



Hipogrifo. Revista de literatura y cultura
del Siglo de Oro

E-ISSN: 2328-1308

revistahipogrifo@gmail.com

Instituto de Estudios Auriseculares
España

Marigno, Emmanuel

Cuevas ludens. Juegos retóricos y gráficos en Homage to Quevedo (1969)

Hipogrifo. Revista de literatura y cultura del Siglo de Oro, vol. 1, núm. 1, 2013, pp. 25-41

Instituto de Estudios Auriseculares

Pamplona, España

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=517551444003>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

Cuevas *ludens*. Juegos retóricos y gráficos en *Homage to Quevedo* (1969)

Cuevas ludens. Rhetorical and graphic games in Homage to Quevedo (1969)

Emmanuel Marigno

Université de Saint-Étienne
Faculté Arts, Lettres et Langues
Département d'Espagnol, de Portugais et de Catalan
33, rue du 11 Novembre
42023 Saint-Étienne Cedex 2, FRANCIA
emmanuel.marigno@univ-st-etienne.fr

[*Hipogrifo*, (issn: 2328-1308), 1.1, 2013, pp. 25-41]

Recibido: 19-02-2013 / Aceptado: 05-03-2013

DOI: <http://dx.doi.org/10.13035/H.2013.01.01.04>

Resumen. A partir de *Homage to Quevedo* (1969) del artista mexicano José Luis Cuevas, presento el tema del juego en Francisco de Quevedo, y, sobre todo, en las ilustraciones que han inspirado a J. L. Cuevas. Pongo especial atención en las reescrituras transgenéricas, transhistóricas y transculturales creadas por J. L. Cuevas. Utilizo referencias críticas y metodológicas estructuralistas, formalistas y constructivistas, a las que añado las aportaciones de Hans Belting, George Didi-Hubermann, W. J. T. Mitchell, y las de los filósofos posmodernistas como G. Deleuze o J. Derrida.

Palabras clave. Imagen iconográfica, imagen retórica, reescritura, transversalidad.

Abstract. From *Homage to Quevedo* (1969) of the Mexican artist Jose Luis Cuevas, I present the question of the game in Francisco de Quevedo, and, especially, in the illustrations that have inspired J. L. Cuevas. I put special attention in the rewritings of Quevedo's universe in the drawings of J. L. Cuevas. I use critical and methodological references inspired in structuralism, formalism and constructivism, to that I add the contributions of Hans Belting, George Didi-Hubermann, W. J. T. Mitchell, and of the philosophers of postmodernism like G. Deleuze or J. Derrida.

Keywords. Concept, Iconographic Image, Rhetorical Image, Rewriting.

INTRODUCCIÓN

Quevedo ha sido ilustrado en los siglos XVII-XVIII de manera clásica, de modo más singular durante el XIX gracias al francés Daniel Vierge, y, luego, llegará la ola bibliófila de los siglos XX-XXI por Europa y también por Hispanoamérica.

Se ha ilustrado la prosa quevedesca (*El buscón* y los *Sueños* de Luis García-Ochoa, de nuevo los *Sueños* de Antonio Saura o Fermín Santos López, *La hora de todos* de Manuel Alcorlo); se ha ilustrado también la poesía amorosa (*Canta sola a Lisi* de Manuel Menán) y la satírico-burlesca («El testamento de Don Quijote» de François Maréchal).

Conozco solo dos «homenajes» a Quevedo: el de Salvador Dalí *Visions de Quevedo* de 1975 (que consta de seis litografías¹) y el de José Luis Cuevas *Homage to Quevedo* de 1969. En ambos casos, el artista español y el mexicano restituyen una representación global de sus lecturas quevedescas y no de determinados textos.

