte. Una especie de pasión une a los jugadores con la regla que los une, y sin la que no habría juego posible.¹⁵

14. Baudrillard, Jean., *De la seducción*. Madrid: Cátedra, 1984, p. 80.

15. Ibid., p. 124.

Como cada *Prenda Participativa* sigue su propia ley o regla, a la cual los jugadores están unidos, determinando la relación entre las dos personas, empecé a entenderla como una máquina que activa una acción o juego que sigue su propia configuración, donde es necesario que el juego sea acabado, refiriéndome con ello a terminar de realizar la acción a la que obliga la prenda. La máquina no estaría activada, ni obedeciendo a la ley que impone el juego, si alguien no se está colocando la prenda. En cambio, sí estaría siendo activada en el momento en que alguien se la está colocando, en este caso, está comenzando el juego.

Otra referencia que me ha llamado particularmente la atención ha sido el cortometraje *Leo es pardo*¹⁶, de Iván Zulueta. En éste, al despertarse, una chica se come un melocotón y tira el hueso por la ventana; otra chica idéntica recoge el hueso, sube a su piso y, mientras descome el melocotón, la primera chica desaparece y se queda sola. Acciones como comer y descomer o la diferencia de vestimenta, una en pijama y otra vestida de leopardo, son claves que nos ayudan a entender la dualidad y el desdoblamiento de personalidad.

Otra referencia puede ser *Mi hermana va a una fiesta*¹⁷ de Augusto Martínez Torres, en escenas como las del minuto 1:26 hasta minuto 4:05, donde la hermana pequeña mira cómo su hermana mayor se desviste y se viste para ir a una fiesta; mientras la mayor se prueba la ropa, la pequeña le mira y va dando su opinión respecto a los conjuntos que la mayor se va poniendo, al tiempo que mantienen una discusión donde la mayor le dice que no le gusta que le mire mientras se viste, que se vaya, pero también le hace preguntas como *¿qué te parece?* o *¿te gusta?* Luego ésta le pide que le prepare el baño, la pequeña lo hace, pero se para frente del espejo del baño para imitar lo que estaba haciendo su hermana. Esta escena me llama bastante la atención por la importancia que cobra todo lo que rodea a las prendas. Por un lado, está la hermana mayor, a la que le avergüenza que le vean vestirse y desvestirse, además de la ayuda externa que necesita para saber qué llevar y cómo. Le importa cómo los demás la ven desde fuera. Y, por otro lado, cómo la pequeña a través de observar a la hermana, va construyendo su idea de adolescencia o chica grande.



Zulueta, Iván. 1976. *Leo es pardo*.



Martínez Torres, Augusto. 1980. *Mi hermana va a una fiesta*.

Puesto que uno de los gestos que se repite mucho en mis prendas es la ayuda que tienen que darse el uno al otro los componentes de las parejas al vestirse para poder colocárselas bien, este acto de interdependencia y el interés que despertó la escena comentada de *Mi hermana va a una fiesta*, fue lo que me remitió a la palabra *dependiente* y a buscar su significado:

Significado de dependiente/ta:

De depender1 y -nte.

En acep. 1, u. solo la forma dependiente; para el f., u. t. dependiente en acep. 2.

1. adj. Que depende.

2. m. y f. Empleado que tiene a su cargo atender a los clientes en las tiendas.

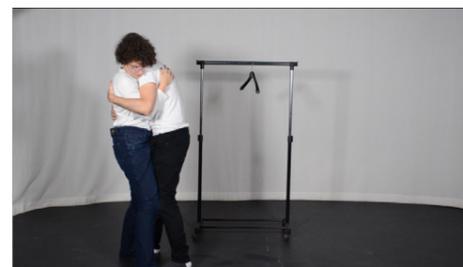
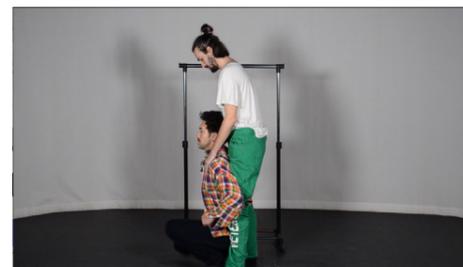
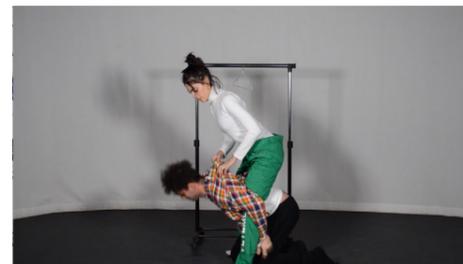
3. m. p. us. Persona que sirve a otra o es subalterna de una autoridad.¹⁸

16. Zulueta, Iván. 1976. *Leo es pardo*. España: Cinema X. [Video] 10min. <https://www.youtube.com/watch?v=3gqoaztRQFI>

17. Martínez Torres, Augusto. 1980. *Mi hermana va a una fiesta*. España: Cinema X. [Video] 1:26 min.

<https://youtu.be/YfdpjNkp0s4>

18. RAE. s.f. <https://dle.rae.es/dependiente> (último acceso: 01 de 2022)



Algunas posturas provocadas por las *Prendas participativas* que se asemejan a los significados encontrados. Las PP que aparecen son *VERITABLEMENT VETEMENTS*, *Camisa Abrazo* y *Pantalones pegados*.

Todos los significados me interesaban, pero el último (persona que sirve a otra o es subalterna de una autoridad), junto al proceso a que había sometido los videos, es decir, a eliminar la identificación de personas y el zoom a esos gestos, y preguntas como *¿quién está arriba y quien está abajo?*, *¿en qué posición me encuentro?*, *¿cuál es el lugar que ocupo?*, eran cuestiones que se me planteaban y que me interesaba que le incumbieran al espectador de los videos.

El motivo por el que acerco el plano de la cámara a la prenda que determina la relación de los cuerpos, los detalles, gestos y movimientos, en un principio era por evitar la identificación de la persona en sexos; pero una vez realizada la edición, observé que ese tipo de zoom le daba un carácter íntimo que me interesaba bastante. Eran videos que no consideraba definitivos porque pensaba que había que pulir cosas. Como por ejemplo el espacio donde sucedía la acción, haber cambiado el suelo negro y el telón blanco por un fondo croma o haber apartado el burro de la escena mientras sucedía la acción, pero que éste sí hubiese aparecido en el video sólo descolgando y colgando la prenda o haber quitado todos los elementos identificativos como: anillos, pendientes, relojes, etc de las personas. Y haber probado con grabar a éstas sin ropa debajo, es decir, en la pieza *VERITABLEMENT VETEMENTS*, una persona apareciese sin pantalones y la otra sin camisa, sólo con ropa interior.

Creo que esas imágenes, gestos, movimientos y determinación de la relación de los cuerpos que provoca la *prenda participativa*, implican temas como las formas de consumir relaciones, los diferentes vínculos entre personas y el “amor o relaciones líquidas”. Desde un punto de vista más personal, son prendas que suponen una reacción ante este tipo de relaciones caracterizadas por la falta de solidez, calidez y la tendencia de ser cada vez más fugaces. Son conclusiones que saco, puesto que siento que el proyecto tiene características que me influyen personalmente.

Todas estas investigaciones con el video y con las *Prendas Participativas* iban acompañadas tanto del proceso de indagación de cómo estas se podrían disponer en el espacio físico junto con algún elemento de apoyo y el video, como, por otro lado, del trabajo acumulativo de prendas para una columna infinita de ropa doblada, y otras como los *Pantalones grupales*.

Así, la columna infinita va acompañada de una estructura interior que le sostiene. Como es un trabajo acumulativo lento y veía la estructura en el estudio, decidí probar parte de esa estructura en los pantalones de pareja. Una parte de la estructura iba en unos de los pantalones, en pierna izquierda, y la otra estructura en el otro, en pierna derecha. Dicha estructura, al ser de madera, decidí envolverla con ropa para rellenar la prenda y darle una sensación carnosos. Me interesa la idea de que esté de pie sosteniéndose sólo de esta manera, es decir, el soporte de madera viéndose debajo y la ropa de dentro, pero me parecía que la forma de esconder el soporte llamaba más la atención que la pieza de los pantalones en sí. Creí que unas de las posibilidades en respuesta a este problema podría ser almidonar la prenda y dejar que seicara de la forma que quería para que mantuviera dicha forma.

Sin embargo, esta forma de disponer los pantalones pegados fue totalmente descartada porque no favorecía al entendimiento de la Prenda Participativa; al estar rellena de ropa no facilitaba a que el espectador se pudiera comparar espacialmente con ella. El almidonar la prenda no fue factible porque para ello la prenda debe ser de una determinada manera para que la emulsión haga el efecto que se quiere, además de que la prenda pesa mucho como para que se mantenga de pie solo con el almidón. Así pues, este tipo de dispositivo se descartó y se empezó a investigar otro tipo de soporte que pudiera construir utilizando el objeto percha. Por otro lado, el proceso acumulativo para la columna infinita de ropa se vio interrumpido porque las prendas participativas, las imágenes que las acompañaban y las estructuras donde se iban apoyar estaban cobrando más importancia en el proyecto que esta pieza en sí.

No obstante, otra pieza que se desarrolla de forma acumulativa es la prenda participativa de los *Pantalones grupales*, formada por ropa solo de tejido vaquero, ya sean faldas o pantalones, indiferentes en largo y talla. Con esto mi idea fue hacer otro vídeo, en un principio con muchas más personas, y ver cómo se desarrollaba.

Esta pieza se ha conseguido por medio de la acumulación de catorces prendas vaqueras; de momento se quedarán con este número, pero es una Prenda Participativa que puede seguir creciendo y aumentando la cantidad. El vídeo de esta prenda puede variar mucho, puesto que según el tono narrativo que le quiera dar puede participar el mismo número de personas que tantos pantalones haya; o bien menos, podrían seguir apareciendo dos personas, como en las demás prendas o seguir aumentando y jugar con el ritmo que ellas mismas den.



Construcción de estructura para pieza *Pantalones*. Pieza de madera en vuelta de ropa, el interior de los pantalones se va relleno de ropa.



Pantalones Grupales.

En un principio se probó a grabar con dos personas, más adelante, se realizó con cinco personas y ellas mismas iban variando la colocación de las prendas vaqueras. He de decir que me fue algo dificultoso poder encontrar a un gran número de gente que se lo pudiera poner. Los vídeos que salieron de esta Prenda Participativa no fueron muy satisfactorios, por lo que decidí realizar dibujos a partir de los fotogramas que me interesaban para así jugar con el ritmo y los gestos que se producían en ella. Además, esta prenda va a ir dispuesta en el espacio en un estado de rápida activación, de forma intuitiva para que el espectador/participador entienda que se lo tiene que colocar: así puede darse la posibilidad del encuentro de las catorce personas o las que sean en el espacio expositivo.



Vídeo con 2 personas de *Pantalones grupales*. <https://youtu.be/FGQOTsMThG4>



Vídeo con 5 personas de *Pantalones grupales*.



Dibujos, *Pantalones grupales*.



Resultado final del dibujo de *Pantalones grupales*.

A la par de todo este trabajo seguía realizando vídeos. Ahora los vídeos eran con un fondo negro neutro, el ambiente era mucho más serio y pulcro, y en todo esto también influyen la actitud de los participantes puesto que se desarrollaron de esta forma. El resultado no era de mi agrado, pero aun así me ayudó para estudiar los gestos y movimientos que iban sucediendo. Además, de estos vídeos saqué los dibujos para realizar la etiquetas de *Mecanismo para soportar/aguantar a una persona*.



Vídeo de *Mecanismo para aguantar / soportar a una persona*.
<https://youtu.be/X17h6ijgGI8>



Dibujos de *Mecanismo para aguantar / soportar a una persona*.



Vídeo, *Pantalones para estar pegados*
<https://youtu.be/X4GLd4AsAcU>



Vídeo, *VERITABLEMENT VETEMENTS*
<https://youtu.be/hZzD3-Op4NU>

Los gestos como obra.

Después de la primera evaluación, las *Prendas Participativas*, las imágenes que las acompañaban (vídeos, fotos, dibujos) y las estructuras donde se estaban disponiendo, necesitaban ser más depuradas y analizadas.

Tanto el trabajo de Pina Bausch, a través de su película *Pina*¹⁸, como el documental *Cunningham*¹⁹, me ayudaron bastante para entender lo que pasaba con las prensas, comprendí que “la obra” no solo eran las *prendas participativas* sino lo que ocurrían en ellas. Las *Prendas Participativas* eran como una herramienta para conseguir y construir el gesto que establecía cada relación entre personas.

