

Intersección entre los cuerpos y nuevas tecnologías: la interacción experimental y experiencial desde lo vestible-portable:

Maria Jose Rios Araya
Santiago de Chile, Noviembre 2020-Mayo 2021
www.vestibles.cl

Resumen:

El cruce de lo vestible con las nuevas tecnologías es una disciplina que desarrolla nuevos ámbitos de investigación teórica acerca de la funcionalidad y simbolismo del vestuario como tal, que genera constantemente replanteamientos técnicos y metodológicos, en el ámbito de creación y producción de lo vestible, del diseño, del arte y de la Ingeniería, y que, mediante estas tecnologías que pueden fusionarse a su confección, se puede llegar a la instancia de transformación de lo vestible en un material y soporte con un nuevo significado, ya que por medio de hacer posibles interacciones sensoriales, audiovisuales, producidas mediante herramientas (análogas y-o digitales), se evidencia **la interactividad**: una propiedad que contienen las nuevas tecnologías, y que conlleva a una situación de diálogo entre el sujeto, las colectividades y el entorno para reconocerse y encontrarse con sensaciones, con cosas, con el mismo mundo cotidiano, permitiendo entrar a otro estado de conciencia en el contexto del uso de algo ponible sobre sí, y que de alguna manera explica un ser y estar desde un contexto más real e inmediato desde una nueva capa.

- Introducción

A partir de lo que he experimentado en forma autodidacta como artista visual-medial y como artesana en el contexto de lo llamado DIY: una manera de empoderarse y de hacer tecnológica-técnica muy implementada en Latinoamérica, quisiera referirme al lenguaje de **la Interacción** abordado **desde lo vestible como una interfaz y un medio** para llevar a cabo una funcionalidad que transforma **al cuerpo individual en un soporte de relaciones y cruces con un entorno físico, colectivo y psíquico de experiencia**, que se dirige hacia un tipo de práctica y pensamiento, desde los cuales se obtiene un circuito y un conjunto de elementos bastante experimentales y con lecturas menos lineales de lo que se percibe en torno a lo que nos rodea.

Lo llevable en nuestros cuerpos es en cierta forma lo usable, que desde mi propuesta, se intenta ir más allá de las materialidades evidentes y de la ergonomía, siendo esta última, una propiedad imprescindible, pero desde mi punto de vista, se considera primeramente a lo vestible como una entidad experimental tanto en su funcionalidad como en su ergonomía, para ser ambas, partes de **un sistema** que dé a conocer una nueva piel que manifiesta experiencias y percepciones vividas, con el objetivo final de instalar una mayor capacidad de especulación e imaginación frente al entorno y a la realidad, y que sumados a la posibilidad de trabajar con tecnologías digitales conectables e interactivas, se pueda llegar a visibilizar un contexto transformador, de posibles tiempos, escenarios y espacios paralelos.

- La tecnología como medio o interfaz social y personal:

TRIPTICO (Nuevas tecnologías, nuevas percepciones y usos), proyecto Fondart 2020:

Vivimos circulando con los datos de todo tipo: de movimiento en compañía de los datos visuales y sonoros, que de alguna manera se relacionan y se conectan con el cuerpo, agente de origen de toda acción interactiva con otros y con el medio ambiente, y que desde algunas herramientas de hardware y software, es posible incluir en piezas vestibles un sistema de capturas de datos en conjunto con todo tipo de información que circula y que repercute en nuestras acciones cotidianas, incluso hasta en las más insignificantes, las que al ser tomadas por una interfaz interactiva: se podría visualizar información que dé cuenta de acciones humanas lógicas y no tan lógicas en un contexto y tiempo determinado, funciones que ayudarían a leer de otras maneras lo que somos y hacemos, a elementos o propiedades que nunca o casi nunca vemos, y que finalmente permitirían completar diversas interacciones físicas en espacios virtuales.