Gracias a M. Á. Muñoz, quien recogió testimonio de J. L. Cuevas, sabemos que el artista mexicano crea de modo espontáneo y a continuación de su lectura, incluso alternan naturalmente la lectura y el esbozo. J. L. Cuevas articula las imágenes retóricas de Quevedo con las imágenes mentales que éste le sugiere siguiendo el *pathos* y no según el *ethos*. Las imágenes gráficas de J. L. Cuevas proceden de su lectura de la poesía y de la prosa completa de Quevedo en la versión de la editorial Aguilar:

Yo llegué a Quevedo gracias a Ramón Xirau. Estábamos comiendo en un restaurante de la Zona Rosa, en compañía de Octavio Paz, cuando pedí a mis amigos me sugirieran un tema para un libro de litografías, que debía realizar para una editorial de San Francisco, que me habían pedido ilustrar al autor que yo quisiera. Octavio Paz me sugirió un libro que fuera un homenaje a la poesía. Dijo varios nombres de poetas que anoté en una servilleta. Me pareció excelente la sugerencia y aún persiste en mí la idea de algún día llevar a cabo dicho proyecto. Ramón Xirau dijo un nombre: Quevedo. Ya lo había leído en la adolescencia y lo tenía parcialmente olvidado. Al día siguiente fui a una librería a buscar los dos tomos de la Editorial Aguilar que contiene la prosa y la poesía completa de Quevedo. No solté la lectura. Con la mano izquierda sostenía el libro y con la derecha trazaba bocetos a la velocidad de la lectura².

En el caso del mexicano J. L. Cuevas, se trata de una obra original: a la vez «ilustración» clásica de textos (*Érase un hombre a una nariz pegado*) y traducción personal de una serie de textos fundidos en un conjunto de trece ilustraciones. *Homage to Quevedo* celebra el humor, los valores y la risa quevedesca; se trata de un homenaje a Quevedo como ensayista, hombre, poeta, y político.

1. *Cheval en rose* o *L'étalon des rêves*; *Silhouette en vert* o *Mère et enfant*, *Figure rouge avec portrait de Quevedo*, *Paysage avec squelette* o *Paysage avec squelette*, *Nu aux violettes*, *Hommage à Quevedo*.

2. Muñoz, 2001, p. 29.



José Luis Cuevas, *Érase un hombre a una nariz pegado*, 1969,
Litografía, A/P., papel 57 x 24.3 cm.³

Demostraré que Cuevas defiende una visión de la literatura aurisecular reescribiendo a Quevedo; encontraremos también homenaje a la pintura áurea («Al pincel»), e incluso al cine cómico contemporáneo (Harry Langdon).

Poéticamente, Cuevas escenifica su material artístico: destacaré en qué medida podemos leer las imágenes cuevescas siguiendo los códigos dramáticos (actores, autores, cuestiones genéricas, espacio-tiempo, estructura, personajes, público, texto, etc.).

Políticamente, este juego formal con tonalidad lúdica apunta hacia un sentido filosófico y sociocultural, sentido que destacaré en mi segunda parte.

Metodológicamente, empleo los recursos de Gilles Deleuze y Jacques Derrida, que emplearé con la intención de que hablen por sí mismas la poesía y teatralidad de las imágenes de Cuevas; retomo también las consideraciones iconológicas de W. J. T. Mitchell y Hans Belting en cuanto a imagen mental; por fin, me inspiro en las aproximaciones de George Didi-Hubermann y Heinrich Wölfflin en cuanto a la rela-

3. La reproducción de las imágenes en el presente artículo cuenta con la autorización al autor por parte del Museo José Luis Cuevas de México, <http://www.museojoseliscuevas.com.mx/inicio.html>.

ción monumento-documento, es decir, la recepción posterior de las producciones artísticas y el impacto del contextos histórico e ideológico.

