



VESTIBLES

ENCUENTRO
INTERNACIONAL

DE VESTUARIO,
CULTURA &
TECNOLOGÍAS

Nº1

2015
JUNIO

5 *SOBRE LO VESTIBLE Y LO TECNOLÓGICO*
RICARDO VEGA M.

7 *EVENTO VESTIBLE*
MARÍA JOSÉ RÍOS

18 *HAZ TU PROPIA MODA*
ANA SILVINA CODA

21 *EL VESTIDO COMO ARTEFACTO DEL DISEÑO*
CLAUDIA FERNÁNDEZ

11 *CUERPOS FRONTERA Y ANTI-RESISTENCIA MEDIAL*
VALERIA RADRIGÁN

14 *EPIDERMIS, INDUMENTARIA E INDIVIDUO*
MANUELA RIVEROS

31 *PROTOTIPOS PARA EL FUTURO*
ERIN LEWIS

25 *SURORIGEN*
ALEJANDRA BOBADILLA

28 *LA FABRICACIÓN DE UN VESTIBLE PROPIO*
DESPINA PAPADOPOULOS

33 *EL COBRE Y SUS PROPIEDADES*
LUZ BRICEÑO GUARACHI

37 *NARRATIVAS EN LA INDUMENTARIA*
RICARDO O'NACIMIENTO

39 *SANTA COLOMA BELLVITGE*
JESSICA ESPINOZA

41 *MODA CHILE*
FLORENCE COLLIN

43 *SONDAS DE LA VIDA*
TERESA ALMEIDA

47 *REFERENCIAS*

50 *AGRADECIMIENTOS*
MARÍA JOSÉ RÍOS

51 *CONCLUSIÓN*
MARÍA JOSÉ RÍOS

Vestible N°1
Encuentro Internacional de Vestuario,
Cultura & Tecnologías

Editora:
María José Ríos

Asesor teórico:
Ricardo Vega

Corrección y edición de textos:
Carlos Reyes

Diseño:
Víctor Jaque / www.enjaque.cl

Impresión:
SALESIANOS S.A.

IMPRESO EN CHILE / PRINTED IN CHILE
1ra edición, junio 2015

Proyecto financiado por FONDART, convocatoria 2015



SOBRE LO VESTIBLE Y LO TECNOLÓGICO

RICARDO VEGA M.

Escenario tecnológico

El mundo que nos ha tocado vivir se caracteriza por la velocidad y la multiplicidad de posibilidades tecnológicas que ofrece. Diversos fenómenos convergen conformando una matriz de avances tecnológicos a los cuales es cada vez más difícil seguir el ritmo. Incluso pareciera que van más rápido que nuestra capacidad para entenderlos. A esto se suma la ansiedad por la innovación: apenas logramos tener el último dispositivo en nuestras manos, y ya ansiamos la llegada del que aún no está, juego en donde el mercado y sus mecanismos tiene mucho que ver.

La tecnología, amplificada en su relación con la ciencia, ayudan a conformar un escenario donde nuestros tecno-poderes nos llevan a pensar y sentir que podemos hacer cualquier cosa, incluso perseguir el antiguo deseo de igualarnos a dioses. Es aquí donde deseo y necesidad tornan nubosos sus bordes.

Arte y Tecnologías

Vemos actualmente como las ciencias y las tecnologías se encuentran en un renovado diálogo con las disciplinas tradicionalmente consideradas creativas (diseño, arte, música, etc). Este fascinante encuentro entre modos de pensar y ver el mundo permite no sólo idear nuevos productos y maravillas tecnológicas, sino que posibilita la aparición de nuevos imaginarios y escenarios, mundos completos en busca de interfaces. Se hace evidente entonces que la construcción simbólica del futuro es tan importante como su materialización física y técnica.

Los creadores siempre se han hecho cargo de las herramientas de su tiempo. Así vemos hoy como muchos pintores, compositores, dibujantes, escritores, poetas, etc, toman elementos que no han formado parte de su habitual inventario de materiales y técnicas, para incorporarlos en su repertorio de quehaceres. Lenguajes de programación para computadoras, material biológico, circuitos electrónicos, se incorporan al desarrollo de propuestas de artistas y diseñadores, contribuyendo de esta manera a expandir los bordes de sus disciplinas.