Es decir, lo que se ha recientemente mencionado es que gracias a una de las acciones más simples y básicas, como lo es el estar en una circulación virtual y física a diario, se pueden generar lecturas y visualizaciones llamadas **tejidos digitales** de acciones y momentos situados que provienen del portar alguno de estos tres

accesorios textiles que componen el proyecto: que pretende enfocarse y realzar la conciencia sobre la experiencia vivida y posibles lecturas de la interacción como tal.

En su apariencia material, la propuesta se compone de tres piezas portables tejidas con técnicas mapuches y andinas que aluden a la **Trapelacucha pectoral Mapuche y la Chuspa Inca (1)**, implementadas cada una, con sistemas digitales (son 3) con sensores conectados a la red y automatizados para transferir datos físicos capturados del entorno y del propio cuerpo del usuario de estas piezas, en donde serán estos datos visualizados por otros (en una web) mediante visualizaciones de cuerpos-objetos tridimensionales que son reflejo simultáneo de un espacio bidimensional de los mismos datos dispuestos en una grilla, de manera de que desde estas se podrá jugar e interactuar directamente con estos datos para finalmente, generar tejidos digitales, a través de un cruce importante de datos personales de usuario con información contingente y colectiva de carácter nacional y global.(1).

Por lo tanto, a lo que se dirige este tipo de exploración tecnológica, es a un contexto que va más allá del puro diseño **de lo vestible**, ya que se privilegia un involucramiento del cuerpo con la información y la red, se genera una relación entre lo **material y eso in-material**: (que no es inmaterial) es decir, este tipo de proyecto híbrido y experimental situado entre el arte y algo de diseño, produce un encuentro con experiencias más conscientes de interacción, que se completan con el otro que interactúa desde otro lugar y tiempos (web), lo que conlleva a deducir de que **no es el artefacto el que cumple el rol principal, sino que es todo un engranaje de acción espacio-temporal el que genera un sistema diseñado para preguntarse: qué pasaría si...?**

Es así, que desde este punto de vista, lo vestible es un soporte de un **sistema**, que hace que éste evolucione de ser un producto a ser una piel informante de nuestra circulación cotidiana y vida: Pasar, moverse y reaccionar, en donde el cuerpo portador de este tipo de accesorio-textil, se comporta como un **eslabón más de un conjunto de acciones entre el entorno, el que porta la pieza vestible y el quien-es interactúa-n con datos** (transferidos desde estas piezas) en una web que va a estar finalizada para mostrarse e interactuar a finales de Mayo del 2021.

Hacer posible la existencia de este tipo de interfaces portables equipadas con nuevas metodologías de especulación, de observación, es acercarse a imaginar, a abordar las acciones humanas, siendo el ser humano una interfaz, en donde un importante origen de sus acciones esté situado en aquello que es más inmediato y vital, y muchas veces no vistas como relevantes para vivir y sobretodo, convivir.

Mediante este tipo de nueva piel vestible que pueda extender ciertas capacidades y lecturas de interacciones cotidianas, se puede y se intenta contribuir en una ampliación del campo de la percepción, dirigida a situaciones de especulación, las que desde un lugar singular, cotidiano y silencioso, puedan posibilitar un involucramiento con nuevos modos de entender el ser, lo temporal y entender la cultura, con el fin de que resurja en la conciencia de cada cual una aproximación a asumir e imaginar nuestra condición de cyborg: **circular portando un elemento (accesorio-órgano) que registra modos, instantes, movimientos de nuestro más inmediato entorno en mixtura con lo contingente y colectivo.**

- Materialidades:

Extender, crear, percibir, experimentar, producir:

Los campos expandidos en la actualidad son tan necesarios como la incertidumbre para poder aplicar algún cambio en nuestras percepciones, y quizás finalmente entender nuestra existencia.