ARTE TEATRAL EN LAS IMÁGENES DE JOSÉ LUIS CUEVAS: ESPECTÁCULO DE ESPECTÁCULOS

Autores, personajes y actores

Autores

El autor es causa y efecto, es impulso y material poético: en *Quevedo*, vemos al autor pregonando de perfil ante el lector-espectador. Quevedo sale aquí como dramaturgo que dirige la inspiración de J. L. Cuevas; en *Quevedo*, Quevedo aparece sentado, observa, comunica, y le acompaña una cita de tres versos suyos en la parte inferior de la derecha⁴, que aluden al *Epicteto* y *Phocílides en español con consonantes* publicado por Quevedo en Madrid en 1635, texto posiblemente relacionado con *El gran teatro del mundo* de Calderón. Vemos pues cómo J. L. Cuevas juega con numerosas redes literarias (clásicas y auriseculares), géneros (ensayo, poesía y teatro), artes (literatura y litografía). Para J. L. Cuevas pues, como antes para Quevedo y Phocílides, el mundo es una mascarada de la que hay que desengañarse mediante el humor, el juego, la risa iconoclasta o posturas mentales a las que incita el prisma grotesco.



José Luis Cuevas, *Quevedo*, 26/IV/1969,
Dibujo a pluma sobre papel, 25.3 x 17.7 cm.

4. Oda XXIII de Quevedo : «El agua se aventaja / y esotros elementos / y después es el oro / lo mejor de la tierra».

Llama la atención el juego plástico cuevesco, de técnicas variadas (dibujo a pluma, litografía), que traducen ricamente lo sutil de los juegos conceptistas quevedescos. J. L. Cuevas halla en Quevedo un parentesco, pues su paleta de grises, rojos, amarillos y azules topan con la gama cromática de la *descriptio* quevedesca.

También traduce J. L. Cuevas el juego conceptista quevedesco mediante una retórica de caligramas (*Boceto para anuncio*), líneas (*Manos de Quevedo*), símbolos (*Portada*), volúmenes (*Lo feo de este mundo III*), o combinaciones de todos (*Desfile*).



José Luis Cuevas, *Boceto para anuncio*, 26/IV/1969, Dibujo a pluma sobre papel. 35 x 25 cm.



José Luis Cuevas, Estudio para la «Cover Page for *Homage to Quevedo* # 6», 25/V/1969, San Francisco Plumilla, tinta china y tinta sepia sobre papel, 25 x 35.2 cm.

Personajes

Podemos encontrar en las imágenes teatrales de J. L. Cuevas, los arquetipos del teatro áureo de corte lopesco como son: el noble (alusión al Conde-Duque de Olivares), el villano (sea moral, sea inmoral) y el gracioso (quizá el más interesante). En efecto, la risa burlesca y lo cómico derivan hacia lo trágico, fenómeno estudiado en la comedia áurea por Ignacio Arellano⁵; determinados personajes llevan la máscara de la risa, pero cumplen una función trágica de espanto y terror, que desvía el papel del humor hacia el humor negro, incluso, hacia lo trágico, con clara alusión a la amenaza o la muerte (*Desfile, El santo de la guerra, Lo feo de este mundo I, Lo feo de este mundo III*).



José Luis Cuevas, *El santo de la guerra*, 1969,
Litografía a dos tintas, A/P., impreso en papel arches
76 x 56.2 cm.

Los personajes resultan desconectados del tiempo por la falta de circunstancialidad (no hay tiempo ni espacio definidos); también por la escasez de señas de identidad (solo tenemos a buenos o malos, mujeres, jóvenes o viejos). Aquí, el juego radica en la creación de funciones teatrales y no de personajes «de carne y hueso»; todo funciona como un espejo en el que el lector-espectador puede proyectarse mentalmente a sí mismo, o a los demás.

5. Arellano, 2011.

En cuanto a representación gráfica, llama la atención la creación de un vocabulario gráfico por J. L. Cuevas, en que los rasgos plásticos de los personajes se articulan según un entramado que genera un discurso moral donde se revela lo irrisorio de lo material (*Quevedo* / «El agua se aventaja»), un propósito filosófico (*Quevedo* / «El agua se aventaja») y consideraciones políticas (*Quevedo* / «Si es lícito a un rey holgarse y gastar»⁶).