Los vídeos que ya habían sido realizados me han servido como material de estudio para los gestos y la construcción de otras imágenes como pueden ser los dibujos y las fotografías. Tuvieron un resultado satisfactorio, pero a mi parecer no llegaban a ser completos, aun así no los descarto como material de trabajo porque de ellos saco otros formatos ya comentados; por lo que volví a realizar vídeos a las prendas que me interesaba apoyar con el formato video, que son las *Prendas Participativas* de *VERITABLEMENT VETEMENT*, *Vestidos para hacer la cucharita* y *Pantalones pegados*.

18. Wenders, Wim. 1959. *Pina*. Alemania: Coproducción Alemania-Francia-Reino Unido; ZDF, Neue Road Movies. [Video] 1h 43min. <https://www.filmin.es/pelicula/pina>

19. Kovgan, Allan. 1959. *Cunningham*. Alemania: Coproducción Alemania-Francia-Estados Unidos; Arsam International, Achtung Panda Media, Bord Cadre Films, Chance Operations, Sovereign Films. [Video] 1h 33min. <https://www.filmin.es/pelicula/cunningham>



Cassavetes, John. 1968. *Faces*.



Cassavetes, John. 1959. *Shadows (Sombras)*.



Cassavetes, John. 1974. *Una mujer bajo la influencia*.



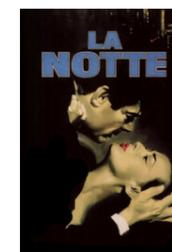
Cassavetes, John. 1968. *Faces*.



Cassavetes, John. 1970. *Maridos*.



Antonioni, Michelangelo. 1969. *La aventura*.



Antonioni, Michelangelo. 1961. *La noche*.



Wenders, Wim. 1959. *Pina*.



Kovgan, Alla. 1959. *Cunningham*.

20. Cassavetes, John. 1968. *Faces*. Estados Unidos: The Walter Reade Organization. [Video] 2h 5min. <https://www.filmin.es/pelicula/faces>

21. Cassavetes, John. 1959. *Shadows (Sombras)*. Estados Unidos: Lion International. [Video] 1h 19min. <https://www.filmin.es/pelicula/faces>

22. Cassavetes, John. 1970. *Maridos*. Estados Unidos: Columbia Pictures. [Video] 2h 11min. <https://www.filmin.es/pelicula/maridos>

23. Cassavetes, John. 1974. *Una mujer bajo la influencia*. Estados Unidos: Faces International. [Video] 2h 21min. <https://www.filmin.es/pelicula/una-mujer-bajo-la-influencia>

24. Antonioni, Michelangelo. 1961. *La noche*. Italia- Francia: Nepi Film - Silver Films – Sofitedip [Video] 2h 2min. <https://www.filmin.es/pelicula/la-noche>

25. Antonioni, Michelangelo. 1969. *La aventura*. Italia-Francia: Cino del Duca P.C, Produzioni Cinematografiche Europee (P.C.E.), Société Cinematographique Lyre [Video] 2h 23min. <https://www.filmin.es/pelicula/la-aventura>

26. Flusser, Vilém. *Los gestos. Fenomenología y comunicación*. Barcelona: Herder, 1994, p.10

También le hice vídeo a la *PP* de *Chaquetones para el compadre*, pero el resultado de este me pareció demasiado teatral, por lo que esta *PP* no va con imágenes pero sí con unas pequeñas indicaciones que hacen referencia tanto a esta *PP* como al resto, puesto que son las que les di a los participantes de los cuales octuve los videos definitivos.

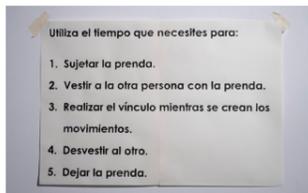
Estos vídeos fueron influenciados por películas de John Cassavetes como *Faces*²⁰, *Shadows (Sombras)*²¹, *Maridos*²², *Una Mujer bajo la influencia*²³ y de Michelangelo Antonioni como *La noche*²⁴ y *La Aventura*²⁵. Estudié cómo quería que fueran las tomas y planos para poder señalar los gestos, apartar la atención del rostro de las personas que participan y que los únicos protagonistas fueran la prenda y el gesto, siguiéndolos con el objetivo de la cámara.

Mientras grababa a los participantes con la cámara iba alejando o acercando más la imagen según me conviniese y moviéndome al son de los movimientos que ellos producían.

En estos vídeos, se cuidan más los detalles: los participantes no van vestidos de la parte en la que se van a vestir con la *PP*, se insinúa el sexo de estos y se ha buscado un fondo más homogéneo para que no moleste a lo que se está mostrando. Un detalle que me parece importante es que para estos vídeos a los participantes las únicas instrucciones que se les dieron fueron: prohibido tocar la prenda que uno mismo va a vestir, es decir, siempre buscando que uno sostenga, vista y desvista al otro y viceversa; movimientos suaves; y no mirar a la cámara.

Al interesarme aún más por los gestos, empecé a investigarlos y fue leyendo *Los gestos. Fenomenología y comunicación*, de Vilém Flusser, que me vi identificada con lo siguiente:

Una manera de definición del “gesto” consiste en entenderlo como un movimiento del cuerpo o de un instrumento unido al mismo, para el cual no se da ninguna explicación causal satisfactoria. A fin de poder entender los gestos así definidos, es necesario descubrir sus “significados”. Eso es exactamente lo que hacemos a cada paso, y eso constituye un aspecto notable de nuestra vida cotidiana. Pero todavía no tenemos ninguna teoría de la interpretación de los gestos y estamos limitados a una lectura empírica, “intuitiva”, del mundo de los gestos, del mundo codificado a nuestro alrededor. Y eso significa que, por lo que se refiere a la adecuación de nuestra lectura, no dispongamos de criterios fiables.²⁶



Indicaciones que se le dieron a los participantes y texto que acompaña a los *Chaquetones de compadreo*.



Vídeo, *Chaquetones para el compadreo*. <https://youtu.be/sIgoTOgUEWs>



Vídeo, *Pantalones pegados*. <https://youtu.be/Gq2K31pGI2E>



Vídeo, *Vestidos para hacer la cucharita*. https://youtu.be/FRE0NZ_IOWo

Según Flusser, gestos como agarrar, manipular, coger, son movimientos concretos de nuestras manos, que ayudan a la configuración del significado del objeto en nuestra mente. Estos gestos nos permiten comprender el modo y manera en que existimos en el mundo; y las modificaciones de estos hacen visible los cambios que podemos sufrir. Incorporé este planteamiento observando mis *Prendas Participativas*, en las cuales todo el cuerpo se entrega a la búsqueda de una solución para las mismas, es decir, los movimientos de manos y cuerpo son formas de solución al problema que presenta cada *PP*. Cada una de ellas tiene unas virtualidades desconocidas que permiten algunas acciones para el participante. Y su participación supone la *activación* de la *Prenda Participativa*. Según Franz Erhard Walter:

Esta implicación se traduce en una invitación a la “activación” (potencial) a la que invitan las piezas. “El proceso de la acción —dice Walther en una entrevista con Barbara Schnierle— es parte esencial del trabajo. Con ello no me refiero a la acción que conduce a una obra, al proceso de creación, sino que la acción misma es la obra. La acción que el objeto invita a hacer al espectador es parte de la obra. [...] La obra ya no es el objeto hecho que tienes delante, y pasa a ser lo que tú haces, lo que haces al actuar, no importa si mental o físicamente”²⁷

La idea de que la acción misma es la obra, ya sea física o mentalmente, me parecía muy interesante puesto que las *PP* no se pueden abarcar si no creas el tiempo que requieren para entenderlas. Además, analizando tanto estas piezas como los vídeos, se podían apreciar dos cuestiones: por un lado, estudiando todos los vídeos que había hecho a las distintas parejas, se podía observar cómo cada una de ellas se las colocaban de manera totalmente diferente, y esa diferencia era lo que le aportaba el tipo de carácter, significado y atmósfera a cada *PP*. Dependían mucho de los participantes para conseguir su activación particular.

27. Verhagen, Erik. *Franz Erhard Walther*; 2017. *Diálogos*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Franz Erhard Walther Foundation. p. 10

Por otro lado, la manera en que estaba disponiendo las *PP*, en estado de *activación inmediata*, daba la posibilidad al espectador/participante de compararse espacialmente con la prenda y ubicarse de forma ficticia dentro de ella. De esta forma la *PP* es probada, vestida y desvestida mentalmente y además es el espectador/participador quien elige de manera más libre a la otra persona. Y digo de manera más libre, porque llevarla al estado de *activación* con otra persona físicamente significa contar con que la otra persona esté de acuerdo en ponérsela; y es ese resultado el que va dictando el carácter de la *PP*. De la otra forma, el resultado es más indefinido, pero sigue dependiendo del espectador/participante el ritmo de la *PP*.

Así pues, no existe una determinada forma de accionar la *PP*, sino que existe una multitud de formas, a las que llamo *proposiciones*, que se dan tanto física como mentalmente. No se puede prever qué es lo que será, cada pareja construye sus propios gestos, y son ellos lo que determinan el carácter y la atmósfera del vínculo al que remite la *PP* en cada una de sus activaciones. De nuevo, Franz Erhard Walther, casi parece hablar de mis *PP*:

El ser humano se ha limitado hasta la fecha a desempeñar un papel de receptor, mientras que aquí ya no puede ser el mero receptor de algo, sino que tiene que producir algo, se convierte en productor de momentos temporales, de una actividad en el tiempo, de unas distancias y acciones determinadas, de una serie de determinaciones sobre sí mismo y sobre los demás.²⁸

Es por ello que las posturas que se adoptan en las diferentes *PP* son partes integrantes de las mismas y son condiciones formales para la construcción de nuevas proposiciones y carácter de *PP*; son los gestos, generados por el pensamiento y el estudio inmediato de la *PP*, los que van generando los significados de las mismas, es decir, todo cobra significado según cómo actúe el individuo, ya sea en estado físico, donde la *PP* está en estado de *activación*; o mentalmente con la *PP* en estado de *activación inmediata*, pero *activada* de forma mental, es decir, que tanto lo físico como la imaginación están implicados en estos procesos participativos.

Asimismo, no se trata de una obra efímera o de los restos que deja una acción, sino de una acumulación de tiempo donde se desarrollan diferentes proposiciones, las cuales son las que dictan la duración; un retorno al mismo problema. El participante tiene que asumir el compromiso con la *PP* y hacia dónde sea que la proposición le lleve. Esta conciencia de la acción en la obra fue influenciada por la obra de Lygia Clark:



Lygia Clark. 1963. *Caminhando* (Walking).

En *Caminhando*, el objeto de la proposición [...] no es la creación de un objeto, ni el tratamiento de la conducta como objeto, sino la creación de una experiencia particularmente intensa ligada a la precariedad de un material: la inmanencia del acto.²⁹

La pieza de *Caminhando*, consistía en una tira de papel pegada a sí misma por los dos extremos, obteniendo una banda. Una vez estas, se empieza a recortar desde el medio del papel sin cruzar el corte con el anterior, es decir, recortar una línea continua hasta que la tira de papel se divida en varias tan finas que no se pueda continuar. La obra se encuentra en las decisiones que va tomando el espectador conforme va cortando el papel, puesto que es este quien le va aportando la forma.

Puesto que estamos acostumbrados a orientar nuestros actos a un propósito ya establecido, se trata de desvincularlos de estos para incorporar otras proposiciones; transformándolas, inventándolas y alterándolas, aportando otras formas, resignificando las relaciones con el otro y la prenda. Así pues, entender la *PP*, supone involucrarse y experimentarla ya sea física o mentalmente mediante un proceso abierto de descubrimiento inmanente a la realización de un acto. Pensar a través del gesto. Volviendo al trabajo de Lygia Clark:

28. Ibid. p. 16

29. Lepecki, André, 2017. *Geometría Afectiva, Actos Inmanentes: Lygia Clark y Performance*. (Parte: 3) MoMA. <https://post.moma.org/part-3-affective-geometry-immanent-acts-lygia-clark-and-performance/> (último acceso 17/05/2022)

Las manos de los participantes pueden estar atadas, pero no hay sensación de encarcelamiento; en cambio, el lazo que une se convierte en una apertura para una exploración dialógica interminable, ya que “el instante del acto es la única realidad viva en nosotros mismos”. Los límites entre uno mismo y el otro se desdibujan y se fusionan. Surge un tercero, inesperadamente libre y liberador.³⁰



Lygia Clark. 1966. *Diálogo de mãos.* (Diálogo de mãos) Proposición de Clark *Diálogo de mãos, en uso.*



Lygia Clark. 1966. *Diálogo de mãos* (Diálogo de mãos), 1966. *Elástico.*

Para Clark suponía entender la participación no por el bien de intervenir, sino que el participante le dé un sentido a su gesto y que su acto sea alimentado por un pensamiento, en este caso uno que acentúe su libertad de acción. Participar no de la obra de arte, sino en la construcción de un espacio-tiempo colectivo para el ejercicio experimental.

