

Manuel de la Rosa

PIGMALIÓN Y LA NUEVA GALATEA

1 INTRODUCCIÓN

*"Entre tanto, con técnica admirable esculpió con éxito un marfil blanco
como la nieve y le dio una hermosura con la que ninguna mujer puede nacer,
y se enamoró de su obra"*

Ovidio

Ovidio en sus Metamorfosis da el nombre de Pígmalión a un personaje que padece lo que se ha venido a llamar algamatofilia o eidolismo; un tipo de amor que no está muy lejos de la necrofilia, aunque a veces la literatura haya tratado como guardeses de una profunda y siniestra melancolía, a quienes lo han padecido¹. La leyenda que Ovidio crea en torno a Pígmalión², no despierta interés en los creadores hasta el siglo XVIII: Rousseau reaviva el mito dando el nombre de Galatea a la "mujer-muñeca" creada a partir de la piedra³, y así surgen toda una serie de interpretaciones que pretenden poner en cuestión, o al menos llevar al límite, la relación del artista con el ideal de belleza que persigue. La más sencilla de las lecturas nos da una visión radicalmente misógina del mito, basada en la evidencia de que la creada Galatea es un prototipo físico y sumiso del ideal que el artista tiene de la mujer⁴.

Pígmalión es ejemplo y paradigma de la necesidad del hombre, y en concreto del artista, por competir con los dioses en la creación; en el hecho de crear (a imagen y semejanza de sus fantasías), la figura, y nunca el alma, de la mujer que anhela. Así Galatea nace ya como una joven capaz de satisfacer el deseo sexual de su autor. Teniendo en cuenta el hecho de que en todas las culturas se puede encontrar un personaje que en un momento dado logra insuflar vida a una representación humana o "humanoide" creada por él mismo, Pígmalión puede ser considerado como *simónimo* de artista, de demiurgo o alter deus, y Galatea como alegoría de la propia vida⁵.

El nacimiento de Galatea como mujer acerca este personaje al de la diosa olímpica Palas Atenea, que como doncella de 20 años nace de la cabeza de Zeus. La diferencia entre un caso y otro es que la hija de Zeus viene al mundo con el poder

de la razón, en cambio Galatea nace solamente con la condena de la sumisión. Lo que crea Pigmalión no puede llegar a tener libre albedrío, ni siquiera la capacidad de pensar; se trata sólo de una criatura que está más cerca del mundo de los zombis o muertos vivientes que del mundo de los vivos⁶.

Una reflexión sobre la mujer creada, basada en el mito de Pigmalión, necesita la referencia a otros personajes y narraciones que aparecen en las *Metamorfosis* de Ovidio, imprescindibles para comprender el tema de la figura animada. Así, entre el mito del escultor chipriota y otros personajes y narraciones mitológicas tratadas por Ovidio (Orfeo y Eurídice, las Propérides, el mito de Narciso, etc.), existen conexiones que no pueden dejar de ser tenidas en consideración. Me parece extraño el hecho de que un mortal consiga con ayuda de los dioses lo que un inmortal (Orfeo) acaba de perder, pero este final feliz que en un principio se ve en la historia de Pigmalión tendrá su desenlace trágico en la descendencia de Galatea⁷. Será este final el que condicione las interpretaciones que en los últimos siglos se han hecho sobre la figura femenina creada por el rey chipriota. Mujer creada de un material inerte, el marfil, más cercano a la vida que la piedra con la que se le suele relacionar⁸. Lo importante es que este parto masculino de Pigmalión, a partir de la piedra o del marfil, parece librar a la mujer creada del pecado y defectos de la mujer mortal. Este parto masculino se convertirá en el sueño y deseo de todo aquel que, buscando un modelo de mujer que encaje en su concepción de lo que ha de ser la perfección femenina (perfección que curiosamente suele llevar pareja la sumisión a su creador) buscará una compañera idealizada en una construcción puramente masculina.

Existe una clara relación entre el mito de Pigmalión y los primeros juguetes y muñecos/as contruidos con capacidad de realizar mecánicamente algún trabajo o movimiento; me refiero a los autómatas, también a las denominadas *pouppées* y muñecas de soltero, el mundo de los maniqués y la imagen de la mujer (ya con vida) seleccionada por el artista como obra de arte. Tomando como referente los orígenes mitológicos de la representación de la mujer en tres dimensiones⁹, realizo un breve recorrido por el arte del siglo XX que analiza la relación de un serie de artistas con su obra en la búsqueda del ideal femenino, hasta llegar a las últimas tendencias artísticas.

El *body-art*, las performances, el artista como obra y la representación a partir de materia viva, llegan a crear figuras en las que lo vivo es ya directamente el material con el que se trabaja y donde la mujer muestra su rechazo a la imagen que la historia del arte ha fomentado de ella, llegando a superarse el papel de ésta como metáfora de la creación y vida de la obra.

2. GALATEA: EL LÍMITE ENTRE EL OBJETO Y EL SUJETO

*"Ici je dresse une poupée.
Mais quand l'instant se termine, je suis déjà prêt
à tomber l'a, nu
comme une poupée
(Après je vais pleurer à l'ombre
de ma poupée, et je vais faire beaucoup de bruit)".*

Leopoldo María Panero

2.1. AUTÓMATAS Y MANIQUÍES:

La mecánica y el objeto como simuladores de vida.

Los primeros ejemplos de autómatas se registran en la antigua Etiopía. En el año 1500 a. C., Amenhotep, hermano de Hapu, construye una estatua de Memon para la reina de Etiopía, que emite sonidos cuando la iluminan los rayos del Sol al amanecer. También nos llegan noticias de los romanos y en la Edad Media se fabrican autómatas, como los creados por San Alberto Magno. Ya en el siglo XVIII, figuras como Vaucanson, Neuchâtel, N. Maelzel o Von Kempelen, elaboran complejos juguetes mecánicos¹⁰. A partir del desarrollo que ha supuesto la electrónica, los ordenadores, la biología, etc., aparece una nueva y distinta generación de autómatas, con funciones más especializadas. Este hecho lo encontramos tanto en la realidad como en la ficción, son los robots, androides, cyborgs, etc. El muñeco que se mueve por sí mismo crea admiración, pero también una especie de desconcierto (que entraría dentro de lo que E. Trías califica como siniestro¹¹), que es lo que da paso a las historias de terror. De esta forma se llega a la idea de hombre artificial, y como consecuencia al creador o Demiurgo, que ya vislumbra la escritora Mary W. Shelley en la fantástica creación de su Frankenstein, al que llama El nuevo Prometeo. El siglo XX parece traer consigo el deseo de humanizar a los robot convirtiéndolos en androides como los famosos de La guerra de las Galaxias. Pero, antes de la aparición de los personajes creados por George Lukas, hay que recordar la María de la película *Metrópolis* (Fritz Lang, 1929)¹². María es la primera autómatas que encontramos en el cine.

Lo que nos atrae de estos artilugios, que están a caballo entre el folklore, la literatura, la mitología, la historia, el arte y la tecnología científica, es el hecho de que pueden llegar a cobrar vida a capricho nuestro.

Algo parecido ocurre con los maniqués, objeto de culto para los surrealistas, que nos presentan una femineidad inmóvil y pasiva: se trata de un cuerpo (ligado siempre al género femenino), entregado al libre albedrío del deseo, un juguete dominado que sustituye a la verdadera mujer, quizás por miedo a su capacidad de

dominar¹³. Es ésta una mujer que se puede violar y *"se debe romper, pero con cuidado porque, como un espejo, puedes caerte dentro y ahí terminan tus días. Si sabes manejarla será una buena cómplice y una hostia consagrada al dios que tú quieras en el último sacrificio erótico"*¹⁴.

El maniquí se nos presenta como clave para descifrar algunas de las más interesantes creaciones del surrealismo; en esta "Galatea" que los surrealistas construyen y reconstruyen constantemente, encontramos desde la muñeca y el maniquí de modas hasta el flotador en forma de mujer o mujer hinchable que aparece desde el principio como carne de cañón para el psicoanálisis¹⁵. La exposición organizada en la galería des Beaux-Arts, en la rue du Faubourg Saint-Honoré de París en 1938 es la consagración del maniquí como carne del surrealismo durante los años 30¹⁶. El especialista entre los surrealistas en explotar el lado oscuro de estas formas humanoides que son las muñecas, será Hans Bellmer (1902/1975), para él la muñeca no es un juguete inofensivo al que nosotros tampoco nos acercamos inocentemente.

2.2. JUEGOS PROHIBIDOS

Las relaciones establecidas entre artistas que trabajan con maniqués y muñecas creando vínculos entre éstos como obra y ellos como autores van, desde las relaciones pasionales -como en el caso de Hans Bellmer-, las afectivas -como las mantenidas por Ramón Gómez de la Serna y Gutiérrez Solana con sus maniqués, y las trágicas -como en el caso de Kokoschka-. También encontramos artistas como los hermanos Chapman y Charles Ray en los que la relación establecida entre éstos y sus obras tienen claras connotaciones onanistas. Según Constantin Jelenski: *"De todos los fantasmas creados por el arte moderno y que se ha ganado el derecho a una existencia propia, uno de los más poderosos y chocantes es la Muñeca de Bellmer, siempre dispuesta a despertar de nuevo la imaginación de los hombres"*¹⁷ (fig. 1).

Nacido en Polonia, vive en Alemania hasta que se traslada a París en 1938, Bellmer pasa a la historia del arte como el autor de Die Puppe, muñeca que sobrepasa el valor de imagen u objeto artístico convirtiéndose en un fetiche dotado de su propia mitología¹⁸. La muñeca es una imagen femenina que apela a la respuesta erótica del observador masculino con un shock que lo desestabiliza. Hans Bellmer con su muñeca se convierte en un Pígmalión politizado que pretende forjar su propio ideal en contraposición al movimiento nazi imperante. De la misma manera que Pígmalión se aparta del mundo con su figura de Galatea, Bellmer coloca a su muñeca en una habitación vedada a los demás, con lo cual aumenta la dimensión erótica de sus juegos. Encerrado con su "Galatea" experimenta en ella distintas posiciones entre improbables e imposibles y fotografía su muñeca constantemente¹⁹. La muñeca se monta y desmonta, se construye y destruye de modo compulsivo por su Pígmalión que parece no llegar nunca a estar satisfecho con la configuración de su obra. Las múltiples poses de su "Galatea",

son una lucha continua con la propia obra, un deseo nunca consumado. Para Ana Rueda "resulta difícil pensar en una Galatea que encarne de un modo más plástico que *Die Puppe* la metamorfosis física²⁰". La muñeca es una figura ciega, privada de subjetividad que se relaciona de esta manera con nuestra Galatea, creada con la finalidad de ser contemplada y "disfrutada". Podemos afirmar que la muñeca de Bellmer es la imagen más depurada de lo que Galatea representa para los artistas.