Lo Vestible

Este gran y desafiante escenario nos toca de diversas maneras, incluso en lo que llevamos puesto. Eso que llamamos lo vestible es lo que siempre va con nosotros, nos protege, nos identifica, señala nuestro estado de ánimo, nos abriga, amplifica nuestra identidad, es la interfaz que comunica nuestro lugar en el mundo. Gracias a su cruce con las nuevas tecnologías, pueden emerger nuevas maneras de vestir, ser y estar en el mundo. Traerá consigo este proceso una redefinición de lo que entendemos por cuerpo, o incluso, acerca de lo que

EVENTO VESTIBLE

MARÍA JOSE RÍOS ARAYA

consideramos como lo humano. Para algunos se asoma en el horizonte una singularidad, un transhumanismo, una superación de lo humano a través de la tecnología, una especie de cándido hiper optimismo tecnológico.

La velocidad tecnológica muchas veces no deja ver todas las preguntas que emergen, y que no sólo pertenecen a la matriz de lo tecnológico, sino que apuntan a todo un sistema de acoplamientos simbólicos, sociales, políticos, metodológicos, etc.

Sobre el evento

Es en este punto donde radica la relevancia del evento Vestibles, pues además de ser un espacio para dialogar sobre prácticas, conceptos, técnicas, propone una perspectiva que va más allá de la mirada funcional o utilitaria inmediata. Vestibles ofrece también una ventana para instalar reflexiones iniciales sobre lo técnico, lo tecnológico, conectando diversos temas, en distintos niveles de complejidad, para poder de esta manera especular sobre sus implicancias para el vestir, el ser, y el estar, tanto en nuestras sociedades latinoamericanas como globales.

Es posible que estemos en el umbral de un proceso en que lo vestible deje de ser solo vestible, sea algo más, y que este mismo proceso, replicado en otros ámbitos, prefigure una profunda transformación con alcances insospechados, como lo fueron ya otras revoluciones, de las cuales aún sentimos sus ondas expansivas.

Es necesario pensar los alcances de estos procesos que nosotros creamos, pero que de modo intenso e incontenible, vuelven a su vez a modificarnos: Qué está pasando? Qué nos está pasando?

No lo sabemos.

Me gustaría comenzar esta introducción, explicando este proyecto basado en el tema de lo vestible a partir de algunas interrogantes:

¿Qué es Vestibles?

Actualmente en el mundo existe un desarrollo tecnológico que ha influido en diversas áreas del conocimiento y del quehacer humano. Este proceso también ha impactado a las artes, al diseño y consecuentemente también al vestuario en diversos niveles tanto técnicos como conceptuales, lo que ha permitido el surgimiento de nuevas poéticas creativas, cuestionamientos e investigaciones en torno a los métodos y prácticas de producción y creación en esta área.

Vestibles es entonces un encuentro desde un plan de transferencia de conocimientos, discusión y diálogo que pretende profundizar y difundir el significado de lo vestible, lo portable y lo textil, respecto de lo tecnológico en nuestro contexto, porque lo textil es un soporte de significado e interacción tanto individual como colectivo.

Antes de seguir, estimo pertinente contarles cómo ha sido mi experiencia y proceso tras el acercamiento al área del vestuario, de lo vestible: ¿Qué me motiva a hacer este proyecto y por qué por medio de un evento?

Desde diversos medios, paulatinamente durante mi vida de estudiante y de profesional, he ido dirigiendo mi atención hacia el vestuario, que me ha hecho llegar a deducir de que el vestuario, que lo vestible es un objeto radicalmente importante, ya que a lo largo de la historia de la humanidad se ha establecido como gran puente de relaciones entre el sujeto y su entorno, siendo así uno de los elementos más cercanos al ser humano y más interesantes a indagar, explorar y practicar: "porque es sabido de que una de las primeras tecnologías fundamentales y vitales del hombre es y ha sido el vestuario".

Al establecer lo vestible como un campo de diversidad de niveles especulativos, se amplía el campo de mirada, generando además cruces entre el diseño, el arte, la arquitectura, lo performático, etc. Sin dejar de mencionar a las artesanías que contienen una raíz de identidad primordial en nuestra cultura más esencial.

Extendiendo aún más las cosas, el vestuario conlleva una importancia como objeto en su capacidad de ser un área de profundización del conocimiento, del comportamiento humano, del simbolismo y por ende del pensamiento, situación histórica y cotidiana que lleva a cabo, de alguna manera, a través del diálogo consigo mismo, con los otros y con el entorno.



Chile cuenta con un pasado de gran tradición textil heredada tanto de las culturas indígenas como también de una otrora importante industria textil, elementos hoy enfrentados la importación a bajo costo de materiales desde China y otras latitudes.