Todo esto tenía mucho en común con lo que sucedía con las *PP*, puesto que es el participante quien le da el sentido al gesto según su forma de entenderla, es en ese momento, utilizando el cuerpo o la imaginación, Cuando se genera la proposición que dicta la duración y el carácter del vínculo. Se crea un lugar cuya condición nos hace sentirnos similares y a la vez diferentes, donde nos encontramos familiares pero distantes.

El espectador se presenta como creador, de tal forma que la experiencia pueda dar nuevas percepciones del ámbito cotidiano; una manera distinta de *estar* en una situación cotidiana.

Los dibujos como proceso.

Por otra parte, en todo el proceso del proyecto, el dibujo ha sido otra herramienta más para ir configurando y entendiendo. Por ello, para entender tanto los gestos como a las *PP* he recurrido a esta técnica. Habría que clasificar los dibujos en dos tipos:

1. El primer tipo, los dibujos que estudian los diferentes gestos y proposiciones. Estos los obtengo de los diferentes vídeos que he ido haciendo a lo largo del proyecto, que muestran algunos gestos que me resultan interesantes de las proposiciones que han aparecido con las *PP*. Estos hay que entenderlos como un intento de formular y proyectar parte de las experiencias que han surgido con las *PP*. Los dibujos y etiquetas establecen una relación posible entre otras muchas, no derivan de unas instrucciones específicas de uso único de cada *Prenda Participativa*; las *PP* funcionan como detonantes de los vínculos que se crean entre las personas que las usan y que las pueden interpretar de manera muy inesperada. Se trata de anotaciones o informes del estudio de los movimientos.



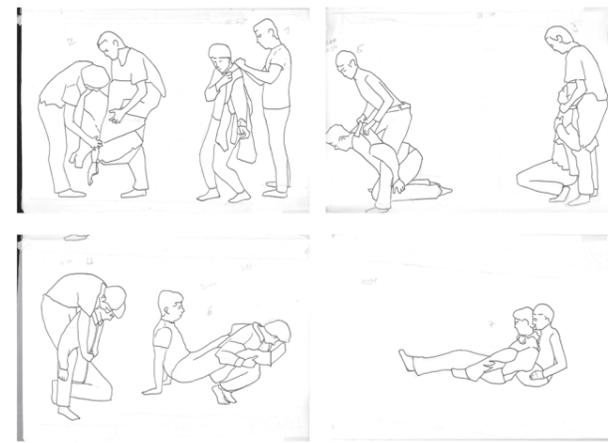
Dibujos de las diferentes proposiciones con la *PP Camisa mochila*.



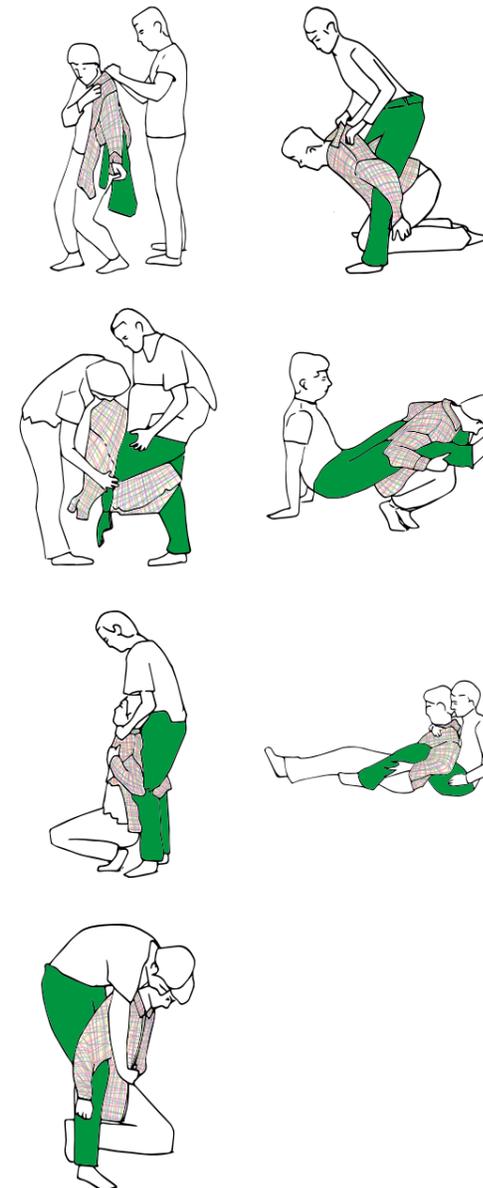
Mecanismo para soportar/aguantar a una persona.



Dibujos en etiqueta de las diferentes proposiciones con la *PP Camisa mochila*.



Dibujos de las diferentes proposiciones que se han dado con las diferentes parejas con la *PP VERITABLEMENT VETEMETS*.



Dibujos en etiqueta de las diferentes proposiciones que se han dado con las diferentes parejas con la *PP VERITABLEMENT VETEMETS*.

Es decir, las piezas que acompañan a las *PP*, como los vídeos, las etiquetas, fotografías de los fotogramas de los vídeos y dibujos a tamaño natural, no tratan de instrucciones sino de distintas proyecciones sobre el estudio de los diferentes gestos que se han ido dando en las múltiples parejas que han experimentado las *PP*. Si volvemos al trabajo de F. E. Walther en su entrevista con Isabelle Graw, artista visual:

F.E.W: Porque, si no, no podría dar a conocer las formas. Son dificultades que hay que asumir. Por eso los *Werkzeichnungen* [Dibujos de las obras] son tan importantes. En ellos puedo contar cosas de los procesos de actuación e intercambio con la obra.

I.G: ¿Pueden utilizarse al menos los *Werkzeichnungen* como instrucciones de actuación?

F.E.W: ¡Nunca! Podrían leerse así, pero yo nunca los he entendido desde esta óptica. Los *Diagramme* y los *Werkzeichnungen* han sido para mí historias paralelas: informes, partes de experiencias, y un intento de formular ideas y proyecciones que han surgido con las piezas. Los dibujos de las obras no deberían considerarse ni instrucciones de actuación ni obras.³¹

En mi caso, de estos dibujos, que salen de fotogramas seleccionados de los vídeos ya comentados, saco el diferente material como pueden ser las *Etiquetas* o los dibujos a tamaño natural. En estos dibujos la identidad de las personas se intenta homogeneizar lo máximo posible. El mostrar el dibujo en un formato etiqueta me parecía interesante puesto que normalmente esta sirve para indicar las propiedades de la prenda como el nombre, la talla, el precio, etc. Así pues, me parecía idóneo desplazar los dibujos del estudio de los gestos a este formato; aquí también jugaba con la repetición de los diferentes dibujos para aportar un ritmo o hacer una referencia a la temporalidad del movimiento.

Por otra parte, puesto que tanto en los vídeos como en las otras formas de estado de *activación*, físicas y mentales, no puedo controlar ni el gesto ni la durabilidad de éste, porque no depende de mí sino de los espectadores/participantes, con los dibujos y los fotogramas que saco de los vídeos me doy la libertad de derivar la durabilidad y el ritmo de los gestos y proposiciones que se dan en las diferentes *PP*.

30. Lepecki, André, 2017. *Geometría Afectiva, Actos Inmanentes: Lygia Clark y Performance*. (Parte 1) MoMA. <https://post.moma.org/part-1-affective-geometry-immanent-acts-lygia-clark-and-performance/> (último acceso 17/05/2022)

31. Verhagen, Erik. op. cit., p. 30.

La única *PP* que lleva una etiqueta donde aparecen dibujos, es *La Camisa Mochila*. También probé hacerle una etiqueta extralarga a la *PP* de *VERITABLEMENT VETEMENTS*. Esta mide unos 6,72 metros de largo, en ella aparecen 7 dibujos en bucle (mostrados anteriormente) que han sido recopilados de los diferentes vídeos que he filmado a las diferentes parejas con esta *PP*. En esta etiqueta nunca aparece el vínculo que determina la prenda, en este caso hacer el caballito, me interesaba más señalar los gestos que se podían dar en las diferentes proposiciones, como por ejemplo: cómo se agarran de la ropa, cómo se ayudan, cómo uno se pone encima del otro, etc. Con ello focalizaba, además de la homogeneización de la figura dibujada, la posibilidad de que el espectador/participante se pregunte en que posición, lugar o prenda quiere ubicarse o visualizarse.

Estos dibujos también se han hecho en tamaño natural, tanto para la *PP* de *VERITABLEMENT VETEMENTS* como para la *PP* de *Pantalones grupales*, utilizando papel de patrones y de otros tipos que a lo largo del proyecto han sido materiales a los que he recurrido para realizar los dibujos. Tienen la misma finalidad que las etiquetas, de anotaciones o informes del estudio de los movimientos, proyecciones sobre el estudio de los diferentes gestos que se han ido dando en las múltiples pajaras que se han ido probando las *PP*.



Etiqueta para *PP* de *VERITABLEMENT VETEMENTS*.



Dibujos a tamaño natural en estado de activación de la *PP* *Pantalones Pegados*.



Dibujos a tamaño natural en estado de activación de la *PP* *Pantalones grupales*.



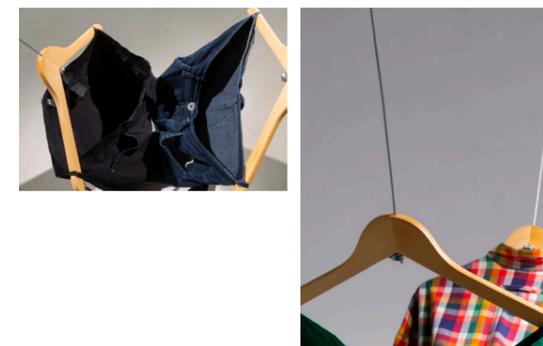
Sofia Hultén, 2012. *History in Imaginary Time*.



Sofia Hultén, 2014. *Matter is Plastic in the Face of Mind*.



Dibujos de las estructuras para disponer las *PP* en el espacio.



Estructuras definitivas para disponer a las *PP* en el espacio.

2. El segundo tipo, de dibujos me permite estudiar los dispositivos en los cuales disponer las *PP* en el espacio.

Estos muestran posibles estructuras que se construyen específicamente para las *PP*: un híbrido entre perchas y buros que se mantienen de pie. Como posibles estructuras de construcción podrían estar bien, pero decidí simplificarlas más. Así, utilizando un cable de alambre y quitando algunas partes de las perchas, conseguí construir unas que se sostuvieran desde el techo. Estas formas de estructuras fueron influenciadas por el trabajo de Sofia Hultén.

Esta forma me permite sostener la prenda, hacer que coincida con la altura media de una persona y jugar con ello; además, de esta forma la estructura no cobra tanta importancia y da pie a crear un espacio, donde la *PP* aparece en un estado de *activación inmediata*, que permite a los espectadores/participantes compararse físicamente con la *PP*, de una forma más intuitiva.

Los fotogramas-etiquetas.

Para probar la secuencialidad en fotografías sobre etiquetas, primero realicé una prueba de las secuencias del vídeo que a mí me interesaban, en este caso para la *PP* de *Camisa abrazo*, en un formato de 10cm x 5'5cm. Estas imágenes fueron sacadas de los primeros vídeos que realicé, y me interesaban por el ruido que se crea en la imagen y el movimiento. Al hacer la prueba y ver que el conjunto de las imágenes me interesaba, decidí pasarlo al formato etiqueta concretamente de las que se doblan, pues esta forma favorecería la secuencialidad y la lectura del movimiento. Para formar la etiqueta tomé referencia del libro *FASHIONPEDIA*³² donde aparecen diferentes modelos de etiquetas con distintas formas de disponer la información.

32. AA.VV. 2020. *FASHIONPEDIA*. Th Visual Dictionary of Fashion Desing. Hong Kong: Fashionary International Limited, p. 292.

El resultado me pareció bastante satisfactorio, por lo que decidí dejarlo como pieza derivada de la PP de *Camisa abrazo*. Este interés de utilizar el tiempo como a mí me apeteciese y la forma de seleccionar las secuencias estuvo influido por las películas comentadas al principio. Para esta etiqueta, quise incorporar algunas características que suelen aparecer en las prendas normales, como por ejemplo símbolos de cómo hay que tratar la prenda en el lavado. Los símbolos que aparecen son: proceso muy suave, lavar a mano, no usar plancha, no secar en la secadora y no utilizar acondicionadores de fábrica. En este caso hace referencia al tono o carácter que quiero que se intuya en la PP, es decir, hacer referencia a un proceso delicado y suave, alejado de uno agresivo puesto que trata de un abrazo. También le añadí el nombre del producto, en este caso Camisa Abrazo, el tamaño: dos camisas XL y la composición del material: Vaqueros.