José Luis Cuevas, *Quevedo*, 26/IV/1969,
Dibujo a pluma sobre papel,
25.3 x 17.7 cm.

Los personajes de J. L. Cuevas son pues funciones especulares que representan valores filosóficos, morales o políticos: lo bueno y lo malo, lo esencial y lo superficial, lo justo y lo injusto.

El grafismo cuevesco lleva la huella del conceptismo quevedesco, donde dialogan autocitas, heterocitas y demás reescrituras bien estudiadas por Santiago Fernández Mosquera⁷. Será gracioso notar que J. L. Cuevas suma la cita cinematográfica a los juegos literarios y gráficos, actualizando así los códigos quevedescos, aproximándolos al horizonte de expectativas del espectador-lector de los siglos XX-XXI. J. L. Cuevas hace pues una *mise en abîme* de homenajes, homenajeando a

6. «Si es lícito a un rey holgarse y gastar, / conciencia y justicia, medirse y pagar» (vv. 75-76), en *Memo- rial a su majestad el rey don Felipe IV*, 1639.

7. Fernández Mosquera, 2005.

Quevedo *via* el homenaje al cómico y guionista estadounidense Harry Langdon, al que alude en *El viaje* / «To Harry Langdon»⁸.



José Luis Cuevas, *El viaje*, 1969,
Litografía, P/A., papel 76.2 x 56.5 cm.

Los trajes de estos personajes son impactantes: algunos, como para denunciar la miseria, van desnudos (*Lo feo de este mundo I*, *Érase un hombre a una nariz pegado*); y los que van vestidos infunden terror. *La máscara (cerrada)*, ambigua, oscila entre persona y personaje: unos verán una existencia escondida detrás de una máscara, y, otros, percibirán un traje de teatro vacío. Esta máscara (sin identidad, sexo o edad) actúa como un espejo, en que cada cual verá comedia o tragedia, confesando así su Yo más íntimo.

Resultan aquí eficientes, las teorías de W.J.T. Mitchell⁹ que detalla las distintas tipologías de imágenes y sus relaciones, así como las de Belting¹⁰ que dejó claro el hecho de que la imagen es, *in fine*, representación mental, íntima y única de cada espectador. Existen pues tantas representaciones mentales de una imagen como público, cobrando el comentario iconográfico una función especular o de catarsis. El cuerpo se vuelve entonces escenario de la representación iconográfica; éste se vuelve lugar de proyección e interpretación:

8. Harry Langdon fue un actor, guionista y productor estadounidense (1884-1944), conocido por su humor burlesco y conmovedor. Escribió la película *The Flying Deuces*, o, *Flying Aces*, estrenada el 20 de octubre del 1939: el Gordo y el Flaco, tras un fracaso amoroso, se alistan en la Legión, donde se les condenará a ser fusilados por torpezas militares, con lo cual, deciden desertar huyendo a bordo de un avión que se estrella; muere Hardy, para luego reencarnarse en caballo con bigote y sombrero de hongo.

9. Mitchell, 1986.

10. Belting, 2004.

Es dentro de este cuerpo y únicamente a través de él que soñamos. El cuerpo es la fuente de nuestras imágenes. [...]. En estas condiciones, el cuerpo es a la vez lugar y medium, procedan de donde procedan las imágenes que son preyectadas en él y por él¹¹.

En este sentido, la «máscara» es una contra imagen: impide la función especular y remite a un encerramiento en sí mismo.

La máscara de *La vida* resulta una representación entre disfraz y retrato anónimo, incluso deshumanizado; en todo caso, remite a un sentimiento de terror y de trágico, distinto pero de índole análoga a *La máscara (cerrada)*.