Dentro del panorama español, José Gutiérrez Solana (1886-1945) comparte con el escritor Ramón Gómez de la Serna una obsesiva pasión por las muñecas, autómatas y replicantes, con los que convive en su taller, y a los que representa en sus cuadros constantemente.

A las muñecas de los cuadros de Solana se les ven las mimbres, están sucias; sus cabezas, aún cuando carecen de relleno, parecen tener una expresiva fealdad hermosa y al mismo tiempo llena de crueldad. Sus criaturas constituyen un mundo de maniqués y autómatas palurdos; pero al mismo tiempo, veo en ellos un acercamiento a la obra de artistas que, como él, sentirán atracción por el tema de lo abyecto como son: Cindy Cherman, Paul Mc Carthy, etc.

En el caso de Oskar Kokoschka, el maniquí es una réplica de su amada encargada a un fabricante de muñecos con el fin de sustituir con éste la ausencia de su amante Alma Mahler en 1914. A partir de aquí comienza la relación "pigmalionesa" de Kokoschka con la muñeca que representa a su amada Alma (fig.2).

Si el escultor chipriota viste a su muñeca y le hace regalos, Kokoschka busca en la elegancia parisina las prendas que visten a la sustituta de su mujer ideal. Pronto la insatisfacción que le supone las limitaciones de una réplica, hace que la muñeca pase a formar parte de un objeto de bodegón que el artista utiliza en muchos cuadros y dibujos²¹. En *Man mit puppe* de 1922 Kokoschka se nos muestra junto a su muñeca como un ser grotesco que siente como ha fracasado su sueño de crear, a la manera de Pigmalión, su objeto de deseo.

La provocación del desorden social y el atentado contra la hipocresía social es la base de la atracción que los hermanos Chapman sienten hacia la figura de los maniqués, especialmente de niños²². Con ellos elaboran una serie de obras en las que se deleitan con temas relacionados con la obscenidad y las deformaciones, o alteraciones de los miembros que se sueldan de unos cuerpos a otros, y que nos presentan sus genitales situados fuera de su lugar.

Nacido en Chicago en 1953, Charles Ray en los años noventa trata el tema del cuerpo con el ánimo de profundizar en el comportamiento de la mente humana. Lo hace apropiándose de maniqués comerciales a los que añade la representación de su rostro, o una copia de sus genitales. Podemos decir que la relación que establece el artista con su obra, y en concreto con estos maniqués, a los que añade rasgos determinantes de su físico, es puramente onanista. El artista transforma en una copia de sí mismo las figuras manipuladas para contemplar y exhibir no solamente sus rasgos más característicos como son los de su rostro sino también sus órganos genitales. Con esto Charles Ray se aleja de la figura femenina del maniquí para

crear una figura en la que la Galatea, sustituta de la mujer real y objeto creado para satisfacer el deseo, es reemplazada por la figura del propio artista. Para la Documenta de Kassel de 1992, Ch. Ray recurre de nuevo al juego onanista con su obra *Oh! Charley, Charley, Charley* en la que el artista nos deja clara su idea de recrearse a sí mismo en una obra, cercana a la performance, que nos habla de su interés y relación con el objeto creado.

2.3. ¿DÓNDE ACABA PIGMALIÓN Y DÓNDE EMPIEZA GALATEA?

Pierre Molinier, Marcel Duchamp, Bardette, Claude Cahun, John Kirby y Yasumasa Morimura, recrean en sí mismos el mito de Galatea. Son artistas que ni eligen, ni crean, un ser femenino como metáfora de vida de la obra de arte; ellos parten de su cuerpo para ser al mismo tiempo autores y soportes de su obra: sujetos activos y objetos receptores de sus deseos.

Pierre Molinier no busca construir con material ajeno a él un objeto de deseo, una Galatea en la que proyectar sus fantasías. Él parte de su propio físico como material moldeable, y se sirve constantemente de objetos fetiches con ayuda de los cuales pretende construir en sí mismo esa mujer deseada que recrea en su propio cuerpo y que plasma en fotografías, collages fotográficos, cuadros y en cine.

Molinier juega constantemente con su doble rol de creador y creado, de Pigmalión y Galatea, de sujeto activo y objeto pasivo. De manera que el fin último siempre es el principio y ese principio parte del placer dado y recibido a un mismo tiempo. El mejor ejemplo de esto es su obra *Mon fétiche des jambes* (1966) donde crea un increíble juego fetichista de relaciones entre lo masculino y lo femenino. La imagen idealizada forma parte del imaginativo mundo de este artista del que nos cuesta separar lo creado de sí mismo, pero que no deja de recurrir a prototipos de belleza exagerados por el hombre para la mujer; esta vez, con una mezcla de formas que enfatizan los rasgos femeninos por multiplicación de ellos, y por la continua presencia de órganos de diferente sexo en un mismo modelo, o en una misma obra²³.

En el caso de *Rose Sélavy*, personaje creado por Marcel Duchamp, cuyo doble de género es considerado como un puro divertimento del artista, es toda una revelación de lo que más tarde en el arte se trata como el otro, o el género como elección y reivindicación de todo lo que una identidad, masculina o femenina, condiciona la existencia humana. A partir de los cambios efectuados en su rostro por medio de artificios como el maquillaje, las pelucas, e incluso las máscaras, llega a una identidad reinventada que convierte el rostro en reflejo del género²⁴.

En este aspecto de la autorrepresentación no sería justo olvidar a Claude Cahun, pseudónimo correspondiente a Lucy Schwob. Su transformación no queda limitada a un momentáneo atuendo que forma, en el caso de Duchamp, parte de un proceso fotográfico; la radicalidad de Cahun la lleva a adscribirse al *traskismo* (y ser por ello perseguida por la Gestapo), a travestirse, engalanarse y metamorfo-

sease en diosa oriental, dandy o gimnasta²⁵. Cahun pone de manifiesto que no hay original auténtico, génesis real e intransferible entre lo masculino y lo femenino, entre creador y obra, todo es producto de una reiterada actitud. Para Juan Vicente Aliaga lo de Duchamp fue un juego de niños, que la historia posterior ha sobre dimensionado.

En John Kirby (artista británico surgido en la década de los 80), no vemos un juego generacional, sino más bien, una forma de defender un genero intermedio. Muchas de las pinturas de este británico tratan sobre este tema; en ellas frecuentemente se retrata con ropas de mujer, pero sin que podamos ver en esto que esta disfrazado. En la obra de este artista ningún género es creado por el contrario, sino que ambos nos parecen vivir conjuntamente incluso fuera de los límites del propio cuadro²⁶.

La actitud mostrada por Yasumasa Morimura (Osaca 1951), artista nipón que se da a conocer en todo el mundo gracias a su grupo de obras denominadas "Historia del Arte", es la de colarse literalmente en los cuadros más representativos de nuestra historia, donde adquiere una actitud de espectador y protagonista. La Mona Lisa, La Maja Desnuda, las Meninas o incluso algunas estrellas del mundo del cine como Marylin, de la música como Madonna o del arte actual como Cindy Sherman, adquieren sus rasgos asiáticos. Se trata de *"una magistral metáfora de su ajuste de cuentas con el Occidente colonizador"*²⁷. No nos sorprende que este artista tome como referente del arte occidental a la figura de Marcel Duchamp con quien se identifica hasta el punto de asumir el alter ego Rrose Sélavy del artista francés. Morimura recrea en si mismo una figura de la Monna Lisa que va más allá de la versión irónica de Duchamp: en esta versión de la famosa obra de Leonardo, Morimura se nos presenta como una Gioconda en estado de gestación (fig.3). Esta magnífica revisión es toda una declaración de principios, que confirma la autorrepresentación en una misma persona de los personajes de Pigmalión y Galatea. De esta manera Morimura trasciende el tema de la apropiación para hacer toda una declaración de principios en la que nos narra su manera de entender el arte, su manera de recrearse a través del arte, así como su idea de simbiosis de géneros como forma de creación.

2.4. FIRMAR ES POSEER

Yves Klein, Piero Manzoni y Daniele Buetti eligen su ideal de mujer (su Galatea) y la hacen obra suya: estampando en ésta su firma, utilizando la huella dejada por el cuerpo de la modelo como si de un pincel se tratara, recordándonos que forman parte de una cadena comercial, etc. La Galatea de Pigmalión ya no es un ser creado por la fantasía del artista, ahora es una mujer elegida; lo que conocemos como "apropiación".

La serie titulada antropometrías realizada por Yves Klein está compuesta por huellas de cuerpos desnudos que, después de ser cubiertos monocromamente, dejan

su impronta sobre las superficies inmaculadas de los lienzos blancos extendidos sobre el suelo²⁸. Con ello nuestra Galatea pasa de un cuerpo femenino pasivo y creado o en fase de creación, a ser una "Galatea activa". Esta nueva Galatea responde a los mismos cánones de belleza requeridos en la imagen externa de una mujer de su tiempo como en cualquier momento artístico en que haya sido representada.

No nos debemos dejar engañar por la actividad que realiza la mujer en este tipo de obras, de carácter más o menos teatral. La mujer aquí no es otra cosa que la inversión de una Galatea que esta vez no es creada, si no seleccionada para dejar una huella; huella que es de nuevo un prototipo. Podríamos decir que la Galatea (o Galateas porque puede utilizar más de una mujer en sus "obras-espectáculos"), es sometida a una metamorfosis contraria a las hasta ahora vistas. La belleza no parte de la construcción ideal de una mujer con materia inerte; por el contrario, la mujer en la obra de Klein es elegida ya como una mujer con vida y utilizada como soporte o utensilio para crear una huella que es un referente del modelo de mujer para el artista²⁹.