Sobre la supuesta “emancipación hacia la individualidad”.

Quiero mencionar algunos aspectos respecto al uso social que tiene la ropa y cómo yo entiendo con las PP otra manera de revelar vínculos entre las personas. Según Carrie Yodanis, profesora en la Universidad de New Hampshire, en *Vestirse. Conformidad e imitación en el vestir y la vida diaria*, por un lado, aprendemos a que nos guste cierta ropa y a quererla, y lo hacemos, por ejemplo, observando el estilismo de los demás:

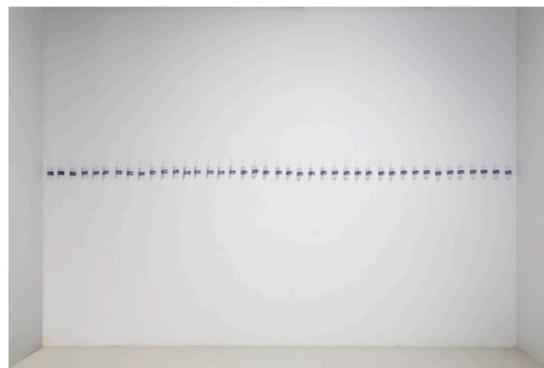
Es a través de nuestro estilo personal como definimos quiénes somos para nosotros mismos y permitimos que otras personas sepan quiénes somos. A través de nuestra imagen nos expresamos y les decimos a los demás cómo somos. A través de nuestra ropa elegimos nuestra identidad y la compartimos con nuestro entorno. La autora del libro *Fear and Clothing: Unbuckling American Fashion* captó bien esta idea cuando dijo que la ropa era nuestra “interfaz visual como el resto de mundo”. “Nos vestimos para definir nuestro carácter para nosotros mismos”, escribió.³³

Así, nuestras interacciones con otras personas configuran nuestra identidad, nuestros gustos y preferencias se crean en relación con los demás y desde el contexto social en el que vestimos como vestimos: forjan nuestra conciencia de nosotros mismos. A continuación, Yodanis cita al sociólogo Randall Collins reflexionando sobre ello:

33. Yodanis, Carrie. *Vestirse. Conformidad e imitación en el vestir y la vida diaria*. Madrid: Alianza, 2021, p. 24.



Primeras pruebas para *Etiquetas de Camisa Abrazo*.



Etiquetas que acompañan a la PP Camisa Abrazo.

“El grupo está presente en la conciencia del individuo incluso cuando este está solo”. No podríamos inventarnos nuevas ideas solos; de hecho, incluso “pensar no sería posible en absoluto si no fuéramos seres sociales”. Cuando te estas vistiendo hay un montón de personas contigo en la habitación. [...] Y como vimos al inicio de este libro, estas personas están presentes cuando pensamos en la identidad que estamos creando con nuestra ropa. Cuando pensamos en quiénes somos con la ropa que llevamos puesta, estamos pensando en qué pensarán y en quiénes pensarán que somos y en cómo somos. Son parte de nosotros en nuestro devenir “nosotros mismos” y en sentirnos como tales. [...] Las ideas de cómo vestirnos las obtenemos colectivamente, y configuramos identidades basadas en nuestra ropa también colectivamente. Puede que no seamos tan individuales a fin de cuentas. Más bien, nos necesitamos los unos a los otros para vestirnos y convertirnos en quienes somos.³⁴

Cuando lo esperado es la individualidad, negaremos que estamos imitando, aunque no hagamos otra cosa que imitar. En cambio, esa imitación la entendemos como individual.³⁵

Es decir, que la ropa ya crea un vínculo con la sociedad, un tipo de identidad que queremos creer única y nos diferencia, cuando lo que hace en realidad es integrarnos. Comparando esta lectura con *Vida líquida* de Zygmunt Bauman, donde nos dice que la “individualidad” esta relacionada con el “espíritu de masas” ya que se trata de una exigencia cuya observancia esta vigilada por el colectivo, queda todavía más clara esa limitación de supuesta libertad:

Sea libre o no la elección individual, el elegir libremente y el definir toda acción como el resultado del libre albedrío son un precepto que no está sujeto en ningún caso a la elección de cada persona. En la sociedad de individuos, todos y cada uno de nosotros somos individuos de iure, es decir, por ley (de la escrita, pero también de la que no está escrita, que no es menos poderosa por ello), por la presión difusa pero aun así continua, apabullante e irresistible del «hecho social». Aunque el derecho y el deber del libre albedrío son premisas tácitas y/o reconocidas de la individualidad, no bastan para garantizar que el derecho de la libertad de elección pueda ser utilizado y que, por tanto, la práctica de la individualidad se corresponda con el modelo que el deber del libre albedrío exige.³⁶

O, como señala Yodanis:

La imitación es fundamental para comprender nuestras elecciones indumentarias. Cuando elegimos la ropa, por lo general no estamos intentando ser individuales; intentamos encajar, ser como otras personas. Más allá de las normas que dictan lo que “deberíamos” llevar, imitar la forma de vestir de otras personas hace que nos parezcamos mucho unos a otros. Es algo que nos hace sentir cómodos, pero que también limita nuestra individualidad.³⁷

El relacionar estas dos lecturas viene porque me pareció muy interesante cómo las personas construyen su identidad a través de la ropa mediante la imitación a otras personas; cómo nuestra individualidad se va conformando por la relación con el otro o el colectivo; y además de condicionar nuestras formas de contraer o cuidar los vínculos entre personas. Es decir, unas de las cuestiones que se desarrolla en el proyecto es cómo la individualidad depende del contacto con otras personas. La idea esa de cómo dependemos de un grupo o una persona para poder ser individuales, pero al creernos individuales o independientes no somos conscientes de cómo nos condiciona las relaciones con los demás. La supuesta libertad que se da en nuestro gesto de elección, creo que es algo que habría que cuestionarse. De nuevo, Bauman me sirvió para verlo más claro:

Cuando se trata de seres humanos, es difícil evitar los compromisos, aunque no figuren por escrito ni hayan sido refrendados formalmente. Los actos de consumo tienen un final bien definido: sólo duran ese período y ni un momento más. Sin embargo, no se puede decir lo mismo de las interacciones humanas, ya que cada encuentro deja tras de sí el sedimento de un vínculo humano y ese sedimento va acumulándose con el tiempo, enriquecido con recuerdos de unión personal. Cada encuentro supone tanto una conclusión como un nuevo inicio: la interacción no tiene un «final natural».

34. Ibid., p. 195

35. Ibid., p. 168

36. Bauman, Zygmunt, 2005. *Vida líquida*. Barcelona: Paidós p.25.

37. Yodanis. op. cit., p. 139

La única manera de ponerle fin es de manera artificial y no está, ni mucho menos, claro quién está facultado para decidir cuándo ha llegado ese momento, ya que (aplicando conceptos consumistas), en una interacción humana, ambas partes son, simultáneamente, consumidores y objetos de consumo, y ambas pueden reclamarse en posesión de la «soberanía del consumidor». Puede que el vínculo establecido se rompa y se rechacen nuevas interacciones, pero no sin un regusto amargo y un sentimiento de culpa. Es difícil traicionar la conciencia moral.³⁸

Se trata de una hibridación entre el desarrollo de las percepciones que construimos a lo largo de nuestra vida respecto a los vínculos y relaciones con otros individuos junto con las percepciones que construimos sobre nuestra identidad en base a la vestimenta. Son los vínculos con los demás los que van formando nuestra identidad como personas y cómo actuamos ante ello, ya sea cuando decidimos cómo nos vestimos cómo cuando decidimos cómo nos relacionamos. Yo creo que muchas veces el vínculo que creamos con la ropa que nos ponemos, que podemos cambiar, o guardar, o elegir cada día, es muy parecido al que creamos con las personas, aunque las ropas son cosas y las personas no. Así, con mis *PP* quiero hacer visibles relaciones de ayuda, poder, cariño, afecto, violencia, etc. que ocurren entre las personas cuando nos tratamos como si fuéramos cosas.

No podemos pronunciar juramentos de lealtad a cosas cuya única finalidad es satisfacer una necesidad o un deseo, o cubrir una carencia. No se pueden evitar los riesgos, pero los peligros parecen menos amenazadores en cuanto negamos la posibilidad de comprometernos. Esa es una idea que nos tranquiliza; el problema es que también acarrea sufrimiento cuando son otros seres humanos los «objetos» de consumo del consumidor.³⁹

Cuando se exponen las *PP*, las cuales eran ropa desechada, vuelven a un espacio donde son resignificadas, tanto en valor como en forma, esta vez ofreciéndose en forma de vínculo. Cuando se entra en el espacio lo que se está es proponiendo que seleccionen un vínculo que se presenta en forma de prenda, haciendo referencia al obtener y consumir de una forma aparentemente inmediata el vínculo con otra persona. Se trata de hacer al espectador/participante que se pregunte en qué posición se encuentra.

A través de un bien de consumo como puede ser la ropa, en este caso *PP*, se pretende descontextualizar los gestos cotidianos de las intenciones impuestas por los objetos ya ofrecidos por el sistema, para que en el espacio que ofrecen las *PP* se creen otros gestos o proposiciones alejados de esas acciones, para reconfigurar nuestra forma de movernos por el lugar y de relacionarnos con nuestro valor de imagen mientras se construye el discurso alegórico de relación con el otro.

Respecto al género.

Por último, quiero explicar algunas cuestiones del uso que le doy al género de las ropas que construyen las *PP*. Las prendas escogidas, son seleccionadas en función al vínculo que se haya pensado evocar. Por ejemplo, *Vestidos para hacer la cucharita*, fueron seleccionadas porque para adoptar ese vínculo, dos vestidos largos ayudan mucho más al entendimiento de esta más que si hubiera cogido un pantalón y una camisa o dos camisas. Lo mismo ocurre con *VERITABLEMENT VETEMENT*, para que el vínculo fuese el del caballito, debía coger un pantalón y una camisa, y así facilitar la colocación de esta, puesto que con una falda por ejemplo y un jersey cerrado, ni sería fácil abrir las piernas para ponerse encima del otro, como tampoco sería fácil colocarse el jersey puesto que para que el otro le ayude a ponérselo la prenda se debe abrir y cerrar con facilidad.

Con esto quiero decir que, he buscado las prendas que cuadren con el vínculo pensado y con una talla más o menos democrática para que pueda ponérselo el mayor número de personas independientemente del género. Por lo que al observar y entender la *PP* hay que dejar de lado esa idea de “ropa para mujer” y “ropa para hombre” para poder ubicarse en la prenda en función al tipo de vínculo que se busque. En palabras de Yodanis:

38. Bauman. op. cit., p. 112

39. Ibid., p. 112

Las normas de género para la ropa conllevan una modificación de nuestros cuerpos a fin de tener un físico más parecido al que “debería” tener una mujer o un hombre. Esto no se basa en cómo son nuestros cuerpos por naturaleza, sino que son esfuerzos por cumplir con las expectativas sociales del aspecto que “debería” tener un cuerpo y obedecen a ideas muy restrictivas de cuál es el aspecto de un cuerpo de hombre o de mujer. La ropa se utiliza para modificar el cuerpo y hacerlo parecer más “femenino” o viril”. Como descubrieron unas psicólogas en un estudio sobre el modo en que las mujeres y los hombres utilizan la ropa para modificar su apariencia, “vestirse es una práctica de modificación corporal cotidiana que puede no ser tan radical o permanente como la cirugía plástica”, pero tiene el mismo resultado.⁴⁰

Como decía, para entender el vínculo hay que alejarse de esa idea, de la búsqueda de la prenda por el género y buscar una prenda que puede quedar bien independientemente del cuerpo que se tenga. Es decir, guiarse más por las proporciones de la prenda y el vínculo que se quiera adoptar más que buscar la prenda que encaje con el género correspondiente. Puesto que en el día a día una de las formas de restringirnos es clasificando los objetos y los espacios comunes en este caso como “hombre” y “mujer”, se presenta un espacio donde no aparece esta clasificación, puesto que pretende alejarse de todo eso.

En algunos vídeos se ve claramente que ropa de hombre y de mujer pueden ser vestidas por ambos géneros, porque quiero que las alegorías jueguen tanto en la relación entre personas como en general, como también que revelen cambios de vínculos al vestir la prenda del otro género. Esto se puede apreciar tanto en todos los vídeos que he ido haciendo como en los definitivos que presento en la exposición: un claro ejemplo es el vídeo de *Vestidos para hacer la cucharita*, donde se puede comprobar cómo ambos, hombre y mujer, se colocan un vestido para realizar el vínculo.



40. Yodanis. op. cit., p.54

Reflexión sobre las aportaciones para el proyecto de las clases recibidas.

