

ESF

ES- CON- DITE IN- GLÉS

UN, DOUS, TRES, ESCONDITE INGLÉS

CASA GALEGA DA CULTURA
VIGO 2019
31 MAIO - 21 XULLO



Extensión Universitaria
Universidade de Vigo

ESDEMGA
Estudios Superiores
en Deseño Tèxtil e Moda de Galiza

Universidade de Vigo



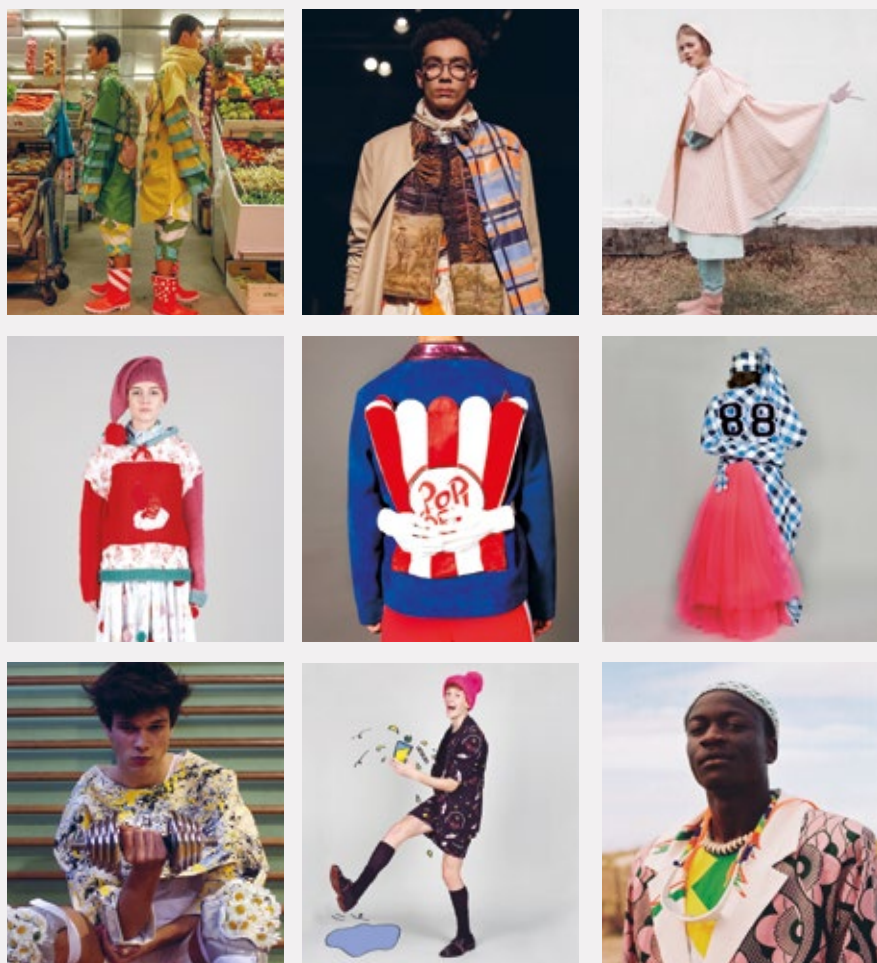
tracker
LABORATORIO VISUAL



REDE DE MUSEOS
CONCELLO DE VIGO
Casa Galega da Cultura

CONCELLO
DE VIGO





UN, DOUS, TRES, ESCONDITE INGLÉS

O xogo como transgresión na creación de moda

Xogar é algo moi serio.

Así se transmite a través das creacións dos deseñadoras e deseñadores que están presentes nesta mostra e que abordan o xogo como territorio de exploración. O xogo é xogado, deixémonos levar pola pertinencia da redundancia, e desenvolve un papel principal na identidade das súas propostas. As pezas que conforman esta escolma achéganse decididamente ao lúdico, ás veces a través da súa dimensión máis inocente e infantil, e outras nunha recreación máis próxima á práctica deportiva. As coleccións comparten unha fascinación polo deporte e a súa estética, xa que non debemos esquecer que tanto a moda contemporánea coma a comprensión contemporánea do deporte son fillos directos do limiar do século xx. A moda do *sport* nace nos primeiros anos do pasado século e dende esa declarada ascendencia inglesa irradiará o mundo. Desta forza desatada, que supuxo a democratización do deporte, xurdirá unha revisión da moda na indumentaria, que recollerá os seus referentes precisamente da práctica deportiva e será quen de desenvolver unha revolución na moda encabezada por Chanel.

As creacións presentes na mostra comparten compoñentes moi *teenager*, xa que o xogo non é algo reservado ao territorio da infancia; pola contra, este está indisolublemente ligado ao conxunto da cultura humana. O xoguete aínda así non é un obxecto sen sombras, é capaz de espertar toda a nosa imaxinación e especialmente impulsar incontables expectativas, pero tamén é o primeiro resorte capaz de frustralas á mesma velocidade que as esperta.

Nas coleccións onde o deporte ten unha presenza máis neta, sen dúbida, son «Etymon» de Susana Fall, «Find me. I am here» de Xoana Medraño e nas pezas de Andrea Piñeiro da «IVY League Collection».