Es así que la materialidad del artefacto tecnológico portable-wearable, es sin duda, la expresión de una interacción y por consiguiente de posteriores reacciones, que nos acercan a una serie de lugares y aspectos inimaginables u olvidados o tapados, mediante nuevos sistemas digitales y tecnológicos, que en este caso de propuesta nos lleva a relacionarnos con nuestras raíces culturales desde el símbolo y la ornamentación de nuestras acciones cotidianas: las culturas indígenas y su cosmovisión, que para Latinoamérica es importante, para poder situarse desde una cierta decolonización, echar a andar proyectos más vinculados con nuestras raíces, encontrarse y transformar la cultura en un sistema más cosmo técnico, político y social.



Los límites entre el cuerpo y el mundo son difusos ya que forman un mismo tejido
Michel Bernard (1980)

La mente, el cuerpo y el mundo externo forman un mismo sistema
Clark(1999)



Es importante entender a la interacción como una acción recíproca entre algo y lo otro, siendo ésta una (materia) propiedad-facultad bastante vital para poder entender conceptos y proyectos actuales en torno a lo wearable, a una sociedad y a una participación que **deambula desde la subjetividad a lo colectivo y viceversa**, en que el concepto de **interacción** evidencia su fundamental acción en la vida de las personas; y las posibilidades que brindan las nuevas tecnologías, hacen posible un sin fin de nuevas propiedades para el cuerpo, por ende, para las emociones, para la mente, que convierten a esta posibilidad portable, textil y vestible en una **nueva capa de significado** que otorga al vestuario un nuevo rol de **órgano de extensión** que sitúa y manifiesta a ese o esos sujeto-s que experimente-n con sus instantes y circunstancias más básicas.

Entonces, estas tecnologías tienen la oportunidad de crear para lo vestible un sistema de potenciales preguntas, conceptos y finalidades para que las personas accedan a productos más humanizados y-o humanizantes, es decir, acceder a este tipo de artefacto es acceder a una producción interdisciplinaria y situada del vestido en donde coexiste una relación verdadera con ese objeto (lo vestible) que se coloca sobre sí mismo, sobre el cuerpo, para instalarse en el contexto de lo que se conoce como **cognición corporizada (embodiment) que propone al conocimiento como algo inseparable del cuerpo y sus procesos de acción**, estando estos dentro de nuestros contextos socio culturales, y que en las culturas prehispánicas estaban totalmente integrados en la manera de vivir, y por consiguiente, en las cosas, los animales, y en el tejido como soporte de visualización de información, de vida, trabajo, y de portabilidad constante: corpóreo-cosmovital.

Con este proyecto cada pieza tiene un tipo de dato físico a capturar, que son parte fundamentales para modelar nuestras acciones y percepciones, es decir, de lo que somos: **un tejido de identidades que debe ser tomado**

desde un mayor conocimiento y conciencia del entorno: un lugar con un fuerte vínculo con la cotidianeidad y el cosmos.(1)

Un conjunto de acciones y reacciones sucesivas van definiendo la presencia de un nuevo tipo de lectura y manipulación de datos, y van definiendo a un modo de entender una usabilidad (artefacto portable), ya que es desde la interacción web, en donde realmente se cierra en este proyecto la función y finalidad de su producción.

(1) Rios, Maria José. 2020, 17 Noviembre, Martes. Presentación del Proyecto Tríptico (Nuevas tecnologías, nuevas percepciones y usos)[Archivo de video], Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=8_ATYFSQv-g

- Conclusión:

Escribir específicamente acerca de este proyecto, no es mostrar sus partes **(1)** sino que el enfoque es reflexionar, interpretar y criticar el proyecto. La finalidad de este paper- artículo, es colaborar y generen contribuciones que puedan presentar escenarios que ya están siendo y poder así, entrar en el proceso **de un nuevo entendimiento** de usabilidades individuales que repercuten a nivel colectivo, y que a su vez generan nuevas o diferentes maneras de abordar el diseño desde la exploración, la interdisciplinariedad y sobretodo desde la pregunta y la propuesta de una autoría que no venga directamente del diseño propiamente tal, que se dispersa y se sitúa en base a una necesidad de transformar e imaginar la cotidianeidad colectiva, desde una subjetividad y visión de algún futuro probable y posible.