El vestuario, asociado habitualmente sólo a los conceptos de la moda y lo fashion, es muchas veces percibido desde su apariencia inmediata, lo que muchas veces dificulta profundizar en el análisis crítico de las diversas y complejas capas sociales, culturales y tecnológicas que puede implicar.

A esto debemos agregar el potencial que tenemos hoy en el país para que el arte, el diseño puedan explorar el interesante campo que emerge de la convergencia entre lo vestible y los nuevos desarrollos tecnológicos (materiales, métodos, dispositivos, conceptos), indagando así en las diversas dimensiones que ofrece este panorama.

Por esto y más es que me sentí motivada en provocar una situación colectiva de encuentro en torno al tema que no solo recae en la habitual exhibición artística, sino que quiere establecer una plataforma dinámica de discusión, conocimiento y especulación acerca de nuestro contexto en relación al tema de lo vestible, para así profundizar, acercar a la comunidad y crear redes de intercambios, siempre tan necesarias. Esto permitirá expandir el campo del vestuario desde diversas perspectivas, tanto culturales (lo social, lo simbólico, etc.), tecnológicas (materiales, técnicas, procedimientos, etc.), así como también desde sus propias definiciones disciplinares (lo textil, lo fashion, el vestuario).

Surgen así diversas interrogantes que vale la pena destacar por sus envergaduras sociales y culturales: ¿Cómo vincular a nuestro contexto con nuevos desarrollos tecnológicos? ¿De qué manera vincular estos avances tecnológicos con los saberes ancestrales locales? ¿Cómo comenzar a construir una comunidad local interesada en estos temas?

Estas preguntas son algunos de los pilares esenciales que me han motivado para crear este proyecto como un evento que conjuga difusión y formación. El valor de este evento es, entonces, ser un medio que invite a la creación y la conversación sobre la cultura, la tecnología, pero sobre todo, reflexionar sobre el cuerpo y la tecnología que lo acompaña, lo vestible.

Cuerpos frontera y anti-resistencia medial

La triangulación cuerpo-humano-vivo, presente en la definición misma de nuestra especie así como la comprendemos desde la modernidad, se encuentra en un estado de descentramiento o fractura en virtud de las relaciones que se establecen con la tecnología en la actualidad. Constantemente estamos extendiendo nuestras fronteras corporales desde la ropa hasta los piercings, prótesis, tapaduras, marcapasos, celulares, computadores, y otros dispositivos de uso personal. Estas extensiones limítrofes, ciertamente permiten quebrar toda definición en torno a lo humano, considerando que la relación vinculante con los aparatos opera en un doble movimiento: en la medida en que me acerco al aparato, éste también se acerca a mí, incluso penetrándome y permitiendo con ello la aparición de androides hasta hace poco sólo imaginables en el territorio de la ciencia ficción. Así, las fronteras delimitantes entre la especie humana y tecnología se vuelven cada vez más difusas.

La filosofía de la tecnología y los estudios culturales han abordado la problemática anterior básicamente a través de dos miradas. Por un lado, tenemos una tradición ciertamente tecnofóbica, que considera que la tecnología ha arrasado al sujeto con una lógica de funcionamiento compleja y unos modos de producción aplastantes, donde la libertad del hombre se agota y su lugar en el mundo es fuertemente cuestionado. En esta línea podemos considerar, sólo por mencionar ejemplos, a Lewis Mumford y su noción de "Megamáquina" así como a Vilem Flusser, quien en "Hacia una filosofía de la tecnología" plantea la hegemonía de "aparatos" y "metaprogramas" en el control del mundo. El sujeto, en este contexto, se volvería un mero funcionario imposibilitado de tomar verdaderas libres decisiones.

Aquí opera el terror ante el posthumanismo, corriente que considera que hemos dejado ya de ser humanos o estamos muy cerca de terminar de serlo. Sólo hay espanto ante el dominio total de la tecnología, que se masifica hacia un estado de totalización.

La segunda mirada, opera a través de la tecnofilia, consideran-



VALERIA RADRIGÁN

Es actriz, especializada en Estética (U. Católica de Chile, 2004) y Magíster en Teoría del Arte Contemporáneo (U. Complutense de Madrid, España, 2007). Actualmente realiza un Doctorado en Filosofía mención en Estética y teoría del arte (Universidad de Chile) con la tesis "Cyborgización y virtualización: reivindicaciones de un cuerpo otro desde la interfaz".

www.transmedialab.cl

do que los nuevos adelantos tecnológicos podrían promover un estado de apertura interconectiva y una suerte de acción crítica ante los mecanismos de control del cuerpo y la subjetividad. En este marco, la teoría cyborg, a través de teóricos como, Haraway y Hayles, por ejemplo, postularán una mirada de reivindicación para lo androide, considerándolo una creatura híbrida integradora de opuestos, superadora de dicotomías e, incluso, subversiva para con la tecnología. Esto desde la perspectiva de que pudiera surgir como imagen deseo de un sujeto que, desde su voluntad crítica, opta por trascender las limitaciones de su físico gracias a los avances de la ciencia.