«Etymon» explora aspectos biográficos nos que se funden as impresións da viaxe de retorno da autora á infancia do seu pai; así deixa que Dakar compoña a paleta de cor e as mesturas de tecidos de algodón estampados artesanalmente. Esta inspiración déixase ver na fusión entre os *batiks* e os tecidos impresos con raia diplomática, cadros escoceses e pezas de punto e motivos deportivos, que reflicten o culto ao fútbol na infancia do seu pai.

Inspirada na curta *I'm here* de Spike Jonze, nace a colección de Xoana Medraño «Find me. I'm here», en que as flores están presentes a dous niveis: por unha banda, como microestampados en contraposición a brochadas de pintura, e por outra, como protagonista dos complementos, que son a parte clave desta proposta. Os complementos recóllense dos deportes de contacto como o boxeo ou o taekwondo, que son completamente cubertos de flores artificiais. A influencia dos deportes de contacto déixase ver tamén na silueta, tanto na liña coma na selección de tecidos, xa que todos son técnicos e presentan diferentes características especiais, como impermeabilidade, transpiración ou compresión.

Na colección de Andrea Charlín a *Ivy League* ocupa o espazo central. O estilo deportivo desenvólto polas universidades de elite dos Estados Unidos ten suposto unha das principais fontes de referente de estilo masculino. *Take Ivy*, libro que conseguirá sintentizar este estilo como ningún outro, e que inicialmente só se publicara en Xapón, foi reeditado despois de 45 anos en 2010, agora en inglés, e sen dúbida supuxo unha nova onda de exaltación deste estilo. Andrea Charlín mergúllase na fascinación e revisa este referente con audacia nos materiais e tecidos para presentarnos unha volumetría por momentos escultural.

«Boy and Boybilly» de Atusto Oda é unha colección que nos traslada a un universo máis conectado co xogo e coa infancia. Un mundo de fantasía recreado nunha indumentaria, construída cunha paleta de cor moi poderosa e a través de técnicas de retallos de tecidos *patchwork*, corte láser e pintada a man forma, mediante a repetición de patróns, unha visión de forte compoñente onírico, como a que nos suxire Nerea Rodríguez con «About Dreams». A través da utilización de tecidos como as mantas de fibra polar, a la de moher e intervidas, que crean estampados de ananiños ou pompóns, Nerea dá forma a unha colección en que destacan os toucados en forma de ananiños, elaborados con resina, e que articulan unha colección onde o mundo infantil, a súa calidez de fantasía e de xogo son o ADN.

«What a folly!» de María Lázara e «How I wish I had a doppelgänger» de África Abadín comparten un decidido aire *teenager*. Na colección de María imaxinamos un adolescente en permanente pixama, conectado ao mundo a través das súas pantallas de videoxogo; as pezas destacan pola súa forte gráfica, desenvolta a través de diversas técnicas como bordados e pintura manual, como nas pezas confeccionadas en batista branca que están profusamente debuxadas con rotulador Posca. Na colección de África Abadín, unha sorte de revisión do dandismo a través dun trampantollo como técnica aplicada sobre diversos materiais como o punto ou os tecidos intervidos con debuxos impresos. Este contemporáneo *dandy teenager* está aburrido e trastorna as regras do xogo social.

Ese revelarse e atopar liñas de interpretación das normas que rexen o social aparecen tamén na colección «Hell's Candies» de Zaira Margae, onde o coiro é o material protagonista, seguido de preto polas pezas de punto a través das que se lles rende homenaxe ás personaxes e ás atraccións de Coney Island, e ao seu mundo transgresor e excéntrico. As botas de pel, pintadas a man e os impactantes sombreros Chupa Chups en resina complementan unha imaxe transgresora e naíf a un tempo.

Rematamos este percorrido polas obras presentes na exposición con dúas coleccións nas que atopamos unhas claras conexións coa obra doutros artistas. Paloma Malvar dá forma a «Windy day», unha colección en que o xogo de equilibrios nas formas vén delimitado por unha vontade de dotar de mobilidade as pezas de indumentaria. Establece en certo xeito unha conexión directa ao mundo do xogo, o equilibrio, o humor e a sutileza, que desenvolverá Calder na súa obra e, especialmente, no seu circo, ao que tamén as lonas finas presentes na colección parecen evocar. No outro caso, na colección de Miriam Cartagena «Rue Simon-Crumbellier. Historia de una escalera» é a obra dun escritor, *La vida instrucciones de uso* de Georges Perec, que se formula como pano de fondo. Toda a colección desprégase como se fose unha casa de bonecas na que cada *outfit* é unha das personaxes; os xogos de relacións e da imposibilidade da relación vai compoñendo o crebacabezas desta colección delicadísima e chea de matices e de pequenos agasallos agochados.

Transitemos por estas propostas coa mente e co espírito aberto coma coa que o neno se dispón a xogar. Abramos a caixa e deixémonos levar.

Lola Dopico

Comisaria da exposición e directora do Mestrado Universitario en Deseño e Dirección Creativa de Moda

1 2 3

ES- CON- DITE IN- GLÉS

Deseñadoras

África Abadín
Miriam Cartagena
Susana Fall
María Lázara
Paloma Malvar
Zaira Margae
Xoana Medraño
Atsuto Oda
Andrea Piñeiro
Nerea Rodríguez

Comisaria

Lola Dopico



Depósito legal VG 315-2019