Como artista medial, visual y exploradora en métodos y campos del diseño, pretendo generar un aporte introduciendo nuevas definiciones o maneras de abordar específicamente desde este proyecto, a lo vestible para enfocarme en éste como **un modo y no una moda-producto**, como una relación de factores sociales, afectivos, subjetivos de los usuarios disponibles para que entren a ejercer un rol más consciente en su vida y condición, lo que me puede permitir dar a conocer una mirada del diseño como una disciplina que puede y que debe de ser interdisciplinaria actualmente, y que sin duda, con este tipo de proyecto concretizado, será posible de que en Chile existan antecedentes de producción y creación **de diseño-arte como campo expandido**, aspecto que va a contribuir a su enriquecimiento y renovación de este como área de creación, producción y formación.

Con estas piezas portables que se comportan como accesorios, se concreta una investigación acerca de lo vestible y sus cruces con nuevas tecnologías de tipo interactivas, que permiten al diseño y al arte relacionarse con nuevos niveles de funcionalidad, los cuales a su vez, generan un aumento de la creatividad y de las posibilidades de producir un campo de creación renovado, en donde la percepción, como fenómeno incorporado, es en donde los sentidos se conectan y pueden implicar nuevas invenciones e investigaciones sobre todo importantes para Latinoamérica, pero para que pueda insertarse con identidad y criterio más propios con respecto a la relación con estas nuevas tecnologías digitales interactivas.

Las nuevas tecnologías de tipo wearables son mucho más que un dispositivo y una copia pobre de las capacidades de un teléfono inteligente. Vamos hacia la creación de proyectos portables electrónicos unidos a materialidades tradicionales y otras nunca vistas, que incorporan a la electrónica, e incluso a la nanotecnología y a la biotecnología, entre otros...

Ésta posibilidad ya existe y es cuestión de tiempo que los diseñadores y artistas junto con otras áreas, creen funcionalidades y reacciones para ella y desde ella.

Bibliografía:

- Pinzón Manrique, Hernán Javier. (2014). La Literatura como In - Corporación: El Cuerpo como Proceso. *La Palabra*, (24), 91-97. Retrieved June 07, 2019, from

http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0121-85302014000100009&lng=en&tlng=es.

- Carson, Reynolds (2010). *Devices that alter perception* . (Author, Editor)

- Pasquinelli, Elena. "Varela and Embodiment." *The Journal of Aesthetic Education*, vol. 40 no. 1, 2006, pp. 33-35. Project MUSE, doi:10.1353/jae.2006.0001

- Sullivan, S., (2016). *Designing for Wearables*. Boston, USA: Publisher: O'Reilly Media, Inc.

- <https://revistas.inah.gob.mx/index.php/dimension/article/view/11709/12477>

- <https://www.apulaya.com/en/andean-indigenous-textile-courses-in-peru/>

- <http://www.precolombino.cl/biblioteca/awakhuni-tejiendo-la-historia-andina/>

- <http://www.precolombino.cl/biblioteca/chimu-laberintos-de-un-traje-sagrado/>

- <http://www.precolombino.cl/biblioteca/awakhuni-tejiendo-la-historia-andina/>

- <https://khipukamayuc.fas.harvard.edu/>

- https://www.researchgate.net/publication/290785912_Signs_of_the_Inka_Khipu_Binary_Coding_in_the_Andean_Knotted-String_Records

- Braun, Ricardo. La conciencia humana y el emergentismo. *Persona* [en línea]. 2011, (14), 159-185 [fecha de Consulta 10 de Agosto de 2020]. ISSN: 1560-6139. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=147122650007>