Un paso más adelante en este apartado que he llamado firmar es poseer, lo dará en 1961 Piero Manzoni, quien explora la tercera dimensión a partir de las que han sido llamadas sus "*living sculptures*": se trata de una selección de mujeres firmadas por el artista. Estas esculturas de carne y hueso van acompañadas de un certificado que garantiza su autenticidad y su calidad como obras de arte irrepetibles³⁰. Manzoni lleva más allá el hecho que supone la firma como gesto final, por parte del artista, que confirma que su obra tiene su visto bueno en el momento en que se haya y que, por tanto, el espectador se encuentra ante una obra acabada. Manzoni firma para apoderarse de una obra viva, en la que encuentra lo que él, como creador, desea que le sea atribuido³¹.

El ingenio creativo de Piero Manzoni traslada esta "*visionaria*" idea de la obra de arte a otro tipo de trabajos como sus bases mágicas. Estas bases mágicas "*consistían en un pedestal sobre el cual se habían fijado dos pisadas de fieltro que otorgaban temporalmente la condición de escultura a toda persona u objeto que se dispusiese sobre ellas*"³². Nace así, con Piero Manzoni, la Galatea creada ya directamente viva, sin la mediación de los dioses³³.

Comparando el tipo de obra que hace Piero Manzoni con la de Daniele Buetti llego a la conclusión de que si P. Manzoni convierte a la mujer en su obra por el simple hecho de firmarla (podríamos decir que firmar es poseer); Buetti, con su marca "al fuego", transforma a la mujer en pura mercancía³⁴. Residente en Berlín el suizo Daniele Buetti(1956) se sirve de los tópicos de la belleza tal y como se nos vende en publicaciones especializadas, aunque añade a esos cuerpos "perfectos" extrañas pústulas escoriadas o algunas inscripciones que sobresalen de la piel en bajorrelieve, a modo de marcas rituales (f.g.4). Se trata en realidad, de anuncios de casas de moda y productos comerciales considerados o realizados para una pequeña y "selecta" *elite*. Buetti pretende hacernos ver que estas modelos de

belleza idealizadas y subidas al lugar de los dioses por la cultura del consumo, no pertenecen al mundo de la realidad, ni siquiera son dueñas de su propio cuerpo. Por el contrario, son propiedad de corporaciones y firmas de objetos de consumo indumentario, que han hecho de ellas su imagen comercial. Son en realidad, mujeres transformadas en mercancía que proclaman la evidencia de que esos cuerpos están tan lejos de pertenecer a las mujeres que los exhiben, como de nuestra mirada de espectadores.

2.5. LA GALATEA POP Y EL HIPER-REALISMO AMERICANO. .PIN-UPS

Las Pin-ups son chicas que representan un ánimo optimista para una sociedad refugiada en el consumo y en el aparente bienestar. Son modelos pintadas y fotografiadas que nos muestran sus piernas desnudas, o con medias de rejilla, sobre unos altísimos zapatos de tacón. Sus pechos turgentes, bajo pequeñísimas camisetas o bikinis, alegran la publicidad y las que podemos considerar primeras fotonovelas. Son imágenes de una Galatea inocentemente pícara que pasa a formar parte de todos los hogares a través de la publicidad de artículos relacionados tanto con el mundo del hombre como con el de la mujer. Con ellas nacen las chicas del calendario, chicas que van perdiendo su aura de inocencia para acercarse al terreno de lo erótico y actualmente a una especie de pornografía con mayores o menores intenciones artísticas. El Pop Art asimila esta mujer representante del consumismo y la relaciona con el culto a las estrellas de cine de las que también se nutrirá su repertorio iconográfico.

Las mujeres de Lichtenstein son las más rubias, más blancas y con los ojos más claros del Pop Art. Responden perfectamente a un momento en que el consumo estaba representado por un prototipo de heroína que no podía permitirse el lujo de envejecer o de no aparecer espléndida a los ojos del espectador. Llevan consigo la misma condena que todas las "galateas" y "galateos" del mundo Pop, que no es otra que la tragedia que ha perseguido siempre a la protagonista del mito de Pigmalión: el paso del tiempo y el fracaso³⁵.

La lisura que vemos en la superficie de los objetos se repite en la superficie inmaterial de la figura femenina que Tom Wesselmann aporta al mundo del Pop Art americano. Con sus poses tópicas, la sitúa en el dormitorio o en el baño. Las partes pintadas, los relieves y los objetos reales simulan un espacio pictórico similar a un decorado cinematográfico que refleja la realidad, comparable al fondo de un anuncio publicitario, con el contorno de una figura vacía en la que sólo representa las partes del cuerpo que asociamos al erotismo³⁶: son mujeres provocadoras. El acercamiento histórico que veo en ellas al *Origen del Mundo* de Gustave Courvet (1866), a la figura que Marcel Duchamp nos muestra tumbada tras la puerta de Cadaqués (1944-1966) o a *La Nana Hon* de Niki de Saint Phale (1966), hacen que de alguna forma esta Galatea del Pop Art tenga unas connotaciones historicistas y un carácter de transposición de una imagen, ya hecha, a una nueva forma de ver el arte, y en concreto, a la mujer en el arte de los años 60 en América.

En el año 1969 Allen Jones, partiendo de la idea de mujer objeto, crea una serie de maniqués cuya función no está relacionada con el placer físico directo ni con la suplantación de la mujer real. Lo que hace Jones es crear un prototipo de Galatea de la que no se espera que tenga movimiento o realice una acción concreta, sino que hace que ésta tome la función de "mujer-objeto" en el más estricto sentido de la palabra; aparece así su serie titulada: mesa, silla, percha. En éstas es evidente su deuda con los muebles y maniqués surrealistas de la exposición de París de 1938. Pero la diferencia con ellos radica en que las piernas de Bretón o Luis Buñuel son elementos de un juego fetichista, irreverente y transgresor que suele tener entre sus objetivos a la Iglesia católica³⁷.

EL HIPERRREALISMO AMERICANO

En las representaciones hiperrealistas, la mujer, desnuda o en ropa interior, es uno de los temas más frecuentes. Son imágenes tratadas con una precisión fotográfica que devuelven el lienzo al caballete. En la *Documenta* de Kassel de 1972 se presenta esta tendencia como el polo opuesto al conceptualismo. Junto a los pintores hiperrealistas que tratan el tema de la mujer como Kacere hay que destacar el verismo escultórico de los maniqués de Hanson y de De Andrea, quienes a las imágenes de la figura femenina añaden un trabajo de ambientación de su entorno. John de Andrea practica el modelado con una verosimilitud tal que parece que sus desnudos vayan a ponerse en movimiento³⁸. Por su parte Kacere reduce la representación de la mujer a unos muslos rollizos, unos vientres tersos y, en definitiva, a una intimidad turbadora. Es así como el artista americano de los años 70 logra una imagen nueva de la "diosa" moderna.

2.6. HÍBRIDOS DE VIDA Y MUERTE

La obra de los dos artistas que incluyo aquí se basa en la creación de seres aparentemente autosuficientes, por participar unas veces de la unión de ambos sexos, otras de la unión de criaturas diferentes que se complementan. A veces la muerte es utilizada para representar la vida, y en general estas criaturas parecen haber perdido la relación con su creador. Son una suerte de "Galateas circenses" de las que dudo que el autor que las representa, pueda ver en ellas un objeto de deseo.

La fotografía de Witkin nos introduce dentro de un mundo teatral en el que los modelos aparecen siempre estáticos y frente al espectador, en un espacio recreado entre el paisaje artificial y las mazmorras³⁹. El cuerpo femenino que Witkin, más que fotografiar crea, es totalmente ajeno a las normas y cánones de belleza que hasta ahora hemos visto en nuestra Galatea. Eso no evita que a menudo recurra a poses o cuerpos que recuerden determinadas esculturas clásicas, como en *Madame X* (1981), donde vemos el interés del artista por los hermafroditas, la mutilación y

la deformidad⁴⁰. El fot3grafo llega a incluir en sus obras cad3veres y restos de ellos, formando escenas y nuevas criaturas. De esta forma podemos decir que Witkin, a partir de la carne muerta construye una nueva vida como hace Mary W. Shelley en su *Frankenstein*.

Witkin crea una Galatea que no surge del marfil, de la piedra, del barro o de la pintura, sino que lo hace a partir de la propia carne, sin importarle si 3sta est3 a3n viva o si form3 parte de un cuerpo que ahora est3 muerto; la figura de Pigmali3n parece alejarse del posible placer originado por sus criaturas, y m3s bien vemos en ellas seres capaces de seducirse a s3 mismos y de satisfacerse con su propia dualidad sexual.

El trabajo de Joan Fontcuberta que aqu3 me interesa es el que est3 recogido en las series *Herbarium*, *Fauna*, y *Sirenas*. Ser3 este 3ltimo el que tratar3 aqu3. Fontcuberta recurre a fotograf3as y textos de apoyo, para dar car3cter de veracidad a sus creaciones. As3 cada nuevo ser h3brido creado por la imaginaci3n del fot3grafo, est3 acompa3ado por documentos cient3ficos que pretenden autenticar la existencia de sus "descubrimientos". Podemos decir que los animales que aparecen en los trabajos del artista no son reales. Pero lo cierto es que estos se construyeron gracias a la ayuda de un taxidermista y por lo tanto existen, aunque no hayan tenido nunca vida.

Los f3siles que Joan Fontcuberta "desentierra" y fotograf3a en el sur de Francia, los llamados *Hydropithecus*, juegan con la existencia de un ser mitad humano mitad pez, que es tema de leyenda en muchas culturas desde la Antigüedad. La sirena representa una fantas3a sexual, una creaci3n del hombre muy pr3xima a nuestra Galatea. De ella recoge todos los prototipos de belleza que en el momento de su representaci3n le son atribuidos a la mujer, pero a ellos se suma el hecho de que su morfolog3a participa de la de los seres marinos, convirtiendo as3 a esta criatura, en la fantas3a de todos aquellos hombres que tienen relaci3n con el mar. Si nuestra Galatea es una mujer creada y encarnada a partir de una figura en piedra, la sirena se limita a ser una fantas3a que el hombre en su soledad frente al mar crea en su imaginaci3n. Joan Fontcuberta nos trae, con su f3sil de *Hydropithecus*, la esperanza de que este maravilloso ser, que es la sirena, haya existido y pueda seguir existiendo⁴¹.

3. LA REBELI3N DE GALATEA

"Como vemos, la virilidad es un concepto eminentemente relacional, construido ante y para los restantes hombres y contra la feminidad, en una especie de miedo de lo femenino, y en primer lugar de s3 mismo".