Actores

El juego gráfico de J. L. Cuevas reúne en el espacio de la obra a distintos protagonistas «reales»: Quevedo (repetidas veces), Velázquez (*La vida* / «Al pincel»), el Conde-Duque de Olivares (*Quevedo* / «Si es lícito a un rey holgarse y gastar») y Harry Langdon (*El viaje* / «To Harry Langdon»). Todos ellos se vuelven actores de las imágenes teatrales de J. L. Cuevas: *Homage to Quevedo* es espectáculo de espectáculos.

El propio espectador-lector no puede sino participar en este proceso de identificación dramática al que nos invita J. L. Cuevas mediante la mirada de distintos personajes, sean cómicos (*Érase un hombre a una nariz pegado*), sean neutrales (*La vida*), sean trágicos (*Desfile*, *El santo de la guerra*, *Lo feo de este mundo I*, *Lo feo de este mundo III*). Éstos son un puente entre la fábula y la historia.

Espacio y tiempo

Espacio

Llama la atención una organización espacial donde, *a priori*, se atribuyen sectores nítidamente separados: el de los actores, el de los autores, el del lector-espectador y el de los personajes. Pero el efecto de *mise en abîme* anula o trastorna la aparente atribución espacial, alterando así el estatuto de los personajes.

Acaba dudando también el espectador-lector, de si está en la fábula, en su propio cuerpo o en el ámbito de los conceptos. M. Á. Muñoz demuestra que el trabajo sobre el espacio corresponde con la creación de la forma en el caso de J. L. Cuevas. El artista relaciona estéticamente la forma con su contexto, lo interior con lo exterior, como si la sustancia interna de los seres representados fuesen «pliegues» internos de «rizomas» externos, retomando conceptos deleuzianos¹². Para Cuevas, delimitar es crear espacios, in-formar, guiar la luz, expresar lo animado y lo inerte, la vida y la muerte:

11. Belting, 2004, pp. 98-99.

12. Deleuze, 1988.

El sentido del espacio en la obra de José Luis Cuevas (México, D.F., 1934) se conforma en el juego de límites, en su interacción con las formas que va creando. Crear un lugar significa poner límites, delimitar introduciendo un espacio o vaciándolo. Sacar el espacio de cualquier dibujo es para Cuevas configurar un lugar, entre la vida y la muertes, desde donde contemplar el horizonte y entregarse a la luz y al trazo que la propia luz crea¹³.



José Luis Cuevas, *Quevedo*, s/f, Litografía, artist proof, papel 56.5 x 41 cm., imagen 55.5 x 39.4 cm

Tiempo

Lógicamente, algo parecido ocurre con el tiempo. El juego espacial neutraliza a su vez el tiempo: estamos, a la vez, en el XVII de Quevedo, en los siglos XX-XXI de J. L. Cuevas y de nosotros, en una trans-temporalidad (pues J. L. Cuevas establece puentes entre el Barroco y la época del espectador-lector) y, por fin, en una a-temporalidad formada por personajes a-circunstanciales y en/por el cuerpo (*pathos*) y la mente (*ratio*) del espectador-lector.

El texto

El material de la dramaturgia cuevista lo componen el lenguaje quevedesco y el de J. L. Cuevas, siendo ambos lenguajes a la vez convergentes y específicos.

No deja de maravillar al espectador-lector la riqueza del lenguaje plástico de J. L. Cuevas, a la hora de traducir visualmente el texto quevedesco; lo realiza mediante:

1. la imagen de un texto legible (*Quevedo* / «que mujeres y gallinas»¹⁴);

13. Muñoz, 2001, p. 12.

14. «Sabed, vecinas, / que mujeres y gallinas / todas ponemos, / unas cuernos y otras huevos».