Ante esto nos preguntamos: ¿es posible, más allá de la tecnofobia o tecnofilia, generar una mirada crítica y sin embargo abierta ante lo que parece ser la emergencia de un nuevo otro contemporáneo?

Ciertamente, como hemos postulado, las relaciones que se establecen con dispositivos tecnológicos no sólo permiten la emergencia de nuevas corporalidades, sino que con ello, nuestra especie es modificada. Esta afirmación, guarda respaldo desde una perspectiva antropológica: en “El Gesto y la palabra”, por ejemplo, Leroi Gourhan plantea la evolución de lo humano en virtud de las tecnologías que éste emplea, siendo los primeros y más radicales cambios biológicos (desde la estructura del córtex cerebral hasta el pararnos de pie y hablar) promovidos por la técnica. Por otro lado, no debemos olvidar que las representaciones antropomorfas del cuerpo humano que hemos heredado como verdaderos cánones de la visualidad en occidente, provienen en su origen de las ilustraciones de tratados anatómicos desarrollados al amparo de la ciencia médica en el renacimiento. Con ello, al decir de Foucault, han operado como verdaderos dispositivos de subjetivación, normando nuestra percepción de lo humano de un modo radical.

14

Verificando entonces que el estado de mutación de la especie y entendimiento de la misma es condicionado por la tecnología, sólo queda ver qué alteraciones del cuerpo se esperan para el humano y, en consecuencia, qué cambios operarán en términos de su cosmovisión, gestión de identidad, relaciones interpersonales, roles, etc. en la actualidad y hacia el futuro.

En este contexto, propondremos la emergencia de un cuerpo frontera, aún con huellas del pasado, en tránsito entre su configuración anterior y otra que (aún) no conocemos, pero que es factible de vislumbrar en relación a las nuevas corporalidades y performatividades que emergen en la contemporaneidad. Estaríamos ante una realidad en la que se hace evidente que el cuerpo se encuentra en un estado de entre, tránsito entre su materialidad y un otro estado maquinizado y virtualizado. Nos introducimos, según Philippe Queau “en los intersticios de una realidad compuesta, mitad imagen, mitad sustancia.”¹

Particularmente, los avances tecnológicos de nuestra era se caracterizan por poseer un carácter multi abarcador. En concreto, los dispositivos digitales personales de la actualidad se vuelven verdaderas prótesis extensivas, invisibilizándose en su uso cada día más común y masivo al punto de considerarlas como parte de una

normalidad corporal. Al mismo tiempo, han devenido totalizadores de experiencias inmersivas, espectaculares y ampliamente conectivas en las que se genera una utopía de entrega o apertura de unos con otros, siendo que en rigor pareciera aumentar el problema del encierro y la autoafirmación. Podríamos decir que estos aparatos introyectan el metaprograma a un nivel insospechado, transformándose la carnalidad en una mera extensión gestual del aparato.

Sin embargo, podríamos encontrar una salida “positiva” en las extensiones tecnológicas, en la medida en que tomemos consciencia de su potencial político emancipador así como de su capacidad de conectar profundamente a los sujetos en vínculos intensos y responsables que trascienden la proximidad física para acercarse existencialmente en una realización mutua.

Por otro lado, resulta innegable la necesidad de conjugar la materialidad del cuerpo orgánico y las interfaces tecnológicas como ámbitos que conviven: podríamos hablar de un estado “reconciliador” en el que ambas esferas se influyen mutuamente, emergiendo una estrategia de antiresistencia medial. Entenderemos este ejercicio como una dinámica de flujo que cede a la invasión de las fronteras de la piel, permitiendo la activación de nuevas corporalidades con inputs y outputs desde esta realidad hacia la virtualidad. En esta entrega al descontrol tecnológico, los límites entre cuerpo y máquina se desdibujan, perdiéndose las jerarquías entre cuerpos humanos y otros cuerpos dispositivos y (re) apareciendo figuras representacionales como el ícono del cyborg, el avatar y las creaturas pixel.