Pierre Bourdieu

Artistas que reniegan del prototipo de mujer establecido por medio de obras en las que se nos presenta una nueva imagen de Galatea, rompen este canon, creado para uso y disfrute del género masculino, sin tener en cuenta en ningún momento la opinión de la mujer. Se trata de manifestaciones artísticas, hechas sobre todo por mujeres, que son capaces de llegar a transformar su propio cuerpo en el quirófano en lucha contra los prototipos que durante siglos han torturado al género femenino. También hombres artistas han hecho de sí mismos su propia obra de arte, rompiendo el clásico esquema que nos presenta a la mujer como soporte "contenedor" del arte; muestran o copian su propio cuerpo eliminando el tema de Galatea para ofrecernos una visión más cercana a la autorrepresentación. Esta nueva puesta en escena se acerca al mito de Narciso para decirnos como hace Vaara que *"todo hombre es una obra de arte"*.

Las *Guerrilla Girls* aparecen a finales de los ochenta paralelamente a la crisis del mercado del arte. Son un grupo de mujeres vestidas con tacones altos, medias de rejilla y todo el resto de los atributos con los que el hombre puede fantasear; añaden a esta imagen la sorprendente máscara de King Kong con la que cubren sus cabezas. Son mujeres anónimas procedentes de variadas culturas, orientaciones sexuales y con diferente éxito en el campo de las artes. Tienen en común su lucha y logros en los derechos de la mujer y de los movimientos feministas⁴².

Todo comienza como una lucha callejera que pone en evidencia a los coleccionistas de arte, galeristas e incluso a artistas por mantener apartada a la mujer del mundo de la creación⁴³. Las *Guerrilla Girls* se convierten de esta forma en una suerte de "galateas" que se revelan a partir de su propia imagen contra el enemigo "pígmaliónico". El resultado es tan impactante que no puede pasar desapercibido para un público que ve como los prototipos de belleza femenina representados en famosas obras de artistas clásicos son reproducidos con la cabeza del famoso simio⁴⁴.

Otra forma de rebelación contra la imagen de la mujer en el arte es la que adopta Barbara Kruger que parte de la base de que nuestra visión de los roles fijos de cada sexo y la aceptación de la violencia diaria son constantemente recreados y están influenciados por las imágenes y el lenguaje.

Your Body is a Battleground (1989) (fig.5), además de ser uno de los mejores logros artísticos de Barbara Kruger, nos hace referencia directa al tema mitológico en que estamos trabajando. Kruger parte de la imagen en papel del rostro de una mujer en primer plano dividido en dos mitades con un positivado fotográfico a la izquierda y su negativo a la derecha. Esta forma de tratar el rostro femenino nos conduce a un mundo de irrealidades, ficciones y sombras; es como si la artista nos abriera el interior de todas las mujeres a partir de un solo rostro, en el que vemos el "ser" y el "tener que ser" que condiciona a este prototipo de Galatea. Esta obra dirigida a la mujer sirve a la artista como metáfora para expresar los contrastes y contradicciones del cuerpo. *"Nuestro cuerpo, viene a decir, es un ámbito conflictivo difícil de delimitar; un lugar de convergencia o disputa de complejas pulsiones"*

*morales, biológicas y políticas. La batalla social, la lucha de géneros y de clases, se desarrolla en tu cuerpo, aunque no siempre te des cuenta de ello*⁴⁵.

Sin abandonar los textos, toma interés por temas como la medicina, y en concreto en las representaciones internas del cuerpo, obtenidas a partir de medios diagnósticos hospitalarios. Con ello busca en la transparencia del cuerpo humano su verdadero ser interno prácticamente indiferenciable y común a todo tipo de individuos. A esta época pertenece la obra *Memory is your image of perfection* (1981)⁴⁶.

Hannah Wilke († 1993), artista neoyorkina, ha hecho de sí misma el soporte de sus reivindicaciones artísticas. Con su serie *S.O.S. Stratification* la denuncia a Pigmalión es construida a partir del deseo. Los jugos gástricos segregados, según Paulov, antes de que lo apetecido sea llevado a la boca, se plasma aquí por medio de chicles pegados en el cuerpo deseado. Es un mensaje en el que reivindicaba cualquier parte de la mujer como un todo y una parte femenina, frente al hecho de tomar por mujer sólo la parte de ella que corresponde a sus genitales⁴⁷.

Cindy Sherman evoluciona con coherencia dentro de su propio mundo de obsesiones, y llega a invertir el sentido general de su obra. Las *fotos fijas* de cine contienen la invitación explícita a deducir una historia y a que consideremos la imagen presentada como la congelación instantánea de una acción plagada de resonancias sentimentales. Un dato de interés es que, en todas las fotos, hay siempre un personaje femenino que parecía ser la propia fotógrafa. Con una dulzura no exenta de ironía, se construye a sí misma como reflejo de la creación de Pigmalión. Pero esto no puede engañarnos, pues se trata de intentar, a través de la ironía, de construir un personaje mutante que en cada uno de sus retratos se nos presenta con la dulzura de la mujer creada; pero también con el trasfondo de la mujer que se ha dejado crear para reflejar un hecho social que la autolimita.

No solamente es una limpiadora la chica que coge un libro de arte de una estantería metálica, y nos permite adivinar bajo su camisa blanca unos senos turgentes (*Untitled Film Still # 3, 1978*), es algo más: el reflejo de una fantasía masculina proyectada en una dulce y complaciente muchacha creada para recrear al hombre. ¿Por qué es precisamente un libro de arte el que coge de la estantería?. ¿Qué puede cuestionarle a ese libro que no sea otra cosa que la propia imagen de sí misma que está mostrándonos?.

Su obra pasa, más tarde, por una etapa alegórica en la que la artista se representa a sí misma como protagonista de escenas recurrentes en el mundo de la pintura. Destacamos aquí la obra que lleva por título *Untitled # 228* (1990) en la que se representa como Judith con la cabeza de Holofernes, vestida con amplios ropajes renacentistas y estática como una estatua. Pero, esta Judith no deja de ser el prototipo de mujer ideal en toda su belleza, en contraste con la cabeza de Holofernes que nos muestra toda la decrepitud de la vejez masculina. Veo en esta obra la representación de una Galatea que, tras cobrar vida, parece haber bajado de su pedestal de piedra para vengar su imposible belleza en la terrible figura de un Pigmalión, viejo, decrepito y "voyeur", ante el cual, se ha sublevado la bella doncella en vez de asumir el papel pasivo que siglos de historia del arte le han conferido.

La evolución posterior de la obra de Cindy Sherman hace pensar en ciertas corrientes psicoanalíticas en las que el cuerpo del deseo se nos aparece de forma fragmentada⁴⁸. Eliminar el deseo del sujeto construido se convierte en el hilo conductor de la obra de esta artista que parece haber surgido para vengar las fantasías que han construido la historia del arte en función de la historia de la belleza femenina. En concreto en función de una mujer que no puede permitirse, frente al hombre, el hecho natural de envejecer o de no responder al ideal creado para ella sin tenerla en cuenta.

Todavía lejos de someterse a sus primeras intervenciones plásticas en el 68, Orlan genera lo que ha sido calificado como una intervención quirúrgica sobre su cuerpo gramatical al proclamar sobre carteles: "*Je suis une home et un femme*". Se trata de una transmutación (casi un implante) de los dos artículos indeterminados, gracias a la cual elabora una fórmula rompedora.

Orlan da un paso adelante de indudable trascendencia con sus intervenciones quirúrgicas. No estamos ya ante cuerpos artificiales o muñecos y esculturas que pueden desarrollar algún tipo de acción o movimiento, ni de alteraciones ocasionales originadas por medio de disfraces; nos encontramos ante un proceso creativo que no se había intentado anteriormente en el mundo del arte: se trata de transformar la realidad anatómica mediante operaciones de cirugía estética que llegan a realizar en el cuerpo de la artista cambios en algunos casos irreversibles. Su primera intervención se realiza en un quirófano de París en el 1990, en ella convierte el quirófano en un escenario con innumerables flores de plástico, pelucas fluorescentes, un traje de la Virgen y una foto suya posando como la Venus de Botticelli (fig.6). Anestesiada sólo parcialmente, lee en voz alta mientras el cirujano procede a realizar una liposucción en diferentes partes de su cuerpo⁴⁹.

Orlan nos deja claras sus ideas sobre el ser, el sexo y el género, como algo físicamente creado por la naturaleza pero condicionado por el hombre, el arte y la sociedad. Ha querido (pese a las reticencias de algunos cirujanos) renunciar a los patrones convencionales construyéndose un rostro y un cuerpo propio, como si fuese su propio escultor, como si ella fuese al mismo tiempo su Pigmalión y su Galatea. Su cuerpo es como la metáfora de la piedra a través de la cual ejecuta su obra.

Orlan desarrolla una larga trayectoria de críticas a los estereotipos de belleza femenina con una constante ridiculización de los modelos, supuestamente perfectos, que a lo largo de la historia del arte nos han proporcionado artistas como Botticelli, Leonardo, Gustave Moreau, Gérard, Gérôme, Canovas ... y que tienen su mejor reflejo en el mito ovidiano tratado.

3.1. CUANDO GALATEA ES EL PROPIO PIGMALIÓN

El finlandés Roi Vaara está considerado como uno de los pioneros del arte de la *performance*. Para Vaara: "*En lugar de hacer obras de arte, yo soy una de ellas. En lugar de apoyar al mercado, apoyo a las personas que se convierten a si mismas en arte*"⁵⁰.

La performance titulada *Portail*, 2001 es realizada en el *Turku Art Museum* en Turku, Finlandia. En ella vemos la cabeza del artista que aparece como una escultura blanca sobre un pedestal. El hecho de mostrarse a si mismo como una obra de arte dentro de un museo, y con la apariencia de una cabeza tallada en piedra, no aportaría mucho a este trabajo si Vaara no se rodeara de diversos bustos femeninos de diferentes épocas. Estos bustos, colocados delante del suyo propio, y situados de forma que ninguno mire en la misma dirección, me hacen recordar las ya citadas palabras del artista "*Todos los hombres son arte*". Pero... ¿qué quiere decirnos Vaara al rodearse de bustos escultóricos de diferentes mujeres?, ¿no está aquí Galatea representada en la propia imagen del artista?. La respuesta que encuentro para ellos es que si Vaara se considera a si mismo una obra de arte -tal y como considera a todos los hombres-, no necesita esculpir la figura de una mujer con la ilusión de que ésta llegue a cobrar vida para alcanzar su mayor meta artística. Vaara aquí parece romper el sueño pigmaliónico para mostrarse como su propia Galatea, conjugando en esta performance al hombre, al artista y a su propia obra en si mismo.