En general las clases impartidas en el máster han sido bastante enriquecedoras, la dinámica de profesores diferentes cada día fomenta que no se haga una rutinaria y algo previsible, además darnos la oportunidad de charlar con otras personas, los artistas invitados, que no proceden del ámbito académico.

Comenzamos las sesiones con Luis Puellas. Dio reflexiones sobre la forma; la espectacularidad y el extrañamiento. Algunos comentarios, del artista como errante torpe, el cual va a la realidad para averiarla, suspenderla y hacer poesías particulares. Se apega a la realidad para editarla, pero no se puede eludir el duelo con lo real si no hay encuentro con el receptor, y de ello preguntarse cuál es el receptor. Por lo que el artista tampoco puede ser un desestabilizado, debe ser consciente de lo que el mundo reclama e ironizarlo, es decir, estar en el tiempo pero mantener distancia. A dónde va aquello que se hace, cuidar la poética y la retórica creando condiciones para que pueda ser recibida, son algunas de sus propuestas.

Ivars explicó la idea del rizoma según Deleuze y Guattari, el pensamiento rizomático a la hora de abordar el proyecto, conocimiento que se va expandiendo conforme va configurándose el mismo, y descartando, sin afectar a la estructura de esa expansión, lo que ya no interesa. Es decir, la forma en que se puede desarrollar un proyecto o la construcción de una obra, es similar al crecimiento y desarrollo de la estructura rizomática. Ideas como el discurso artístico se va formando con la obra, la dinámica del juego y el azar a la hora de comenzar a desarrollar un proyecto; la evolución de posibilidades discursivas y la apertura de sorpresas asumiendo riesgos, que pueden aclarar formas e ideas del proyecto. Aconsejó evitar los procesos simples, refiriéndose simple a que, si se sabe detalladamente el proceso de algo, no da pie al pensamiento y a hacerse cuestiones; abogo por un proceso complejo, que da pie a desarrollar cuestiones, sin jerarquías, no lineal y que se va construyendo solo.

Las clases con Francisco Velasco y Arcadio Reyes, me parecieron muy interesantes. Hablar de las diferentes posibilidades que se pueden obtener utilizando un Arduino y sus diferentes elementos. Una de las sesiones se tratan de trabajar el sonido; enseñándonos distintos materiales relacionados con altavoces, cascos, amplificadores y sonidos 3d. Esta clase fue la que me dio la idea de separar el sonido en una de las ediciones de los videos mencionados anteriormente.

En las visitas de estudio de Blanca Machuca, al mostrarle cómo estaba mutando el estudio me aconsejo que construyera la obra con los verbos que me interesara que hubiera en ella. Estas conversaciones me ayudaron a plantearme preguntas como: ¿Cómo se pondría?, ¿qué haría falta para incitar a ponerse las prendas?, ¿cómo incitar a activarla?, ¿qué se quiere que haga el espectador con la obra? También me sugirió el desplazamiento de esa forma de tender las prendas fuera del estudio, en tendedores ajenos. En su última sesión dimos un repaso a artistas que trabajan con la acción en el ámbito performático, y la clase en sí fue una sucesión de performances. Vimos y experimentamos cosas que ayudaron a entender más lo que pasaba en el proyecto.

En las sesiones de Carlos Miranda, se habló de cómo el artista investiga con el objeto artístico, se piensa haciendo, y se construye una investigación enlazando la teoría y lo plástico. Se consideró como laboratorio el espacio expositivo, campo de juego o lugar donde se construyen las obras, para así dar la posibilidad de relacionar los objetos los unos con los otros, dar vueltas en el espacio con la obra. El relato de la puesta en escena es fundamental para entender la obra, un enmarcado donde relacionar las piezas, cada enmarcado puede dar una relación diferente, dando diferente discurso; el enmarcado adecuado resignifica los elementos que tienen algo en común. Buscar una retórica que le dé sentido inter a todo eso.

Juan Carlos Robles, nos planteó a tomarnos la investigación del proyecto como una obsesión, tanto temática como formal, la dinámica de trabajar en el discurso para generar conocimiento y llegar al otro, el artista como comunicador y de alguna forma señalar lo que se ha dejado de mirar. Analizar las cosas como si fueras otros, es decir, mirar la obra desde fuera para reflexionar sobre que está pasando.

Jesús Palomino, me ha aportado muchos referentes plásticos que han influido en el proyecto indirectamente. Además, en el proceso de análisis de obras y en el que me sentía muy perdida, me dio un consejo muy simple pero que me sirvió bastante, y fue que me centrara en la pieza de la que más orgullosa estuviera por su proceso y por su resultado. Me ayudó a centrarme en la pieza *VERITABLEMENT VETEMENT*, y en desarrollar piezas similares.

Javier Garcerá. Mostró procesos de trabajos de obras que obedecen a procesos lentos, técnicas en desuso que pretenden que el espectador se pare. Subrayó la demora en la obra, estimulando la atención, dando espacio al sujeto para generar tiempo. Comentó una variedad de artistas cuyos procesos eran largos en el tiempo y laboriosos, técnicas como el bordado, la acumulación ordenada y el gesto del artesano. Entender la obra como una necesidad que surge con la urgencia. Su visita al estudio me dio claves para definir y aclarar qué era lo que quería señalar, cuidar el contexto de dónde se ubicaban las prendas participativas y que tipo de percepción quería dar en los videos.

María Ángeles Díaz Barbado, en su sesión nos habló de temas como lo sublime y su relación con la naturaleza, lo trascendente y su dimensión perceptiva. La alusión a la grandeza y lo ilimitado, a la catarsis y el horror, vínculo directo con el alma.

Francisco Ruiz del Olmo, a lo largo de sus sesiones mostró diferentes dinámicas de cómo proceder a desarrollar una investigación. Nos enseñó a aceptar problemas que nos van surgiendo, responder a las cuestiones que aparecen a lo largo del proceso, saber cuándo hay que tomar distancia para poder reflexionar sobre ello. Sugirió registrar la realidad, analizar, documentar bien el proceso, categorizar para poder establecer relaciones y significados, interpretar y comprender. Son algunos de los comentarios que me interesaron bastante para tener en cuenta a la hora de elaborar la investigación.

En las visitas al estudio de Blanca Montalvo, tuvimos conversaciones que me ayudaron observar el espacio tienda como lugar donde la prenda estaba en un estado de rápida activación, a trabajar en la máquina conceptual y en qué momento se puede entender para hacerla activa. Me comentó algunas metodologías de trabajo que me pude aplicar para ir descartando y definiendo cosas del proyecto. Algunos consejos respecto a las estructuras que iba a llevar la pieza de la columna de ropa doblada, formas de proyectar los videos y de pulirlos.

Juan Aguilar son habló de algunas formas de abordar el proyecto, de la búsqueda de problemas en él, saber cuál es el interés de lo que estamos viendo, de maneras de distanciarte del proyecto.

Propuso preguntarnos que tipo de artista queremos ser, saber ubicarnos nosotros como artistas y a la obra. Recursos metodológicos de cómo entender y saber explicar los procesos proyectuales; si una idea se atranca, no cambiar esta sino revisar la metodología y estar preparado para lo inesperado, analizar las obras para ver en ellas atributos en los que puedan reconocerse conexiones. Generar concepto, seleccionar, desarrollar ideas, desarrollar los elementos que construyen la propuesta y cómo se relacionan.

En la sesión con MP Rosado, observando los videos que proyecto me dotaron de referentes performáticos que podían ayudarme con el desarrollo de acciones en los video y de estos junto a las piezas participativas.

En las sesiones con Rosa Rodriguez, dio pautas y nos orientó hacia una de las posibles vías de salida, en este caso, prepararse para realizar un doctorado.

Artistas invitados:

En sus sesiones de Chema Cobo, me sugirió que relacionase el cuerpo con el espacio, que explorara por un ámbito más escultórico, evitando prendas imposibles de poner. Incidió en el posible trabajo con el vacío de las prendas, con estas como envoltorios, para que hubiese que buscar un contenido y evitar que se quede en anécdota. En este momento, el proyecto estaba en la fase de pura experimentación con el material y estuvimos hablando de piezas que tenía en ese momento como las prendas de retales, el chaleco, *VERITABLEMENT VETEMENT* y algunos tendedores.

Sabine Finkenauer visitó el estudio cuando el espacio estaba lleno de tendederos, la ropa colgaba del techo, en las sillas estaban las prendas liadas y dobladas y algunas de las que había confeccionado como las piezas hechas con retales y *VERITABLEMENT VETEMENT* estaban en el mismo espacio. Le pareció interesante tanto la forma del tendedero y como este volvía a la prenda plana. Le parecía muy interesante como iba construyendo el proyecto en base a ideas simple que iba experimentando y desarrollando, como la pieza *VERITABLEMENT VETEMENT*. Por último, me aconsejó que para saber dónde situarme que simplificara ir a lo sencillo. En su conferencia, dijo cosas que me parecieron interesantes como el desaprender lo que se ha aprendido, trabajar sin saber muy bien cómo se llega ahí.

En las sesiones de Enar de Dios hablamos de cómo la ropa determina a las personas. Cuando observó el proceso, los montones de ropa, me sugirió la importancia del desplazamiento de ese montón en un espacio público, diferentes posibilidades de tender las piezas de las prendas y además hablo de algunos referentes. La conferencia, explicando sus procesos de trabajo a la hora de abordar un proyecto.

Abraham Lacalle visitó el estudio en un estado en el que los montones de ropa, prendas doblada y tendida, junto con piezas confeccionadas, estaban relacionándose en el mismo espacio. Me interesaron algunos comentarios como el humanizar la prenda, la desubicación de esta, como jugaba con la relación y la intimidad. La identidad y el acto sedentario de cerrar un espacio en un lugar fijo también fue sugerida por él.

La visita de Jorge Fernández coincidió con la nueva edición de los vídeos con el zoom. Me comentó caracteres que se apreciaban en los videos, cómo el objeto desarrolla una acción que lleva a una erótica subliminal con carácter sensual, cómo se confunden los roles entre hombre y mujer, y cómo la prenda hacía de segunda piel, de vaciado del cuerpo. Me recomendó algunas lecturas como *De la seducción* de Baudrillard y *La sociedad sin relato* de Néstor García Canclini. El primer libro me ha servido bastante para entender algunas características que aparecen en los vídeos. En su charla habló de formas de sociabilizar el arte, conectando con la propia poética del lugar a través del objeto artístico. Trató las obras de arte que se apropian de un objeto cotidiano, hay arte que se produce dependiendo del lugar, o de que la experiencia surge de la acción que transcurre.

En la sesión con Jesús Zurita, una vez enseñadas las Prendas Participativas y algunos vídeos, hablamos de estos como una forma de proyectarse dentro de la ropa cuando se despliega; se crea algo lúdico con la posibilidad de que algo pueda o no ocurrir. la diferencia que hay entre la ropa cuando está en casa, donde prima la intimidad. En los vídeos observé que el vínculo era una parte muy aséptica del escenario que se crea, y sin embargo se expresaba cuando la ropa se plegaba, desplegaba o arrugaba al ponersela los participantes.