Nos encontramos en una suerte de engranaje, cuerda floja que oscila en un infinito devenir. El cuerpo frontera separa, pero a la vez hace confluír los territorios, con lo que resaltamos un carácter móvil, siempre en tránsito entre lo que existe a uno y a otro lado del cerco. Proponemos que el cuerpo opera bajo esta lógica, articulándose constantemente como engranaje de toda frontera. Se expone,

15

por tanto a susceptibles modificaciones propias de este devenir. La forma de estas alternancias no podrá ser menos que híbrida y mutante, propia de un cuerpo eternamente en cambio y transformación como habitante del límite y engendro de la interfaz. Atender este proceso de mutación es importante, a fin de desarrollar una actitud abierta, lúdica y al mismo tiempo crítica para no ser fagocitados por el nuevo aparato.

Notas

- 1 Queau, Philippe, Lo virtual, virtudes y vértigos, disponible en <http://es.scribd.com/doc/55020940/Queau-PhilippeLo-VirtualVirtudesyVertigospdf>

Epidermis, indumentaria e individuo

El vestido es básicamente un objeto textil. La tela es la materia prima a partir de la cual se modifica la superficie del cuerpo a modo de una nueva epidermis, a la vez que enmarca la anatomía y delinea una silueta mediante relaciones de proximidad o lejanía [...] Así, el textil es la materia que cubre y/o descubre al cuerpo, participa de su morfología y genera una nueva relación del cuerpo con el entorno. Andrea Saltzman

[...] la moda ha estetizado e individualizado la vanidad humana, ha conseguido hacer de lo superficial un instrumento de salvación, una finalidad de existencia. G. Lipovetsky

Gilles Lipovetsky, connotado pensador francés, inauguró su texto “El imperio de lo efímero” de 1987 aseverando que la moda era un tema que no le sentaba bien a la intelectualidad o al menos no lo era hasta esa fecha. Hasta ese momento la pulsión constante y acelerada por el cambio y la novedad que definían a la moda como tal, y que aún la delimitan, también la condenaban en cierta forma a no ser nunca académicamente estudiada e incluso rechazada por los círculos teóricos.

Este panorama, que sirve como punto de partida para uno de los textos que, en mi opinión, reflexiona y ubica a la moda de manera original, justa y correcta, señalando que a partir de un fenómeno tan superficial y fútil se tiene acceso a lo que es hoy, el paradigma del sistema mismo sobre el cual se instala el arte, la política, en fin, todos los ámbitos de la sociedad contemporánea, este mismo panorama, se nos presenta hoy diferente.

Reflexionar sobre la indumentaria y el textil en este nuevo escenario, implica una nueva concepción de individuo, uno que interactúa con el mundo que lo circunda, siempre en relación directa con la tecnología, y con ello, un sistema donde se van demarcando nuevos márgenes y puntos de encuentro, entre el individuo y su indumentaria, la epidermis y el textil, el vestuario y la identidad.



MANUELA RIVEROS

Al tener una formación en historia del arte, su aproximación al mundo del vestuario, las marcas y la moda involucra ciertamente la dimensión simbólica y la investigación. Esto resulta útil a las necesidades de una productora boutique tan particular como CazaModa en el diseño de soluciones únicas, ideadas para cada uno de sus clientes y enraizadas en las bases históricas y simbólicas de la marca.

Si la moda como sistema, sistema de culto a la novedad, proceso excepcional, cambiante, inestable y veloz, “es una formación esencialmente sociohistórica, circunscrita a un tipo de sociedad”, y si este tipo de sociedad es aquel en vías de consolidarse como liberal e individualista, la aparición de la moda dentro del contexto occidental por tanto, trae consigo el valor intrínseco del ser humano moderno de inventarse y reinventarse a sí mismo, de ser dueño de su existencia y como tal, de imitar y diferenciarse de otras existencias, según sea su deseo. Ahora bien, nuevamente el escenario presentado aquí pareciera no solo coincidir a la perfección con lo planteado por el sociólogo francés, sino que además ha alcanzado una intensidad nunca antes vista¹.