Por su parte el artista Mark Quinn (Gran Bretaña, 1964), hace una de las incursiones más impactantes y siniestras en el mundo de la autorrepresentación de los últimos años. Quinn toma el fluido esencial del cuerpo (la sangre) para realizar una obra que dramatiza la naturaleza precaria de la encarnación. La cabeza de su autorretrato titulado *Self* ("yo") se modela en 1991 con siete litros de sangre del propio Quinn. Manteniendo su estabilidad tridimensional mediante una refrigeración controlada, la cabeza de Quinn actúa como una especie de *memento mori*. Con este autorretrato se aparta totalmente de la figura de la mujer como alegoría de la creación para crear un doble de si mismo tomando su forma corporal como modelo y su "líquido vital" solidificado como materia; de esta manera la obra de Quinn se acerca, desde el terreno de lo siniestro, al mundo de la clonación.

4. HAZ CONMIGO LO QUE QUIERAS

Tras la superación del mito de Pigmalión en el arte, una nueva forma de crear y ser creados aparece con el poder de transformarnos, desde la intimidad de nuestra casa y frente a la pantalla del ordenador: se trata de la red de internet. Sin otra herramienta que nuestra fantasía podemos crear, recreamos y ser creados en un juego continuo que nos permite la libertad de cambiar de género y aspecto según se nos antoje o se nos demande. De esta manera jugamos y juegan con nosotros a ser nuestro Pigmalión o nuestra Galatea cuando y según se nos antoje; como consecuencia se rompen estereotipos y surge la posibilidad de construir y reconstruir constantemente no solamente nuestro género y cuerpo también nuestra personalidad.

Vanessa Beecroft (Italia, 1969), residente en Nueva York, utiliza como material mujeres reales formando "retratos individuales o de grupo" en número variable; están vestidas con poca ropa, nunca tienen contacto con los espectadores y ocupan

una sala durante un determinado tiempo. Las modelos inmóviles parecen retar a los espectadores enfrentándolos a sus fantasías. No sabemos si están vivas, si tienen capacidad de reacción, o simplemente están ahí como Galatea creada por fuera pero, a pesar de su vida, vacías por dentro. Son el sueño realizado, pero... ¿qué hacemos ahora con ellas?, ¿qué actitud hemos de tomar?... Están ahí, expectantes y nosotros no sabemos si debemos concluir la obra buscándoles una identidad o debemos salir huyendo.

Por su parte la joven artista Natacha Merrit (San Francisco, 1977) se ha auto-construido como un icono de Internet, trasponiendo su vida y su imagen al mundo de la Red. Merrit no sólo se convierte en el objeto de deseo que puede llegar a ser un cyborg⁵¹; sino que traslada al mundo del ordenador todo su espacio tanto vital como físico, y el contexto donde y con quien lo vive y deja que su vida llegue a cualquiera que se interese por un mundo, el suyo, en el que la pornografía y la inocencia tienden a unirse. Es la *World Wide Web Digital Girly*, la encarnación del actual estilo de vida quiero-todo-ahora-aquí, catapultada a la fama por un trabajo llamado *Digital Diaries*; la forma en que trata hasta los más íntimos detalles no hace pensar en la pornografía, al contrario, consigue interesar al espectador en aprender más sobre la franqueza con la que intenta descubrir visualmente la vida.

Merrit es su motivo favorito en *Digital Diaries*. Posa continuamente para la cámara, en la cama, en la ducha, durmiendo con su amigo, ..., se presenta tal y como es, pero hay que tener en cuenta que su juventud y belleza forman parte de los cánones que la imaginación de un Pigmalión internauta busca. Esto nos lleva a suponer en su obra una gran dosis de narcisismo "pubertoso". Por otra parte el voyerismo que fomenta y su reivindicación de la belleza de existir, exponiendo públicamente su vida, nos lleva a plantearnos si esta jovencita no es en realidad la auto-fantasia de una Galatea que quiere satisfacer a sus "ciberpigmaliones".

CONCLUSIONES

En el siglo XVIII Rousseau reaviva el mito de Pigmalión: da el nombre de Galatea a la "mujer-muñeca" creada del marfil o de la piedra. A partir de aquí, surgen toda una serie de interpretaciones que pretenden poner en cuestión, o al menos llevar al límite, la relación del artista con el ideal de belleza que persigue. La creada Galatea es un prototipo físico y sumiso del modelo que el artista tiene de la mujer. Por su parte, Pigmalión es ejemplo y paradigma de la necesidad del hombre, y en concreto del artista, por competir con los dioses en la creación; en el hecho de crear a imagen y semejanza de sus fantasías, la figura, y nunca el alma, de la mujer que anhela. Así Galatea nace ya como una joven capaz de satisfacer el deseo sexual de su autor.

Encuentro en el mito de Pigmalión un claro referente al fenómeno histórico y social que lleva a considerar al hombre como sujeto constructor y a la mujer como objeto construido. Este hecho contrasta con las leyes de la naturaleza que otorgan

a la mujer la capacidad de dar vida. El hombre necesita de una creación que se adapte a un molde diseñado por él; este es un perfil solamente externo. El hombre como Pigmalión no está interesado por las aportaciones que, más allá de lo físico, le pueda aportar su Galatea. Por el contrario la mujer no está interesada por la creación de un ser apartado de la razón.

La diferencia entre la mujer creada por el hombre (Pigmalión) a partir de sus manos y Atenea, creación de Zeus, nacida directamente de su cabeza, es que la hija de Zeus viene al mundo con el poder de la razón, en cambio Galatea nace solamente con la condena de la sumisión. Este hecho me lleva a la conclusión de que crear con las manos limita la creación y el interés de los hombres a mujeres que no pueden llegar a tener libre albedrío, ni siquiera la capacidad de reflexión. Son criaturas que están más cerca del mundo de los zombies, o muertos vivientes, que del mundo de los vivos, en definitiva seres creados para el consumo: mujeres-muñecas.

Existe una clara relación entre el mito de Pigmalión y los primeros juguetes y muñecos/as contruidos con capacidad de realizar mecánicamente algún trabajo o movimiento; también con llamadas *poupées* y muñecas de soltero, el mundo de los maniqués -que tanto interesó a los surrealistas-, hasta llegar a una Galatea, ya construida, en la que el artista en vez de crear, selecciona a la mujer con vida que reúne los requisitos necesarios (siempre físicos) para ser su obra de arte.

Los vínculos que puede llegar a tener un artista de los siglos XIX y XX con una muñeca van desde lo pasional -como en el caso de Hans Bellmer-, a las relaciones afectivas -como las mantenidas por Ramón G. De la Serna y Gutiérrez Solana con sus maniqués-, y las trágicas -como en el caso de Kokoschka-. También hay casos dentro del mundo del arte, como el de los hermanos Chapman y Charles Ray en los que la relación del artista con la obra creada tiene claras connotaciones onanistas.

A partir de los orígenes mitológicos de la representación de la mujer en tres dimensiones, se desarrolla un recorrido histórico que tiene como fin la búsqueda del realismo y la belleza basada en la creación de una serie de cánones que condicionan la imagen de la mujer: el *body-art*, *las performances*, el artista como obra y la representación a partir de materia viva llegan a crear figuras en las que lo vivo es ya directamente el material con el que se trabaja y donde la mujer comienza a dejar de ser metáfora de creación y vida de la obra.

Artistas como Pierre Molinier, Marcel Duchamp, Bardette, Claude Cahun, John Kirby y Yasumasa Morimura, recrean, en sí mismos, el mito de Galatea. Son creadores que ni eligen, ni construyen un ser femenino como metáfora de vida de la obra de arte. Ellos parten de su cuerpo para ser al mismo tiempo autores y soportes de su obra: sujetos activos y objetos receptores de sus deseos. Esta opción no se aparta tanto del mito que aquí trato como en un principio puede parecer, si bien es cierto que en ella la relación Pigmalión-Galatea se fusiona en una simbiosis autorrecreativa que nos sitúa frente al mito de Narciso. El artista sigue creando el objeto femenino y pasivo de su deseo, la diferencia es que ahora quiere disfrutar en sí mismo su propia fantasía.

Podemos encontrarlos también, dentro de las manifestaciones del arte del siglo XX con artistas que limitan al gesto de elegir el hecho de crear: Yves Klein, Piero Manzoni, René Magritte y Daniele Buetti hacen obra suya (por diferentes medios) a Galateas ya creadas. Lo hacen estampando en éstas su firma, utilizando la huella dejada por el cuerpo de la modelo como si de un pincel se tratara, recordándonos que forman parte de una cadena comercial. La Galatea de Pigmalión ya no es un ser creado por la fantasía del artista, ahora es una mujer elegida, en definitiva se trata de lo que conocemos como "apropiación".

En el siglo XX Galatea reniega del prototipo de mujer establecido, por medio de obras en las que se nos presenta con una nueva imagen. Rompe con el canon creado para uso y disfrute del género masculino sin tener en cuenta en ningún momento la opinión de la mujer. Es, sobre todo, un arte hecho por mujeres que son capaces incluso de transformar su propio cuerpo en el quirófano en su lucha contra los prototipos que durante siglos han torturado al género femenino. También aparecen en escena hombres-artistas que han hecho de sí mismos su propia obra de arte, rompiendo el clásico esquema que nos presenta lo femenino como soporte "contenedor" del arte. Muestran o copian su propio cuerpo eliminando el tema de Galatea para ofrecernos una visión más cercana a la autorrepresentación. Esta nueva puesta en escena se acerca al mito de Narciso (de forma diferente a la ya comentada) para decirnos como hace Vaara que "*todo hombre es una obra de arte*".

Por todo esto, llego a la conclusión de que el siglo XX termina con la imagen de la Galatea creada, dando paso a una nueva forma de entender el objeto creado más cercana al propio artista, más hedonista. En este cambio han jugado un importantísimo papel las mujeres artistas que se han preocupado de reivindicar y cambiar su papel dentro de la historia del arte.

Hay que destacar también, la aparición de una suerte de provocador exhibicionismo, transferido por el sistema a las mujeres artistas que las impulsa a recrear visualmente al hombre. Son mujeres que se exponen, frente a un espectador sorprendido, tal y como éste las fantasea.