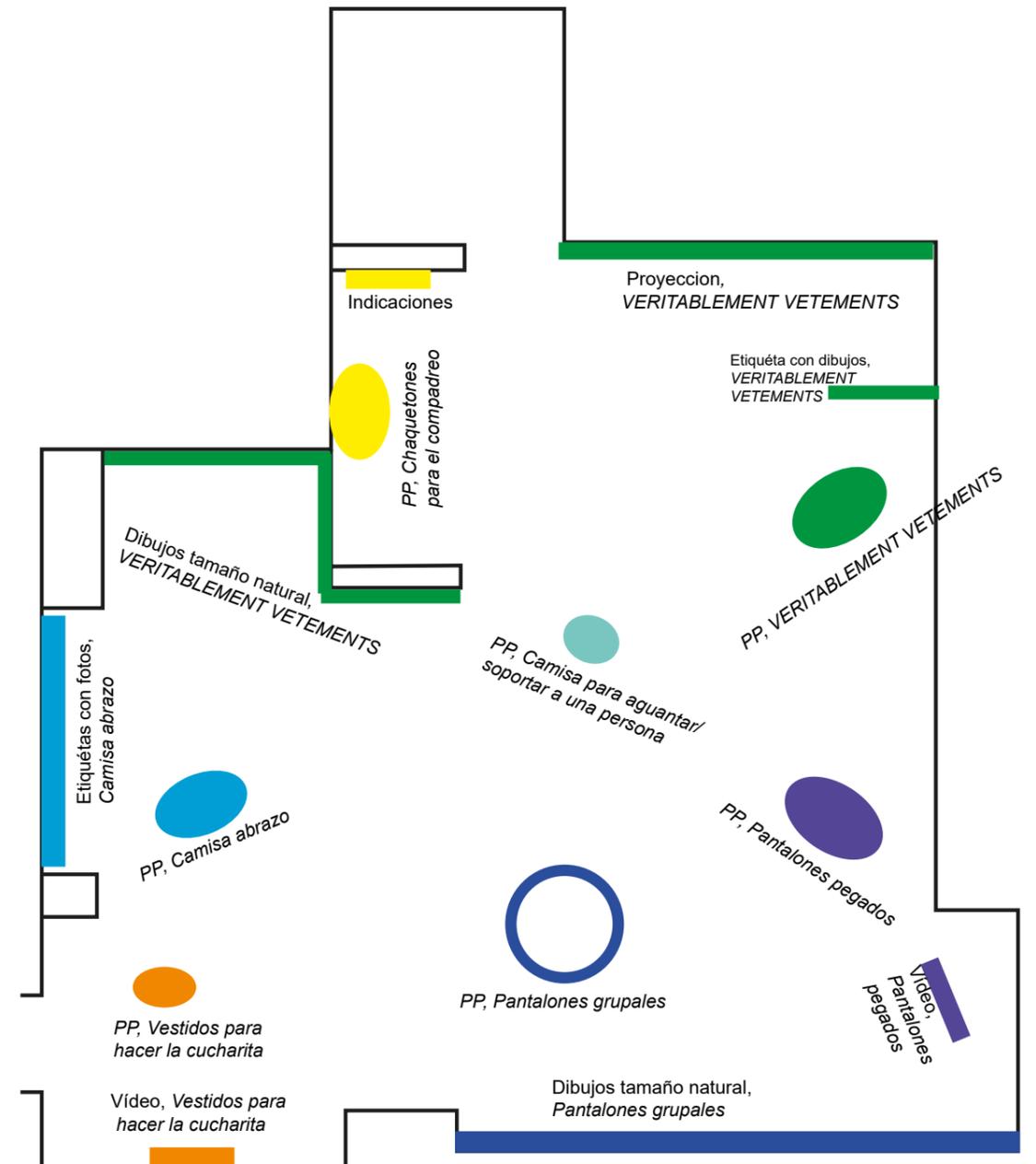
Con Amalia Barboza, las sesiones fueron muy enriquecedoras, le pareció interesantes los detalles en las prendas y los gestos, lo abiertas que estaban las piezas a las distintas posibilidades sin reflejar los sentimientos. Me sugirió proyectar vídeos en un formato grande, además de unas lecturas de Vilém Flusser y Jane Bennett, que me ayudaron bastante a entender y desarrollar el proyecto.

Javier Marin visitó el estudio con las piezas más o menos terminadas para la exposición, le pareció interesante como tenía las cosas dispuestas por el estudio, se hablaron de las etiquetas, los vídeos y cómo el trabajo tenía características procedentes del ámbito escenográfico, haciendo referencia a la danza contemporánea recomendándome trabajos como el de Pina Bausch o Merce Cunningham.

La visita de Isabel Hurley coincidió con la inauguración de mi exposición en la Sala de exposiciones de la facultad, por lo que pudo ver trabajo con el espacio que este requería. Le pareció muy interesante.

Descripción con planos y diagramas de una exposición o publicación ideal.

Sala de Exposiciones de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Málaga.



Presupuesto detallado de producción del trabajo plástico realizado.

CONCEPTO DE GASTO	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
Escuadra de aluminio . 250x200	2	5.1	10.20
Cuerda para tendadero. Blanco y verde. 4MMx15MTS.	1	1.69	1.69
Cuerda para tendadero. Nylon trenzado. 4MMx10M	1	1.65	1.65
Alambre Galvanizado. 1.80MM rollo 1kg. Nº12	1	5.88	5.88
Rollo malla gallinero. 19x100/10mts	1	15.52	15.52
Barra armario	0.5m	1.78	1.78
Set 5 percha Madera Habitetx	1	6.02	6.02
Cadena genovesa 3x16ml (2,5x17)	3	1.90	5.72
Gancho carnicero 4x100 F.cortes	4	0.62	2.46
Barra armario	1m	3.56	3.56
Blisters SX 5x25 SK 20UD.	1	3.72	3.72
Mosqueton cincado 40mm	4	0.86	3.45
Grampillon 1,5x14 amig	2	1.18	2.37
Tensor cable 5mm	2	0.88	1.77
Perrillo	2	0.60	1.18
Cable acero 3mmx25mts	1	7.19	7.19
Fotocopias		30	30
Escaneos		10	10
Papel de patrones	1	1,50	1,50
TOTAL			115,66 €

Fuentes referenciales.

Monografías, artículos y textos literarios.

Antliff, Allan, 2014. *Joseph Beuys*. Londres : Phaidon Press.

Baudrillard, Jean, 1981. *De la seducción*. Madrid.: Ediciones Cátedra.

Bennett, Jane, 2010. *Vibrant Matter. A Political Ecology of Things*. Londres: Duke University Press Durham.

Borja-Villel, Manuel, y Christophe Cherix, 2016. *Marcel Broodthaers, una retrospectiva*. Muse The Museum of Modern Art. Nacional Centro de Arte Reina Sofia.

Cortázar, Julio, 1964. *No se culpe a nadie En Final del juego*. Argentina: Editorial Sudamericana.

Deller, Jeremy, y Alan Kane, 2005. *Folk Archive: contemporary popular art from the UK*. London: Book Works.

AA.VV. 2020. FASHIONPEDIA. Th Visual Dictionary of Fashion Desing. Hong Kong: Fashionary International Limited, p. 292.

Flusser, Vilém, 1994. *Los gestos. Fenomenología y comunicación*. Barcelona: Herder.

Oiticica, Hélio y Brett Guy (Comp.), , 2009. *Hélio Oiticica*. Mexico: Alias.

García Canclini, Néstor, 2011. *La sociedad sin relato: antropología y estética de la inminencia*. Madrid: Katz.

Goodman, Nelson, 1990. *Maneras de hacer mundos*. Madrid: Visor.

Lepecki, André, 2017. *Geometría Afectiva, Actos Inmanentes: Lygia Clark y Performance*. (Parte 1) MoMA. <https://post.moma.org/part-1-affective-geometry-immanent-acts-lygia-clark-and-performance/> (último acceso 17/05/2022)

Lepecki, André, 2017. *Geometría Afectiva, Actos Inmanentes: Lygia Clark y Performance*. (Parte 2) MoMA. (<https://post.moma.org/part-2-affective-geometry-immanent-acts-lygia-clark-and-performance/>). (último acceso 17/05/2022)

Lepecki, André, 2017. *Geometría Afectiva, Actos Inmanentes: Lygia Clark y Performance*. (Parte 3) MoMA. (<https://post.moma.org/part-3-affective-geometry-immanent-acts-lygia-clark-and-performance/>). (último acceso 17/05/2022)

Macel, Cristina, 2017. *Lygia Clark: en la frontera del arte*. (Parte 1) MoMA. (<https://post.moma.org/part-1-lygia-clark-at-the-border-of-art/>). (último acceso 17/05/2022)

Macel, Cristina. , 2017. *Lygia Clark: en la frontera del arte*. (Parte 3) MoMA. (<https://post.moma.org/part-3-lygia-clark-at-the-border-of-art/>). (último acceso 17/05/2022)

Pérez Oramas, Luis. *Lygia Clark: Si sostienes una piedra*. (Parte 1) MoMA, 2018. (<https://post.moma.org/part-1-lygia-clark-if-you-hold-a-stone/>). (último acceso 17/05/2022)

Pérez Oramas, Luis. *Lygia Clark: Si sostienes una piedra*. (Parte 2) MoMA, 2018. (<https://post.moma.org/part-2-lygia-clark-if-you-hold-a-stone/>). (último acceso 17/05/2022)

Pérez Oramas, Luis. *Lygia Clark: Si sostienes una piedra*. (Parte 3) MoMA, 2018. (<https://post.moma.org/part-3-lygia-clark-if-you-hold-a-stone/>). (último acceso 17/05/2022)

AAVV. *Diccionario de la Lengua Española*. Madrid: Real Academia Española. 2014. Enlace en: <https://www.rae.es/>

Schimmel, Paul, 2012. *Campos de acción: entre el performance y el objeto, 1949 – 1979. Vol.2*. Mexico: Alias.

Schellmann, Jörg, 2011. *Joseph Beuys - A Colourfoul World : Objects, Sculptures, Drawings, Prints 1970-1986*. . Munich : Schellmann Art München.

Simmel, Georg, 2014. *Filosofía de la moda*. Madrid.: Casimiro.

Trockel, Rosemarie y Cooke, Lynne, 2012. *Rosemarie Trockel: un cosmos*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía / The Monacelli Press.

Verhagen, Erik, 2017. *Franz Erhard Walther: Diálogos*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Franz Erhard Walther Foundation.

Wilde, Oscar, 2021. *Filosofía del vestido*. Madrid.: Casimiro.

Wurm, Erwin. *The ridiculous life of a serious man - The serious life of a ridiculous man*. Colonia: Buchhandlung Walther Kön

Yodanis, Carrie, 2021. *Vestirse. Conformidad e imitación en el vestir y la vida diaria*. Madrid.: Alianza.

Zygmunt, Bauman, 2003. *Amor Líquido*. Barcelona: Paidós.

Zygmunt, Bauman, 2005. *Vida Líquida*. Barcelona: Paidós.

Filmografía

Abraham, Kyle, 2012. *Pavement*. Harlem Stage: Nueva York. https://www.ubu.com/dance/abraham_pavement.html

Bock, John, 2009. *The Greased Bendsteering... – Lecture / Fashion Show at HKW*. Berlin. <https://youtu.be/CCImRaTRZKQ>

Bock, John, 2018. *THE NEXT QUASI-COMPLEX*. Milano: Fondazione Prada. <https://vimeo.com/292096873>

Bock, John, 2010. *John Bock at Anton Kern Gallery*. New York: VTV Classics. <https://youtu.be/rJgfwkEGcoQ>

Bock, John, 2009. *John Bock: Die abgeschmierte Knicklenkung*. Berlin: Vernissage TV. <https://vernissage.tv/2009/10/02/john-bock-the-greased-bendsteering-lecture-fashion-show-at-hkw-berlin/>

Antonioni, Michelangelo, 1961. *La Noche*. Italia- Francia: Nepi Film - Silver Films – Sofitedip.

Antonioni, Michelangelo, 1969. *La Aventura*. Italia-Francia: Cino del Duca P.C, Produzioni Cinematografiche Europee (P.C.E.), Société Cinématographique Lyre.

Brooks, Richard, 1958. *La gata sobre el tejado de zinc*. Estados Unidos: Avon Productions, Metro-Goldwyn-Mayer (MGM). 1958.

Cassavetes, John, 1959. *Shadows (Sombras)*. Estados Unidos: Lion International.

Cassavetes, John, 1968. *Faces*. Estados Unidos: The Walter Reade Organization.

Cassavetes, John, 1970. *Maridos*. Estados Unidos: Columbia Pictures.

Cassavetes, John, 1974. *Una mujer bajo la influencia*. Estados Unidos: Faces International.

Hultén, Sofia, 2019. *Manly Rainy Moany*. Berlin. <https://vimeo.com/373572985>

Hultén, Sofia, 2018. *History in Imaginary Time*, 2012. Suiza: Museo Tinguely. <https://vimeo.com/252416152>

Kar Wai, Wong Kar Wai, 1994. *Chungking Express*. Hong Kong: Jet Tone Production.

Kovgan, Allan, 2019. *Cunningham*. Alemania: Coproducción Alemania-Francia-Estados Unidos; Arsam International, Achtung Panda! Media, Bord Cadre Films, Chance Operations, Sovereign Films.

Mann, Delbert, 1958. *Mesas separadas*. Estados Unidos: United Artists.

Martínez Torres, Augusto, 1980. *Mi hermana va a una fiesta*. España: Cinema X. <https://www.youtube.com/watch?v=YfdpjNkp0s4&t=228s>.

Morrisey, Paul, 1973. *Flesh for Frankenstein*. Italia - Estados Unidos - Francia: Compagnia Cinematografica Champion, Carlo Ponti.

Oshima, Nagisa, 1976. *El imperio de los sentidos*. Japon - Francia: Argos Films.

Warhol, Andy, 1966. *Chelsea Girls*. Estados Unidos: Films-Makers Cooperative. https://ubu.com/film/warhol_chelsea.html.

———., 1963. *Kiss*. Estados Unidos: Andy Warhol. <https://vimeo.com/558377029>.

———., 1966. *My Hustler*. Estados Unidos: Andy Warhol Films, Wein Cku. https://ubu.com/film/warhol_hustler.html.

———., 1964. *Soap Opera*. Estados Unidos: Andy Warhol Films y Benjamin, Jerry. https://ubu.com/film/warhol_soap.html.