2. un grafismo que simula un texto (*Lo feo de este mundo II*);
3. la imagen de un texto cuyo principio se puede reconocer y que, luego, se va diluyendo en un grafismo alusivo (*La vida* / «Al pincel»): aquí, reconocemos dos estrofas que se van esfumando pasando de seis a cuatro versos¹⁵ y deslizándose de lo legible hacia lo no legible;
4. combinaciones o pliegues de las precedentes categorías citadas (*La vida*).



José Luis Cuevas, *La vida*, 1969
Litografía P/A., papel 56.2 x 76.1 cm.

J. L. Cuevas interpreta libremente a Quevedo, pero manteniendo filiaciones especulares con el texto que ilustra (trompa de elefante —pero en las nalgas—). Recordemos que comparten J. L. Cuevas y Quevedo una paleta cromática similar de negro, rojo, y amarillo. Por fin, usa J. L. Cuevas un diálogo entre la línea y la masa, lo íntimo (lápiz) y lo serial y compartido (litografía).

La estructura

La trama se basa en la omnipresencia de Quevedo, columna vertebral en torno a la que se arraigan estética y éticamente las demás artes aludidas y homenajes. El humor, el humor negro, la ironía, la omnipresencia de la risa satírico-burlesca y, por veces, del cinismo, también contribuyen a edificar una coherencia tonal.

Luego está la temática de la mano, que reúne al poeta (Quevedo), con los pintores (Cuevas y Velázquez), con los actores de cine: las manos están omnipresentes

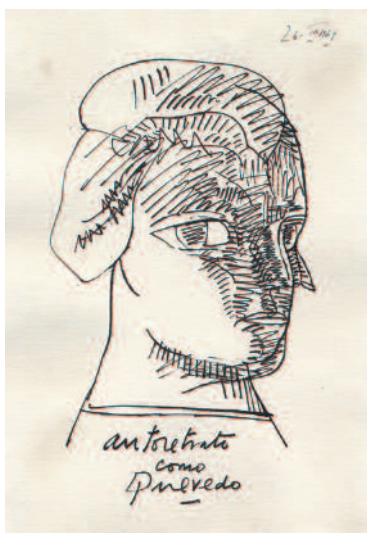
15. «Por ti, por tus conciertos / comunican los vivos con los muertos; / y a lo que fue en el día, / a quien para volver niega la Hora / camino y paso, eres pies y guía, / con que la ley del mundo se mejora. / Por ti el breve presente, / que aun ve apenas la espalda del pasado, / que huye de la vida arrebatado, / le comunica y trata frente a frente».

en *Estudio para la «Cover Page for Homage to Quevedo # 6»*, *Manos de Quevedo* / «Yo he hecho lo que he podido; Fortuna, lo que ha querido» y *Portada*.



José Luis Cuevas, *Manos de Quevedo*, 26/IV/1969,
Dibujo a pluma sobre papel, 25.3 x 17.7 cm.

Por fin, acabaré con un diálogo constante entre J. L. Cuevas y un Quevedo con el que se identifica parcialmente, como lo demuestra el desconcertante *Autorretrato como Quevedo*.



José Luis Cuevas, *Autorretrato como Quevedo*, 26/IV/1969,
Dibujo a pluma sobre papel, 25.3 x 17.7 cm

Cuestiones genéricas: lo cómico y lo trágico

Está omnipresente un humor ramplón (*Érase un hombre a una nariz pegado*) que, la más veces, se vuelve angustia, temor, terror (*El santo de la guerra*, *Lo feo de este mundo*).

Lo trágico brota de la obra de distintas formas. La *Hechicera antigua* es creación original de J. L. Cuevas, monstruo híbrido entre la hechicera y la Fortuna; basta con fijarse en la mano que hace girar una rueda grabada con la palabra «vida» repetida un número de veces que no se puede definir por mezclarse las letras las unas con las otras, como si esta hechicera-fortuna manipulase las vidas humanas.



José Luis Cuevas, *Hechicera antigua*, 1969,
Litografía, P/A, papel 76.2 x 56.4 cm.