Tras la superación del mito de Pigmalión en el arte, una nueva forma de crear y ser creados ha surgido con el poder de transformarnos, desde la intimidad de nuestra casa y frente a la pantalla del ordenador: la red de Internet. Sin otra herramienta que nuestra fantasía podemos crear, recrearnos y ser creados en un juego continuo que nos permite la libertad de cambiar de género y aspecto según se nos antoje o se nos demande y sin la necesidad de ser artistas. De esta manera jugamos y juegan con nosotros a ser nuestro Pigmalión o nuestra Galatea cuando y según se nos antoje. Esto trae como consecuencia la ruptura de géneros y estereotipos y la posibilidad de construir y reconstruir constantemente no solamente nuestro género y cuerpo también nuestra personalidad.

FIGURAS



1: HANS BELLMER. DIE PUPPE, 1937



2: Y. MORIMURA. MONNA LISA IN THE
THIRD PLACE. 1998



3: BARBARA KRUGER. YOUR BODY IS A
BATTLEGROUND. 1989



4: DANIELE BUETTI. BULGARI.
1995



5.: ORLAND FOTOGRAFIADA DURANTE LA
"CUARTA OPERACIÓN" (PARÍS, 1990)

INDICE DE FIGURAS

Fig. 1: J. M. Cortés: *El rostro velado. Travestismo e identidad en el arte*, Diputación Foral de Guipúzcoa, 1997.

Fig. 2: Velázquez, R.; Gonzalo, P.: *Yasumasa Morimura. Historia del arte*. Fundación Telefónica, Madrid, 2000, p. 37.

Fig. 3: J. A. Ramírez: *Corpus solus. Para un mapa del cuerpo en el arte contemporáneo*, Siruela, Madrid, 2003, p. 14.

Fig. 4: *ART NOW. 137 artistas al comienzo del siglo XXI*. Taschen. Colonia, 2002, p. 73.

Fig. 5: J. A. Ramírez: *Corpus solus. Para un mapa del cuerpo en el arte contemporáneo*, Siruela, Madrid, 2003, p. 323.

NOTAS

¹ La pasión sufrida por el rey de Chipre tenía ya antecedentes históricos: de Filostéfano, nos llegan noticias de un tal Pigmalión y de una estatua a la que adora, pero ésta es una representación de la diosa Afrodita hecha por Paxiteles para los habitantes de Cnido en el año 330 a.C., también el Eros de Parion (del mismo autor) despertará parecidas pasiones.

² El motivo principal que nos lleva a pensar que la leyenda de Pigmalión y Galatea es fruto de la imaginación de Ovidio, es el hecho de que no han aparecido noticias de estos dos personajes en la antigüedad. Ni los ceramistas, ni los escultores griegos utilizaron este relato como fuente de inspiración.

³ Sin que nada tenga que ver con la nereida siciliana que se enamoró del joven Acis, rechazando así el amor que le profería Polifemo.

⁴ F. Díez Platas: *Imágenes para un texto, Guía iconográfica de las Metamorfosis de Ovidio*, Tórculo Edicions, Santiago de Compostela, 2000, p. 171.

⁵ Para defender esta reflexión cito un párrafo de la obra *La leyenda del artista* de Ernst Kris y Otto Kurz: *“La valoración de la obra del artista parece depender, hasta cierto punto, de la comparación entre la propia obra de arte y la naturaleza, aunque la conexión sea a veces tan remota que no se perciba conscientemente. Esta comparación actúa desde dos puntos de vista opuestos. Uno puede representarse con la anécdota de Zeuxis. Para hacer el retrato de Helena escogió los rasgos más bellos de cinco muchachas distintas y los incorporó a su obra. El concepto en que se basa esta anécdota considera el trabajo del artista, de acuerdo con la teoría platónica del arte, como superando el modelo de la naturaleza y, al mejorarla consigue la belleza ideal en la obra. ... el papel que tuvo este concepto de la obra del artista en el pensamiento occidental. Fue el origen de la idea que el artista crea como Dios, que es un alter deus, idea expresa en las biografías cuando, al sublimarlo, se eleva al rango de divino artista.*

El punto de vista opuesto, al contrario, parece ser muy simple, y por eso, se le llama la opinión del lego o estético-impresionista, y según él, el artista es digno de elogio si copia fielmente la naturaleza en su obra”. E.Kris y O. Kurz: *La leyenda del artista*, Cátedra. Ensayos de Arte, Madrid, 1995, p. 63.

⁶ A partir de aqu3 podemos establecer relaciones con el mundo del fetichismo y de la magia: El hecho de que la imagen representada pase en momentos determinados a suplir al verdadero modelo vivo en que se basa, y m3s que a 3ste, a su esp3ritu, confiere al objeto fetiche el poder de poseer el alma o la vida de la persona, o del animal representado. As3 surgen desde las primeras representaciones rupestres de cacer3as de animales, en los que los c3rvidos, bisontes, etc. se representan heridos, para, de esta forma, aliviar el duro trabajo del cazador; hasta el da3o causado a las estatuas que representan altos dignatarios, emperadores, pol3ticos, dictadores, etc., derrocados por un nuevo r3gimen.

⁷ Pafos es el resultado de la uni3n amorosa de Pigmali3n y Galatea (para Ovidio una mujer, aunque en otros pasajes de tradici3n tard3a se le considera un hombre), que a su vez, es madre de C3niras. 3ste, sin saberlo, es seducido por Esmirna, su propia hija. Esmirna es castigada por los dioses y convertida en el 3rbol de la mirra, no sin antes haber dado a luz a Adonis (*Metamorfosis, Ovidio. Libro X. 298-502*).

⁸ *“Esta familiaridad imaginaria de la mujer con la piedra, en la que se convierte como castigo o de la que emerge viva como premio o regalo de los dioses a un mortal, forma parte del mito de Pigmali3n y gracias a 3l se ha convertido en una atracci3n cultural, pero est3 m3s all3 de la an3cdota er3tica o de sus adherencias parasitarias rom3nticas, siempre impregnadas del sofocante olor a estudio de artista que abusa de las modelos. Tantas piedras hay en este relato que parece como si el estado de la mujer debiera ser a toda costa el de estatua o al menos tuviese que pasar tarde o temprano por una fase mineral”*. P. Pedraza: *M3quinas de amar. Secretos del cuerpo artificial*, El Club Di3genes, 103, Valdemar, Madrid, 1998, p. 32.

Estas palabras de Pilar Pedraza, se hacen patentes en cada cap3tulo y en cada historia de las *Metamorfosis* de Ovidio, parece que el traslado del material org3nico del cuerpo a un material inorg3nico (tambi3n vegetal, o a un cuerpo animal), purifica el crimen cometido o salva al mortal que est3 en peligro, y siempre por la gracia o castigo de alguna divinidad.

⁹ Al m3tico D3dalo se le reconoce la construcci3n de maravillosas figuras m3viles de las que se cuenta que hab3a que atarlas para que no se escaparan. Este tipo de hombre artificial, es visto como un androide, imitaci3n del natural y vivificado por los dioses. Se trata, por tanto, de una estrecha relaci3n entre magia y alquimia que crean leyendas en la Edad Media, como la cabeza parlante del Te3logo Alberto Magno, o las cabezas parlantes y ramerar artificiales atribuidas a Virgilio considerado mago por los romanos.

¹⁰ Como el Flautista, que representa a un fauno y ejecuta diversos movimientos, o el Tambolirero, o el Pato que bate las alas, nada, etc. Obras, pues, que por ese aspecto tan perfecto y a veces siniestro, levantaron la curiosidad de escritores como E.T.A. Hoffman, Merim3e, Poe etc.

¹¹ “*Lo siniestro se revela siempre como velado, oculto, bajo forma de ausencia, en rotación y basculación en espiral entre realidad-ficción y ficción-realidad que no pierde nunca su perpetuo balanceo. Nuestra hipótesis sobre la articulación de lo bello y lo siniestro puede, desde ahora, perfilarse. En lo bello reconocemos acaso un rostro familiar, reconocible, acorde a nuestra limitación y estatura, un ser u objeto que podemos reconocer, que pertenece a nuestro entorno hogareño y doméstico; nada, pues, que exceda o extralimite nuestro horizonte. Pero de pronto eso tan familiar, tan armónico respecto a nuestro propio límite, se muestra revelador y portador de misterios y secretos que hemos olvidado por represión, sin ser en absoluto ajenos a las fantasías primeras urdidas por nuestro deseo; deseo bañado de temores primordiales. Esa presencia familiar, muñeca Olimpia, se presenta a nuestros ojos, identificados por momentos con los ojos del estudiante Nataniel, como una presencia emisaria de horrores presentidos y temidos, pero acaso secretamente deseados. Esa presencia doméstica, el amigo y colaborador del padre, el vendedor ambulante de barómetros y anteojos, revela de pronto subterráneas corrientes de nuestros ocultos deseos criminales (arrancar los ojos al rival, arrojar brasas a los ojos del progenitor); revelación que se enmascara en la permuta de oposición del sujeto paciente y del verdugo*”. E. Trías: *Lo bello y lo siniestro*, Ariel, Barcelona, 2001, pp. 49-50.

¹² Cuyo guión está adaptado de la novela del mismo título escrita por Thea von Harbou (su esposa).

¹³ “*Junto a las muñecas utilizadas por sus dueños para mantenerse en la soledad y profundizar en ella hasta la locura y la muerte, como las novias del Nataniel de Hoffmann y el Michel de García Berlanga, las hay que constituyen un objeto de transición entre la cálida fusión que con la madre y la separación para enfrentarse a un mundo inhóspito, algo que tranquiliza como el osito de peluche a los niños, pero que al cabo de algún tiempo tiene que ser abandonado. La advertencia del arte es clara en el sentido de que no se puede vivir y crecer amándolas. Dicho de otro modo: cuidado con tu muñeca, porque si no acabas con ella, ella acabará contigo*”. P. Pedraza, *op. cit.*, p. 113.

¹⁴ *Ibid.* p.113.

¹⁵ No sorprende que este tipo de “artefactos” femeninos pasen al mundo del cine de la mano de directores como Luis Buñuel, Luis García Berlanga, Pedro Olea etc.