Wenders, Wim. 1959. *Pina*. Alemania: Coproducción Alemania-Francia-Reino Unido; ZDF, Neue Road Movies. [Vídeo] 1h 43min. <https://www.filmin.es/pelicula/pina>

Zulueta, Ivan, 1976. *Leo es pardo*. España: Cinema X. <https://www.youtube.com/watch?v=3gqoaztRQFI>

Anexo con las imágenes del trabajo acabado y sus fichas técnicas.

SALA DE EXPOSICIONES
FACULTAD DE BELLAS ARTES
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA



09.06.22/08.07.22
L-V. 9:00H-14:30H/16:00H-20:30H

VERITABLEMENT VETEMENTS

María Fernández Ortiz
Comisariado: Blanca Montalvo y Alicia de la Fuente





Proyecto *VERITABLEMENT VETEMENTS* en Sala de Exposiciones de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Málaga, 2022. Vista general.



Proyecto *VERITABLEMENT VETEMENTS* en Sala de Exposiciones de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Málaga, 2022. Vista general.



Proyecto *VERITABLEMENT VETEMENTS* en Sala de Exposiciones de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Málaga, 2022. Vista general.



Proyecto *VERITABLEMENT VETEMENTS* en Sala de Exposiciones de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Málaga, 2022. Vista general.



Proyecto *VERITABLEMENT VETEMENTS* en Sala de Exposiciones de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Málaga, 2022. Vista general.



Vestidos para hacer la cucharita y pantalla con vídeo,
2022.

Enlace a vídeo: https://youtu.be/FRE0NZ_1OWo

Dos vestidos tamaño L y perchas.



Vestidos para hacer la cucharita.

Vídeo: 4'3'' en bucle, 2022.

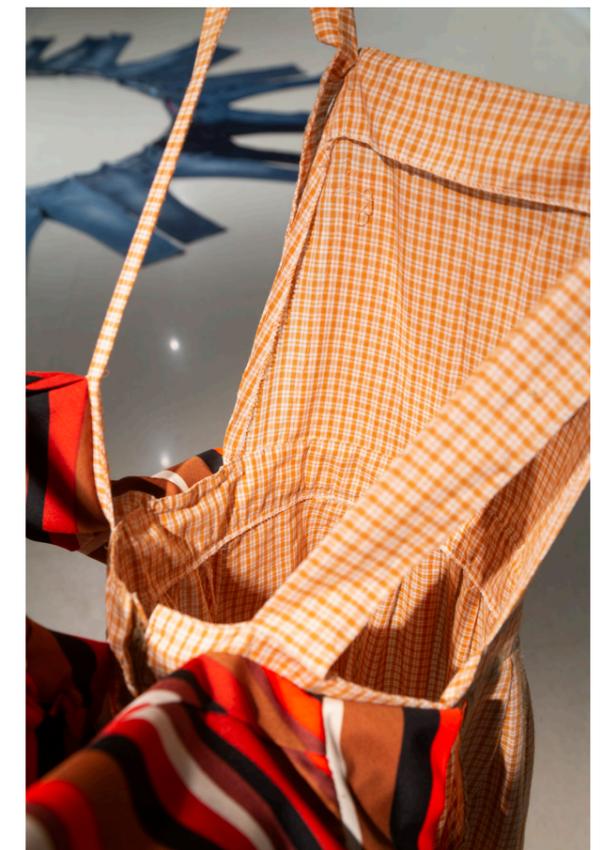
Enlace a vídeo: https://youtu.be/FRE0NZ_IOWo



Vestidos para hacer la cucharita y pantalla con vídeo.

Enlace a vídeo: https://youtu.be/FRE0NZ_IOWo

Dos vestidos tamaño L y perchas, 2022.



Vestidos para hacer la cucharita

Dos vestidos tamaño L y perchas, 2022. (Detalles)

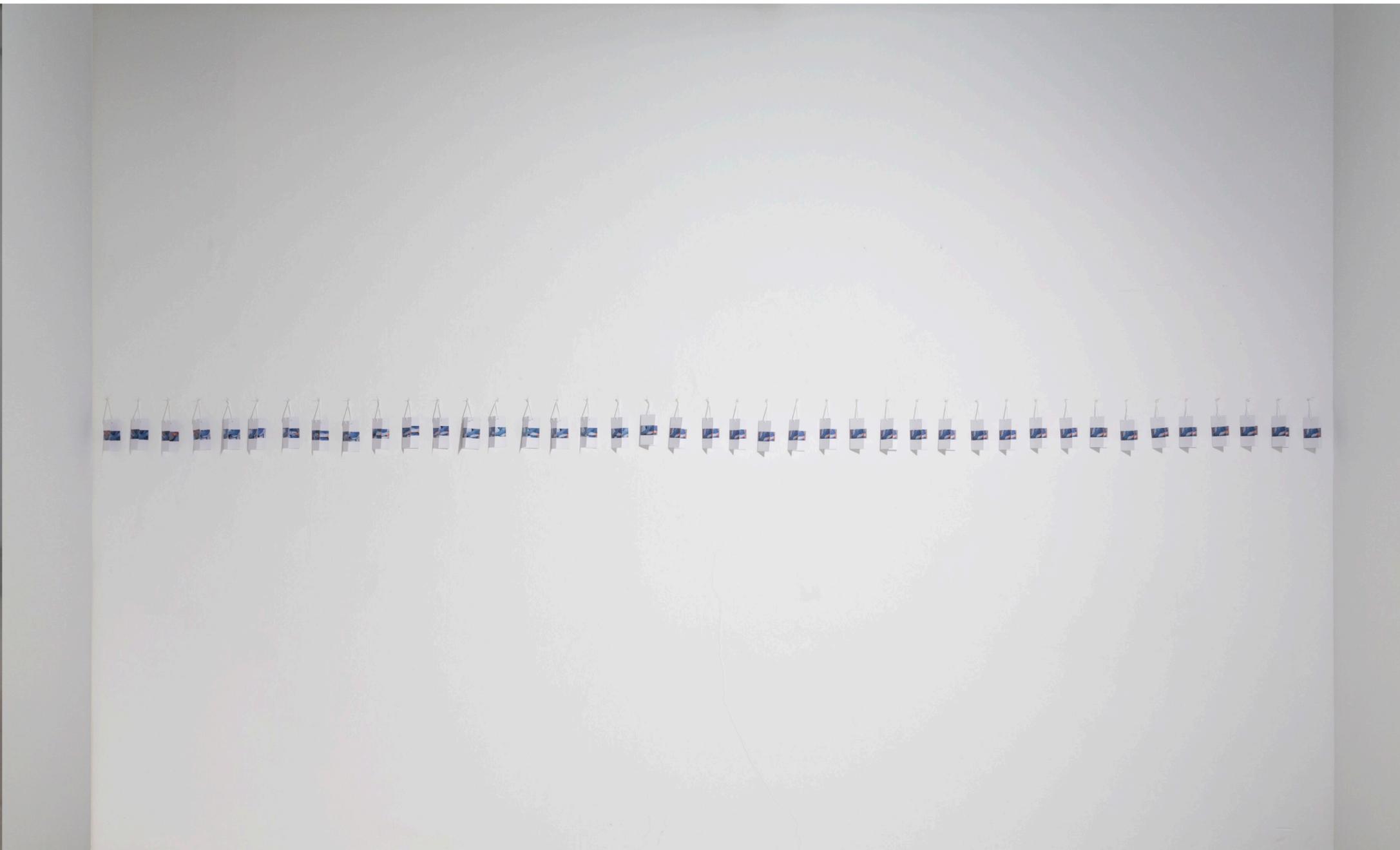


Camisas Abrazo y etiquetas, 2022.

Dos camisas vaqueras tamaño XL, perchas, tubo metálico y cadenas.



Camisas Abrazo. Dos camisas vaqueras tamaño XL, perchas, tubo metálico y cadenas, 2022.



41 etiquetas para Camisa Abrazo. 300 x 10 cm.. Fotografía en papel, 2022.



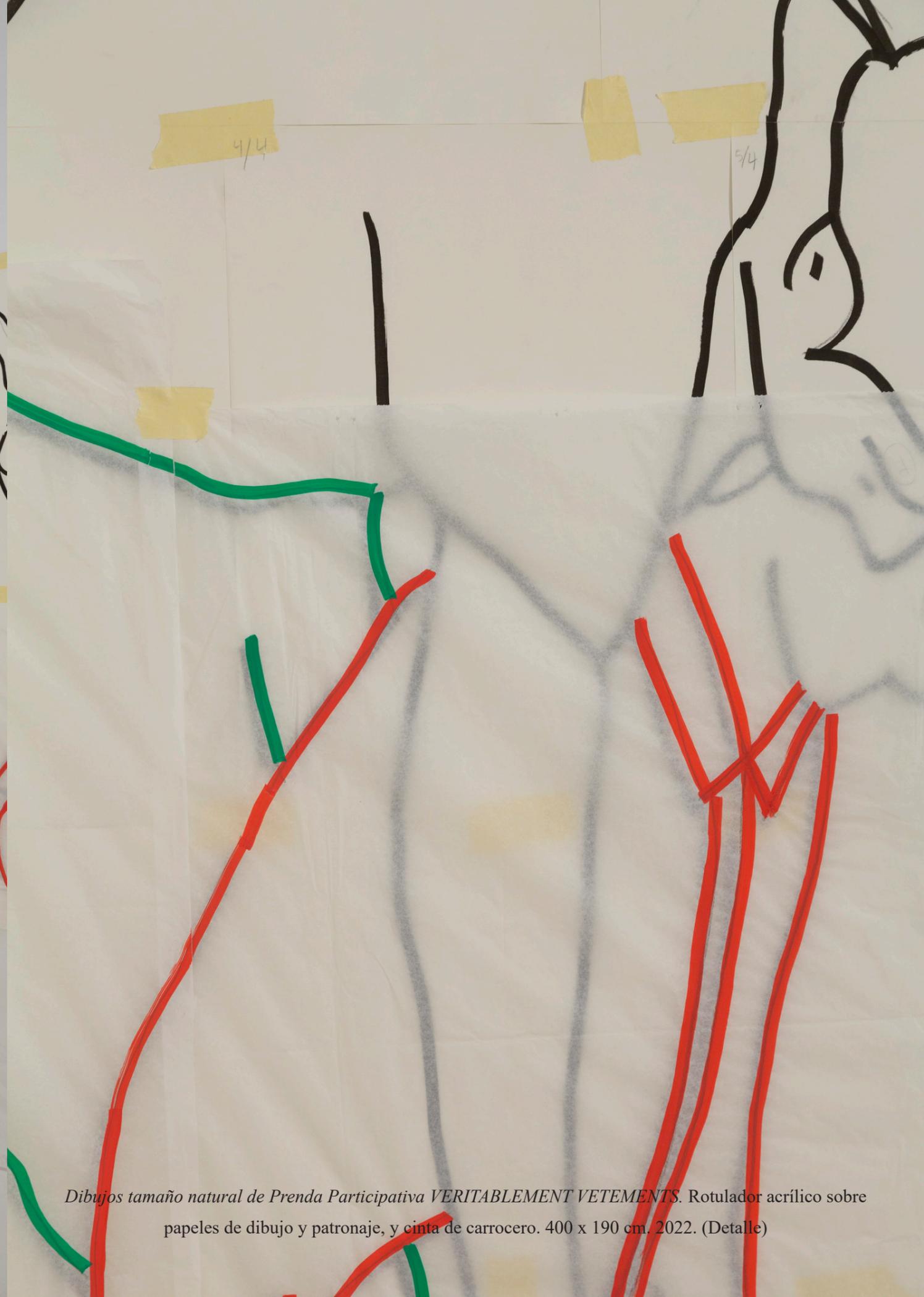
41 etiquetas para Camisa Abrazo. 300 x 10 cm. Fotografía en papel, 2022. (Detalles).



Dibujos tamaño natural de Prenda Participativa VERITABLEMENT VETEMENTS. Rotulador acrílico sobre papeles de dibujo y patronaje, y cinta de carrocer. 400 x 190cm. 2022.



Dibujos tamaño natural de Prenda Participativa VERITABLEMENT VETEMENTS. Rotulador acrílico sobre papeles de dibujo y patronaje, y cinta de carrocer. 400 x 190 cm. 2022. (Detalle)



Dibujos tamaño natural de Prenda Participativa VERITABLEMENT VETEMENTS. Rotulador acrílico sobre papeles de dibujo y patronaje, y cinta de carrocer. 400 x 190 cm. 2022. (Detalle)



Dibujos tamaño natural de Pantalones grupales. 400 x 200 cm. Posca sobre papeles y cinta de carroceros, 2022.



Dibujos tamaño natural de Pantalones grupales. 400 x 200 cm. Posca sobre papeles y cinta de carrocero, 2022. (Detalle).



Pantalones grupales.