La máscara (cerrada) infunde terror también, pues conlleva una ambigüedad y genera duda entre si es un disfraz animado, un ser deshumanizado o una máquina maléfica.

La máscara de la litografía *La vida* lleva un signo en la parte central inferior que, a pesar de generar una duda entre si es máscara o retrato mortuorio, infunde un sentimiento de terror y miedo.



José Luis Cuevas, *La máscara (cerrada)*, 1969,
Grabado y collage, 76.5 x 56.2 cm

SIGNIFICADO DE LOS JUEGOS PLÁSTICOS DE J. L. CUEVAS EN *HOMAGE TO QUEVEDO*

Sentido intrínseco

Por dentro de la forma grotesca de este homenaje, laten temas filosóficos como la lucha de la justicia contra la injusticia, de la verdad contra el engaño, de la virtud contra la violencia.

Dialéctica binaria pues entre valores antagónicos, que equilibran estética y éticamente la obra de J. L. Cuevas (como la de Quevedo) y que animan a que el espectador-lector formule un balance personal.

La risa y lo grotesco resultan atemporales pues, y cumplen con la meta de desengañar la mente del receptor, poniendo en duda los valores que cierta modernidad y posmodernidad pregonan.

Sentido extrínseco

Obviamente, J. L. Cuevas adapta formalmente los valores quevedescos a la estética y sensibilidad mexicanas en particular, pero también a la hispanoamericana en general, pasándolo todo por los cánones estéticos de los siglos XX-XXI.

En lo estético va también lo ético, y, jugando con los juegos, J. L. Cuevas maneja una forma de pensar y unos valores clásicos que le parecen juiciosos y que desea reescribir. Las formas neo-expresionistas y anti-heroicas del arte hispanoamericano contemporáneo van por este cauce. Ahonda en formas grotescas y subversivas,

para derribar los engaños de unas representaciones mentales basadas en el mito del progreso histórico de las sociedades, cuando J. L. Cuevas está denunciando la miseria del hombre por el hombre.

El impacto de la trilogía *Lo feo de este mundo*, dio lugar a una exposición dirigida por Gabriel Pérez-Barreiro en el Blanton Museum of Art en el 2004; artistas como los mexicanos José Posada Guadalupe o Raúl Anguiano desarrollaron unas formas caricaturescas de crítica social; estaban también los argentinos Rómulo Maccio y Liliana Porter, o el cubano Antonio Eligio Fernández.



José Luis Cuevas, *Lo feo de este mundo III*, 1969,
Litografía, A/P, 56.5 x 76.3 cm.

A pesar suyo, J. L. Cuevas se ha vuelto el símbolo de una generación o, por lo menos, una generación de artistas contemporáneos han hecho de su estilo un símbolo de la retórica plástica hispanoamericana. Aunque pueda complacerle esta realidad, nunca fue su intención, J. L. Cuevas nunca quiso «destruir» —siguiendo con claves delezianas— el arte para «construir» el suyo propio, y todavía menos el de un continente:

No me considero renovador y reformador en arte. He tratado de continuar dentro de una tradición en la que creo y a ella he querido incorporar un poco de aliento distinto, algo que la lleve adelante¹⁶.

Inspirándose en Quevedo, J. L. Cuevas impulsó a su pesar un grotesco hispanoamericano *sui generis* en las artes gráficas, original por la forma y clásico por el fondo.

16. Cita de Cuevas, en Muñoz, 2001, p. 9.

CONCLUSIONES

La estrategia transestética de J. L. Cuevas en *Homage to Quevedo* desemboca en un neo-barroquismo *sui generis* mexicano, donde dialogan distintas expresiones artísticas: literatura (ensayo, poesía, prosa, teatro), imagen fija y cine.