¹⁶ Se organiza en la galería *des Beaux-Arts*, en la rue du Faubourg Saint-Honoré de París (la exposición de Londres de 1937 realizada en la *London Gallery* dedicada al objeto surrealista sería su antecedente). André Bretón y Paul Eluard con la colaboración de Marcel Duchamp, hacen un despliegue de maniqués nunca visto en una exposición. La exposición se apodera de los sentidos del visitante desde la entrada, provocando sensaciones y reacciones que en muchos casos dan lugar a un

violento rechazo. Los maniqués son realizados por diversos artistas relacionados con el movimiento surrealista de los que destacamos Man Ray, Yves Tanguy, Sonia Mossé, Miró, Óscar Domínguez, Dalí, Wolfgang Paalen, Maurice Henry, etc..., que dan su propia impronta a cada una de sus "Galateas" con extravagantes creaciones: André Masson utiliza una jaula, Maurice Henry una nube; Wolfgang Paalen un enorme murciélago disecado, Espinoza cubrió su busto con un cráneo de cabra; Max Ernst cubrió su maniquí con un velo de luto; Duchamp usa su chaqueta y su sombrero en su muñeca y Salvador Dalí utiliza para el suyo decenas de cucharillas.

¹⁷ Según Constantin Jelenski: "*De todos los fantasmas creados por el arte moderno y que se ha ganado el derecho a una existencia propia, uno de los más poderosos y chocantes es la Muñeca de Bellmer, siempre dispuesta a despertar de nuevo la imaginación de los hombres*". C. Constantin: Hans Bellmer; en GRALL, Alex (Editor), St. Matin Press, Londres, 1972. Citado en A. Rueda: *Pígalión y Galatea: Refracciones modernas de un mito*, Espiral Hispanoamericana, Editorial Fundamentos, Madrid, 1998, p.350.

¹⁸ La infancia de Bellmer bajo el dominio de un padre acérrimo seguidor del régimen nazi, condiciona la obra del artista. Bellmer cataliza todas sus vivencias y recuerdos paternos a través de la dimensión erótica de sus muñecas. La historia de la muñeca Olympia, hija artificial de Coppélius, viene a reforzar su interés en este tipo de creaciones artificiosas que nos acercan al mundo de Pígalión. Pero las limitaciones de Olympia, que sólo podía bailar y entusiasmar con sus poses fijas, estimulan al artista a ir más lejos y superar ese mundo de apariencias. Es así como nace su primera muñeca con la que Bellmer crea un instrumento de liberación.

¹⁹ El tema de Pígalión atrae a Bellmer como a otros muchos surrealistas por su capacidad de trabajar, a través de éste, las contradicciones que les ofrecía la imagen femenina situada entre la idea de musa inspiradora y al mismo tiempo generadora de vida. Esto hace que el artista rechace la imagen de mujer idealizada; por lo que para él, así como para los demás surrealistas, el mito de Pígalión funciona como foco polarizador de conceptos como el modelo y lo creado, lo consciente y el subconsciente, la vida y la muerte.

²⁰ A. Rueda: *op. cit.*, p.533.

²¹ Poco a poco, como si de un proceso ritual se tratase, el artista se libera, por medio de la representación de la muñeca del fantasma de su amante. Pero esta liberación no es total hasta que una noche, en el pleno frenesí de una fiesta, decapita a la muñeca con un fuerte golpe y derrama una botella de vino tinto sobre su cabeza, queriendo añadir más realismo al teatral gesto criminal.

²² Pensadoras como Judith Butler ponen en evidencia la identidad de género y su carácter performativo. Partiendo del conocimiento y de la teoría *queer* se presentan prácticas artísticas como las que nos muestran estos hermanos, en las que lo penetrado y lo penetrable es radicalmente presentado como experiencia que nos

acerca al terreno de la abyección. Los cuerpos que nos presentan estos artistas participan de lo masculino y lo femenino, muestran una contrasexualidad aparentemente onanista como forma de identificar los espacios erróneos, los fallos de la estructura de los cuerpos que aquí aparecen intersexuados, mostrándonos su auto-suficiencia. Pero también provocando la moral del burgués hipócrita de manera agresiva.

²³ “*Molinier soñaba con crear una secta orgiástica de andróginos, en la que cada miembro presentaría personalidades duales, en la que ninguna sobresaliera de la otra. El maquillaje y algunos elementos fetichistas eran esenciales para confundir ambos sexos, de manera que Molinier añadía, mediante sus tendencias, a su lado masculino lo que le faltaba de femenino (...)*”. W. Baerwaldt: *Pierre Molinier*; Pliging Editions, winnipeg, 1992. Citado en J. A. Aliaga: “Jambe, Mollet... je vous aime: Sobre Pierre Molinier y su arte Inmoral”. En: *Pierre Molinier*, IVAM, Centre Julio González, Valencia 1999, pp. 50 - 51.

²⁴ La primera vez que aparece fotografiada *Rose Sélavy* es en 1921 como ilustración de la etiqueta de un frasco de perfume, *ready made*, inventado por Duchamp bajo el título de *Belle Haleine, eau de Voilet*. Más tarde, en la Exposición Surrealista Internacional de 1938 en la *Galerie des Beaux Arts* de París, al no poderse desdoblar, delega en un maniquí femenino, caracterizado como *Rose Sélavy* con su propia chaqueta y sombrero. Pero la más celebrada de las apariciones fotográficas de su *Alter ego* femenino es en una fotografía que Man Ray hizo del artista; en ésta Marcel Duchamp aparece maquillado y con un sombrero estrambótico de mujer que tiene dibujos dadaístas. Este desdoble muy pronto se convierte en ejemplo y fetiche de artistas como Andy Warhol.

²⁵ *En el travestismo, el sujeto se identifica con aquello que está detrás del velo, con ese objeto al cual le falta algo (...) el travesti se identifica con la madre fálica, en tanto que, por otra parte, ella oculta la ausencia del falo*”. J.Lacan: *La relación d'objet en Le Séminaire, IV, Le Seuil, París, 1994, p. 166.*

²⁶ En su autorretrato de 1987 la disposición de la cabeza en tres cuartos, pero con la mirada fija en el espectador, y la frontalidad de su cuerpo cubierto con un traje femenino, con uno de los tirantes caído y una flor en el pecho, no nos produce ninguna sensación de artificio; por el contrario, y gracias a la postura de sus manos, la izquierda ligeramente apoyada sobre el pecho izquierdo y la derecha levantada en un gesto como de bendición, dan al retrato un aire de realismo, espiritual y sinceridad.

²⁷ P. Gonzalo: *Yasumasa Morimura. Historia del Arte*, Fundación Telefónica, Madrid, 2000, p. 11.

²⁸ Klein intenta eliminar de sus antropometrías las connotaciones eróticas, pero esto no libra al artista de buscar en su trabajo un prototipo de belleza fomentado por la elección de las modelos o de las partes de éstas que considera oportuno añadir, como huella, en sus obras.

²⁹ No es hasta el 9 de marzo de 1958 cuando Klein realiza una verdadera performance antropométrica, que es en realidad, lo que estaba gestando y a lo que los primeros experimentos le llevan. Será en la galería del conde Arquián conocida como *Galerie Internationale d'Art Contemporaine*, en el número 253 de la rue *Saint-Honoré*. A una señal del artista, éste se convierte en el director de la orquesta formada por una veintena de músicos que comienza a interpretar una nota ininterrumpida durante veinte minutos creada para la ocasión y que es conocida como su *Symphonie Monoton Silence*. Mientras se oye la música comienza la entrada de tres “modelos-pincel” femeninas, que desnudas, portan cubos con pintura azul (este azul evoca su célebre *Salto al vacío*, vuelo irreal que no va a dejar ninguna huella, pero que nos acerca a la obra de autores como Rudolf Schwarzkogler y Ana Mendieta).

³⁰ Piero Manzoni idea una serie de códigos de colores que en forma de pegatina se añaden al certificado que acompaña a la obra: una pegatina de color rojo indica que la persona constituye una obra de arte completa y que mantendrá esta condición mientras viva; la pegatina de color amarillo indica que sólo una parte del cuerpo de esta mujer puede ser considerado como obra de arte; el color verde condiciona la condición de la modelo como obra de arte a una postura determinada; el color malva tiene el mismo valor que el rojo con la diferencia de que éste se obtiene mediante pago. Nace así la posibilidad de que cualquier persona, por dinero, o por el simple hecho de colocarse sobre uno de sus pedestales, se eleve automáticamente a la categoría de obra de arte.

³¹ Con este simple gesto de firmar lo vivo, Manzoni rompe el mito de la Galatea pétrea a la que Venus va a otorgarle vida. Podemos decir, por tanto, que el artista no busca en la inerte piedra o en el mármol la fría belleza de su mujer ideal, sino que parte ya de la propia vida para elegir la mujer que por la mágica firma del artista se va a convertir en su obra de arte.

³² A. M. Guasch: *El arte último del siglo XX. Del posminimalismo a lo multicultural*, Alianza Editorial, Madrid, 2002, p. 84.

³³ Piero Manzoni, no deja de actuar como nuestro Pigmalión “ovidiano” en su búsqueda de un modelo ideal; la única diferencia tal vez sólo sea que la materia con la que trabaja Manzoni ya está dotada de vida. Pero éste no elige una mujer cualquiera, ni siquiera a veces, a toda la mujer; aún cuando la elige completa no tiene por que estar dotada del don de ser obra suya, puesto que puede haber elegido sólo una o varias posturas de ésta para considerarla como su obra y así firmarla. Este hecho más que alejarlo de la misoginia y machismo de nuestro artista chipriota, por el contrario le hace compartir con él un mismo tipo de prejuicios ante el físico de la mujer.

³⁴ Podemos también observar las diferencias entre estas imágenes firmadas, y de alguna manera llamadas a ver y a ser vistas en su realidad, con las “Galateas”

pintadas por Gérôme en el siglo XIX, firmadas (con el nombre del autor) en el pedestal. El significado de una simple firma en el caso de Gérôme hace de la obra su criatura; en el caso de Buetti aparta de él, aún más la imagen y nos hace ver a nosotros e incluso a las propias imágenes, el ideal y el sistema que representan y al que sobre todo pertenecen.

³⁵ Estas imágenes dirigidas hacia el exterior ocultan la fragilidad interna frente a los hechos reales de la vida diaria de las estrellas del mundo del espectáculo: las depresiones de Liz Taylor, el suicidio de Marylin Monroe en 1962 y la soledad y decrepitud de Elvis Presley, forman parte del éxito que pretende vender esta época y de los límites en los que la mujer choca de continuo, como si se tratara de una cenicienta que tras la luz de sus frívolas y aparentemente felices representaciones, ha de enfrentarse a la decadencia a escondidas ..., en soledad.