250 x 250 cm. Posibilidad de cambiar la disposición.

14 prendas vaqueras de diferentes tallas, 2022.

Pantalones grupales y Dibujos tamaño natural de Pantalones grupales, 2022.





Pantalones pegados
Dos vaqueros talla 40 y perchas, 2022.



Pantalones pegados
Video: 3'51'' en bucle, 2022.
Enlace a vídeo: <https://youtu.be/Gq2K31pGI2E>



Pantalones pegados

Vídeo: 3'51'' en bucle, 2022.

Enlace a vídeo: <https://youtu.be/Gq2K31pGI2E>



Pantalones pegados

Dos vaqueros talla 40 y perchas, 2022. (Detalle)



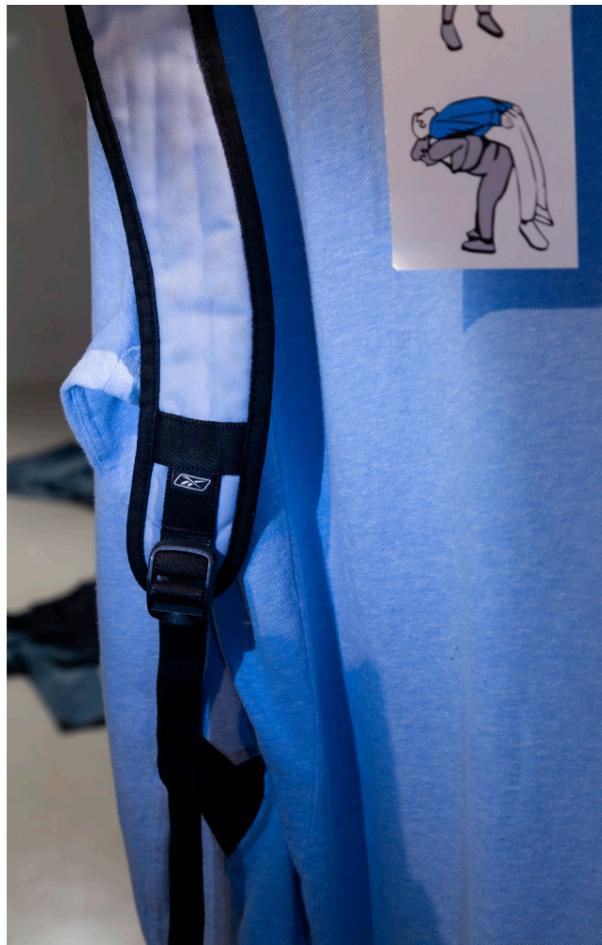
Camisa Mochila con etiqueta. Camisa XL con asas de mochila. Delantero , 2022.



Camisa Mochila con etiqueta. Camisa XL con asas de mochila. Espalda, 2022.

Camisa Mochila con etiqueta.

Camisa XL con asas de mochila, 2022. (Detalles)



Camisa Mochila con etiqueta.

Camisa XL con asas de mochila, 2022. (Detalles)



Camisa Mochila con etiqueta.

Camisa XL con asas de mochila, 2022. (Detalles)



VERITABLEMENT VETEMENTS Video: 2'25'' en bucle, 2022.

Enlace a vídeo: <https://youtu.be/SVqudOeBJxc>

Etiqueta VERITABLEMENT VETEMENTS.

Impresión de tinta sobre papel. 7 x 662 cm,
2022.

VERITABLEMENT VETEMENTS.

Pantalón talla 40 y camisa XL con acrílico y
perchas, 2022.



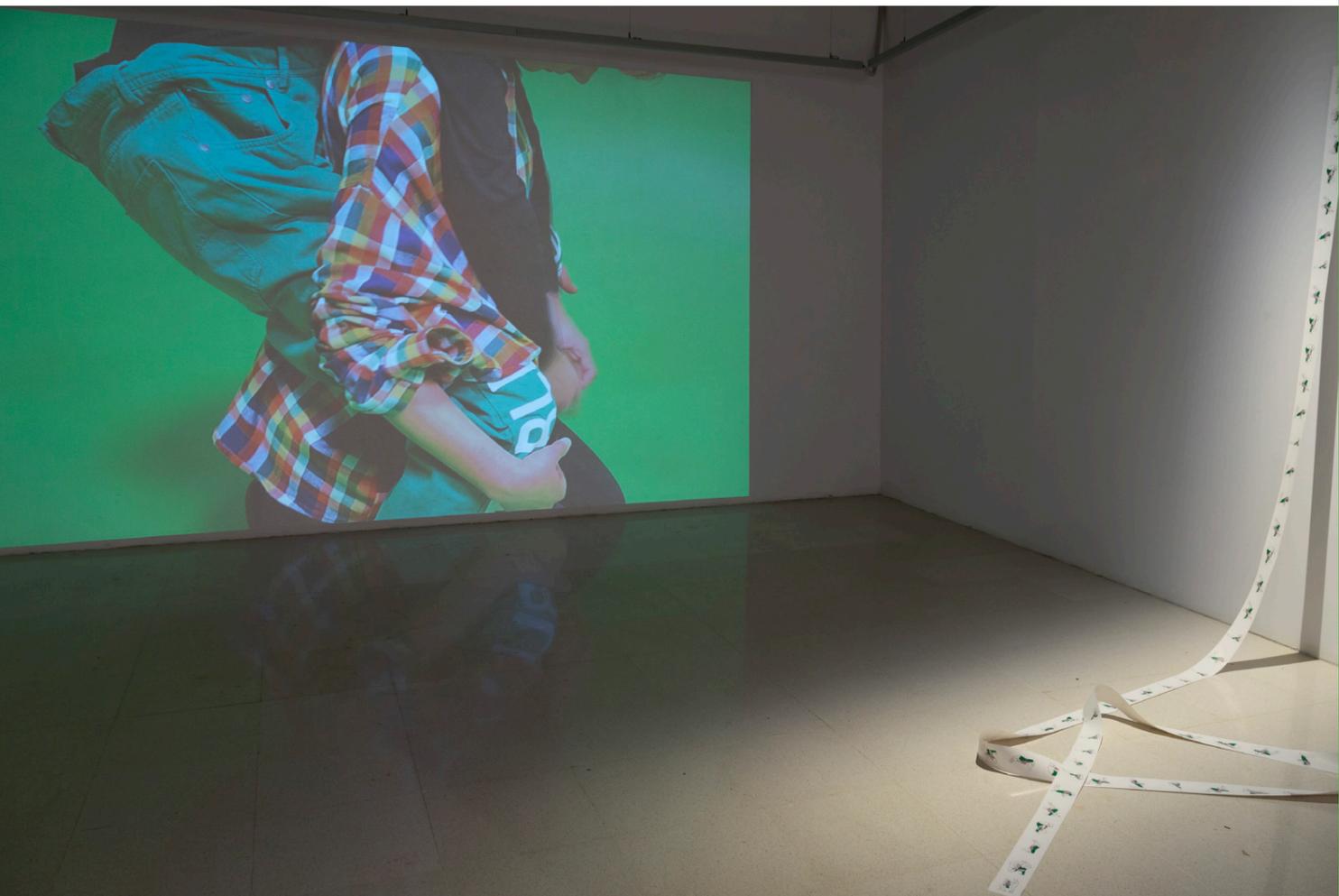
VERITABLEMENT VETEMENTS.

Pantalón talla 40 y camisa XL con acrilico y perchas, 2022.



VERITABLEMENT VETEMENTS.

Pantalón talla 40 y camisa XL con acrilico y perchas, 2022. (Detalle)



Proyección *VERITABLEMENT VETEMENTS* Vídeo: 2'25'' en bucle, 2022.

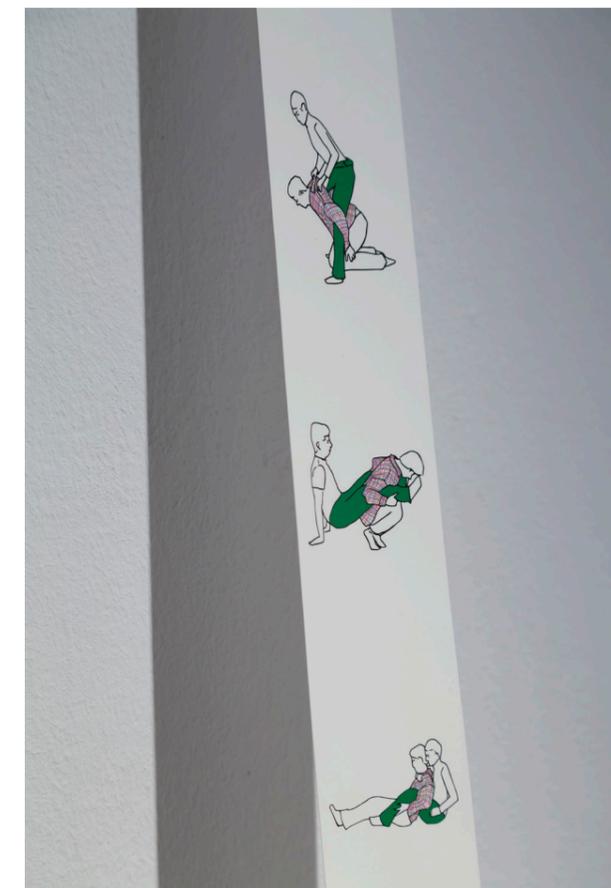
Enlace a vídeo: <https://youtu.be/SVqudOeBJxc>



VERITABLEMENT VETEMENTS Vídeo: 2'25'' en bucle, 2022.

Enlace a vídeo: <https://youtu.be/SVqudOeBJxc>

Etiqueta VERITABLEMENT VETEMENTS.
Impresión de tinta sobre papel. 7 x 662 cm, 2022.



Etiqueta de Prenda Participativa
VERITABLEMENT VETEMENTS
Etiqueta de papel de 7 x 672 cm
con gancho de percha, 2022.
(Detalles)



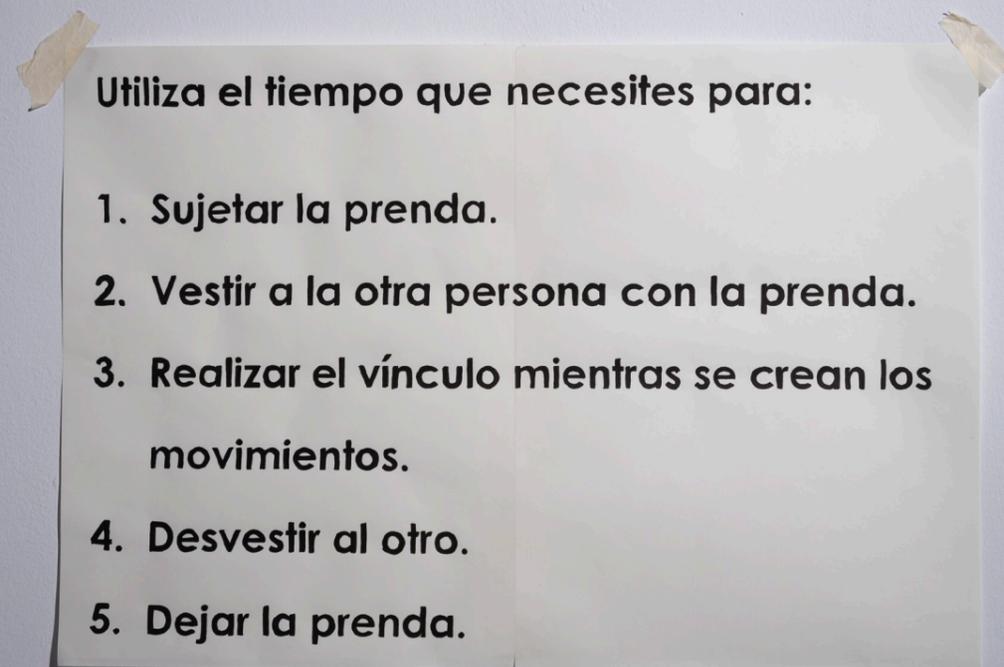
Utiliza el tiempo que necesites para:

1. Sujetar la prenda.
2. Vestir a la otra persona con la prenda.
3. Realizar el vínculo mientras se crean los movimientos.
4. Desvestir al otro.
5. Dejar la prenda.

Chaquetones para el compadreo (con indicaciones)

Dos chaquetones talla grande, colgadores de percha y rotulador acrílico sobre papel A3.

Medidas variables, 2022.



Chaquetones para el compadreo (con indicaciones)
Dos chaquetones talla grande, colgadores de percha y rotulador acrílico sobre papel A3.
Medidas variables, 2022. (Detalle)



Chaquetones para el compadreo (con indicaciones)
Dos chaquetones talla grande, colgadores de percha y rotulador acrílico sobre papel A3.
Medidas variables, 2022. (Detalle)