El artista no «desconstruyó», tampoco destruyó, sino que integró en su arte distintas influencias exteriores, asimilándolas, e impregnando estos contenidos —occidentales las más veces— con una sensibilidad hondamente mexicana; la fuerza de J. L. Cuevas radica en haber encarnado conceptos ajenos en un sentir autóctono, dándole al arte maxicano una identidad original, como también señala J. Cassou con otras palabras:

Una nación que empieza a vivir su historia, sólo puede iniciar su arte recurriendo a los elementos que otras naciones más antiguas pesen ya. México, después de la época colonial, debió buscar, como es natural, su expresión artística a través de las influencias europeas¹⁷.

Con un propósito transhistórico, J. L. Cuevas confronta los valores pasados con los presentes implicando al lector dentro de esta reflexión.

Por fin, la plasticidad del material áureo, capaz de impulsar y nutrir nuevas formas, actúa aquí como un faro para nuestra época.

BIBLIOGRAFÍA

- Arellano, Ignacio, *El arte de hacer comedias*, Madrid, Biblioteca Nueva, 2011.
- Belting, Hans, *Pour une anthropologie des images*, Paris, Gallimard, 2004.
- Cassou, Jean, Horacio Flores Sánchez y Philippe Soupault, *La personnalité de Cuevas*, Paris, Editions Brient, 1955.
- Cuevas, José Luis, *Cuevas por Cuevas*, México D. F., Era, 1965.
- *Les obsessions noires de José Luis Cuevas*, Paris, Galilée, 1982.
- Deleuze, Gilles, *Logique du sens*, Paris, Éditions de Minuit, 1969.
- *Le pli. Leibniz et le baroque*, Paris, Éditions de Minuit, 1988.
- *Francis Bacon. Logique de la sensation*, Paris, Seuil, 2002.
- Derrida, Jacques, *De la grammatologie*, Paris, Minuit, 1967a.
- *L'Écriture et la différence*, Paris, Seuil, 1967b.
- *La dissémination*, Paris, Seuil, 1972.

17. «Une nation qui naît à l'histoire ne peut guère naître à l'art que par des emprunts aux nations aînées. Après son époque coloniale, le Mexique devait tout naturellement chercher son expression artistique à travers les influences européennes », Cassou, 1955, sin paginar, «Prefacio», 1^{ra} p.

- *La Vérité en peinture*, Paris, Flammarion, 1978.
 - *Psyché. Inventions de l'autre*, Paris, Galilée, 1987.
- Didi-Huberman, George, *L'Image survivante: histoire de l'art et temps des fantômes selon Aby Warburg*, Paris, Éditions de Minuit, 2002.
- Fauchereau, Serge, *Mexique/Europe, allers-retours, 1910-1960*, Paris, Cercle d'Art, 2004.
- Fernández Mosquera, Santiago, *Quevedo: reescritura e intertextualidad*, Madrid, Biblioteca Nueva, 2005.
- Focillon, Henri, *Vie des formes*, Paris, Ernest Leroux, 1934.
- Heidegger, Martin, *Être et Temps*, Paris, Authentica, 1985.
- Huizinga, Johan, *Homo ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1988.
- Mitchell, W. J. Thomas, *The Language of Images*, Chicago, University of Chicago Press, 1980.
- *Iconology: Image, Text, Ideology*, Chicago, University of Chicago Press, 1986.
- Muñoz, Miguel Ángel, *La imaginación del instante: signos de José Luis Cuevas*, México, Museo José Luis Cuevas/Praxis, 2001.
- Panofsky, Erwin, *Essais d'iconologie. Thèmes humanistes dans l'art de la Renaissance*, Paris, Gallimard, 1979.
- Quevedo, Francisco de, «Memorial a su majestad el rey don Felipe IV», en *Las tres últimas musas castellanas*, Madrid, Castalia, 2001.
- Soupault, Philippe, *Vingt-et-un mille jours. Entretiens avec Serge Fauchereau*, Paris, Belfond, 1980.