³⁶ Y digo al erotismo porque considero que el artista, a pesar de presentar el pubis, los pechos y los labios de sus modelos, no parece querer mostrar con ellos una actitud pornográfica por parte de su Galatea. Diría que la disponibilidad con la que nos la presenta está en el límite ente lo erótico y lo pornográfico, algo difícil de lograr y que Tom Wesselmann parece conseguir.

³⁷ *“Suele decirse que las críticas feministas al arte Pop son ingenuas, pero quizás lo verdaderamente simple sea poner a cuatro patas un maniquí femenino, siempre femenino, y sentarse encima, del mismo modo que resultan poco simpáticas las mesitas licoreras en forma de camarero negro que actualmente pueden encontrarse en bazares de artículos de diseño, para consumo de la clase media ilustrada, que compra en tales sitios generalmente por recomendación de los grandes diarios”*. P. Pedraza: *op. cit.*, p. 223.

³⁸ John de Andrea ha declarado: *“Nunca he hecho nada que no tenga que ver con el cuerpo. He trabajado siempre hacia una idea de la belleza y he pensado que incluso si no salía nada de todo ello, al menos habría conseguido un bonito cuerpo”*. A. Bassas, P. Bonet, Pilar y M. Vidal: *El Arte del Siglo XX*, Salvat, Barcelona 1989, p. 895.

³⁹ J. Vicente Aliaga define así el contexto en que el fotógrafo sitúa a sus modelos: *“Se trata de una suerte de Tableaux vivants perversos y fijados sobre papel fotográfico, como es el caso de Mujer sobre mesa (1987) y otros tantos, en los que una persona, a menudo oculta tras disfraces y máscaras, exhibe su desnudez y también sus muñones. La máscara no sólo responde a un intento de disimular la identidad sino al de añadir intriga al posible arcano inherente a su obra. Amén de la figura humana desnuda o semivestida, que centra el espacio fotográfico, a modo de collage, Witkin incorpora un conjunto de aditamentos (juguetes, trozos de autómatas y maniqués, rótulos de barracón de feria, animales disecados, láminas de pintura barroca...) que dan fe de la voracidad iconográfica del autor”*. J. V. Aliaga: *“Necrosis carnal. Sobre Jöel-Peter Witkin”*; en J. A. Navarro: *La nueva carne. Una estética perversa del cuerpo*, Valdemar, 2002, Madrid, p. 372.

⁴⁰ Lo cierto es que son personajes situados en un espacio ficticio, pero su inmovilidad y frontalidad, junto con la presencia central del modelo y las continuas reminiscencias clásicas -cortinajes, divanes, decorados románticos, etc., hacen que el resultado no nos llegue a parecer degradante. Witkin huye de la belleza predominante a través de contextos que rememoran la belleza clásica. Lo podemos considerar un Pígalión de figuras andróginas en las que partiendo de la carne tullida, las prótesis y la muerte, construye su propio prototipo de belleza. Para José Miguel G. Cortés: *“Este conjunto de figuras malformadas evidencia como una criatura puede convertirse en un objeto, al mismo tiempo de amor y de terror; en una imagen que parezca real e irreal, que se sitúe entre la experiencia y la fantasía, lo animal y lo humano. En las obras de Witkin el sujeto es representado como dualidad, la conjunción entre el yo y el otro. Y, en ese conjunto de imágenes que consumen una doble vida, el transexual (cuya identidad es trascendente pues va más allá del hombre y de la mujer) participa de una existencia múltiple, conformada de disolución y trasgresión, no sólo en el camino de borrar las diferencias, sino también en la búsqueda del otro”*. J. M. Cortés: *El rostro velado. Travestismo e identidad en el arte*, Diputación Foral de Guipúzcoa, 1997, p. 225.

⁴¹ Esta fantástica trama es la base de un proyecto que nace de un encargo de una entidad pública denominada CAIRN (Centre D’Art Informel et Recherche sur la Nature) con sede en Digne, y que se dedica al fomento de la creación contemporánea inspirada en la naturaleza y en las relaciones entre arte y ciencia.

⁴² En el año 1985, cuando las Guerrilla Girls se manifiestan delante del Museum of Art Modern de Nueva York. Lo hacen con ocasión de la exposición celebrada en el citado museo bajo el título *An Internatinal Survey of Painting and Sculture*, en la que de los 169 participantes, sólo 13 eran mujeres.

⁴³ Diseñan más de 70 pósters e impresos en 14 años y montan manifestaciones de protesta contra el sexismo y el racismo en el mundo del arte. Se consideran las equivalentes femeninas de los benefactores anónimos de las masas oprimidas, tradicionalmente masculinos, como Batman, Robin Hood, ...

⁴⁴ Para Frank Frangenber *“es muy probable que una historia del arte escrita por las Guerrilla Girls no incluyera a muchos artistas consagrados. En lugar de reducirlos a unas cuantas «obras maestras» y «genios», incluirían a muchas y muchos otros artistas: llamar a las Guerrilla Girls las «reinas de las cuotas» sería erróneo: nunca pidieron que el 50% de los artistas expuestos fueran mujeres o miembros de minorías, simplemente informaron que la cifra real era inferior al 10%. Opusieron resistencia al lenguaje de la crítica artística rebatiendo el modelo patriarcal de «genios» y la «obra maestra» con una tribu de lozanos primates y traduciendo libremente la palabra genius por testículos (que debe de ser el motivo por el cual se utiliza tan poco para describir a las mujeres) . Las Guerrilla Girls manifestaron que el arte hecho por mujeres o por artistas pertenecientes a alguna minoría es realmente distinto al de sus colegas masculinos. Si el arte es un reflejo*

de la experiencia, y si coincidimos en que el sexo y la raza influyen en esta experiencia, entonces el arte tiene que ser distinto por lógica. Si alguien necesita llevar una máscara de King Kong en la cabeza para entrar en un museo entonces el museo tiene motivos para rascarse la cabeza. Lo que pretendían las Guerrilla Girls era que el arte de los museos y galerías ofreciera una imagen verdadera de la historia cultural y no simplemente las contribuciones masculinas: Responsabilizaron a los marchantes, comisarios y críticos de arte de este desequilibrio. Con éxito, con contratiempos. Después de todo, las máscaras dan mucho calor". F. Fragenberg: "Gorilas y Guerrillas", Mujeres artistas de los siglos XX y XXI, Taschen, Colonia, 2002, p. 185.

⁴⁵ J. A. Ramírez: *Corpus solus. Para un mapa del cuerpo en el arte contemporáneo*, Siruela, Madrid, 2003, p. 14.

⁴⁶ Se trata de la radiografía de un esqueleto completo de unos dos metros de altura, que resplandece con una especie de mágica blancura sobre un fondo completamente negro; encima están impresas las palabras que aclaran la imagen y nos ayudan a su lectura. A partir de las huellas en la radiografía de una pulsera en cada una de sus muñecas, y por un anillo en uno de los dedos de la mano derecha, suponemos que se trata de una radiografía realizada a un cuerpo femenino. Pero estas huellas no dejan de tener un carácter simbólico, pues las dos pulseras las podemos entender como huellas de unas esposas y el anillo como el signo tradicional que nos indica que esta mujer pertenece a un hombre. Aceptando que estamos ante un cuerpo femenino, la ausencia de la carne envolvente invita a reflexionar sobre los estereotipos de belleza física femenina y sus atributos relacionados con el erotismo y la vanidad.

⁴⁷ El proceso de creación de *S.O.S. Starification* comenzó "en la inauguración de una exposición en la que distribuyó chicles entre el público y luego se los pidió para hacer pequeñas vaginas y pegarlas por toda su cara y su cuerpo desnudo. Con estos estigmas, contrató a un fotógrafo profesional para hacer fotografías de las poses que creó. Para estas fotografías, posó como maniquí, con gafas de sol y sombrero cowboy, dando la espalda coquetamente o con rulos en la cabeza. Así Wilke proyectaba una serie de imágenes artificiales sobre sí misma que rompían con la noción de la identidad femenina. Su cuerpo desnudo y sus estigmas de chicle que representaban vaginas dejaban claro que el cuerpo revelado a la mirada ansiosa estaba sexualizado por todas partes, pero que también era un cuerpo que podría sufrir heridas y cicatrizar". P. Löffler: "Yo objeto"; *Mujeres artistas de los siglos XX y XXI*, Taschen, Colonia, 2002, p. 554.

⁴⁸ En estas obras el trabajo escultórico preliminar es mucho más complejo y la presencia en la obra de la artista desaparece, y en su lugar encontramos seres creados que nos recuerdan a las célebres muñecas de Hans Bellmer. "Es verdad que desmonta con ellos los mecanismos kitch y alienantes de la pornografía, pero el exceso de celo y de calidad (de eficacia plástica) hace que sus fotos vayan mucho

más all3 de un prop3sito políticamente correcto, hasta llegar a proponer otra cosa que se nos antoja más dudosamente admisible: la eliminaci3n del deseo mismo mediante la demonizaci3n del cuerpo sexuado". J. A. Ram3rez: op. cit., pp. 241-242.

⁴⁹ Reproduzco aqu3 parte del texto que lee durante esta primera intervenci3n quir3rgica grabada y transmitida en directo a las m3s importantes galer3as del mundo: "*La piel es decepcionante (...) En la vida no se tiene ya m3s su propia piel (...) Hay error en las relaciones humanas porque uno no es nunca lo que se tiene (...) Yo tengo una piel de 3ngel pero soy un chacal (...), una piel de cocodrilo pero soy un chucho, una piel de negro pero soy un blanco, una piel de mujer pero soy un hombre; yo no tengo nunca la piel de lo que soy: no hay una excepci3n a la regla porque yo nunca soy lo que tengo". Ibid., p. 322.*

⁵⁰ Milka Hannula: "Todos los hombres son arte", *Oito relatos n3rdicos*, CGAC, Xunta de Galicia, Santiago de Compostela, 2002, p. 168.

⁵¹ Ver D.Haraway: *Manifiesto para cyborgs*, Utop3as, 2ª 3poca, Centro de Semi3tica y Teor3a del Espect3culo Universitat de Val3ncia, 1997.