Involucrado en una visión crítica a la aceleración suntuaria, el aporte pionero de la académica argentina Andrea Saltzman² es innegable. Una reflexión en torno al vestuario densa, y significativa, que da cuenta de cómo la indumentaria puede modelar en primera instancia las diferentes formas en que nos relacionamos con nuestro cuerpo, y desde ahí, el modo en que nos relacionamos con otros. Ya anteriormente Bernard Rudofsky³ cuerpo, afirmando que la evolución misma del ser humano habría atrofiado en gran parte nuestros sentidos, transformándonos en seres altamente visuales y excelentes lectores de la simbología de la indumentaria. La vestimenta que usamos entonces jugaría un rol importante, al punto de que el cuerpo desnudo es leído como un algo incompleto. El individuo necesita de la indumentaria como una especie de ortopedia que lo auxilia en el ejercicio de representarse como individuo, un cuerpo cargado de significado, de individualidad. Se instala así la indumentaria como un elemento mediador entre la mente y el cuerpo, en una ecuación donde el inconformismo encuentra un lugar fundamental, funcionando como el verdadero motor de esta relación.

Moda/Vestuario

La moda no tiene contenido propio, es una pulsión, una latencia, una fuerza y un antojo, y en ese sentido si bien no se halla intrínsecamente ligada a la esfera del vestir, es el vestuario donde mejor se ha encarnado a lo largo de la historia. En correspondencia directa con la necesidad de cambiar constantemente la apariencia, la moda encontró en el vestuario, el vehículo perfecto que la potenció y la revolucionó una y otra vez, copiándose y referenciándose infinitamente y alcanzando en la actualidad una posición de culto que nunca antes había tenido.

Hemos alcanzado así a generar un sistema de la moda, poderoso, incluso monstruoso en su sentido de prótesis y ortopedia, de falsificación de una individualidad. El gusto actual por la novedad es insaciable e infinito y nos encontramos ante un sistema de la moda cuya única regla permanente es que todo debe cambiar siempre. Es solo así que se ha instalado un verdadero sistema de la moda y somos dueños de nuestra propia condición de existencia. La moda, como dijo Roland Barthes, dejó de ser periférica y ahora es hegemónica.

Epidermis/Individuo

En esta nueva concepción de la individualidad, cada uno administra racionalmente

su cuerpo con el entorno. Cada persona de manera particular y desde su propia conciencia, se hace cargo de su existencia y la protege o expone. Pero el gobierno de la moda es también el de la incomunicación. En la era de las comunicaciones, una sociedad que alimenta y corteja su narcisismo, se transforma en una sociedad pacífica en términos del gran conflicto social y político, el cual excede ciertamente los límites del espacio de interés cuyas fronteras son la epidermis, el textil y la indumentaria, pero por otra parte, se profundiza y se intensifica el conflicto subjetivo que alberga el individuo mismo. Una sociedad donde sus individuos se vuelcan sobre sí, permite mayor libertad individual, ciertamente las mayores que nadie nunca había tenido hasta ahora en toda la historia del desarrollo de las sociedades humanas, pero también, se engendra una vida más infeliz. Liberado del peso de la historia, el ser se ahoga en la confusión que le produce su existencia, el individuo se remite tanto a sí mismo que queda a la deriva, y en muchos casos naufraga en una especie de neurosis.

En términos específicos de diseño, de creación, esta verdadera glorificación instintiva de la personalidad, del individuo, de su indumentaria, de la excepcionalidad y la particularidad permiten a su vez aumentar enormemente, y de nuevo, como nunca antes en la historia, las posibilidades individuales de elección, legitimando así la totalidad los estilos artísticos existentes y por existir en un futuro. Todos somos creadores.

Indumentaria/Individuo

En la medida que el textil se identifica más con el individuo, se borran los límites entre el textil y la epidermis, y también lo hacen los dispositivos electrónicos que se vuelven a su vez, usables, portables y últimamente "vestibles". De la misma forma en que un primitivo reloj es considerado un elemento arquitectónico de las ciudades y pueblos, hasta como el interior de los hogares en forma de mueble y se transforma en un elemento personal que se ajusta a la muñe-

ca del individuo para, en última instancia, desaparecer como dispositivo material e integrarse a otros dispositivos o en su defecto, mantenerse como un accesorio o elemento de moda.

Los nuevos dispositivos tecnológicos eliminan nuevamente las fronteras entre el individuo, los dispositivos, el textil y la epidermis y se incorporan al cuerpo del usuario como una especie de prótesis que lejos de reemplazar un miembro u órgano físico, incorporan nuevas tecnologías y resuelven una infinidad de necesidades y requerimientos. Al lado de ello, el uso de los dispositivos en moda resulta, por decir lo menos, tímido frente a la complejidad teórica y conceptual que la interacción entre los usuarios y estos aparatos ha dado al arte, al cine, la literatura y otros ámbitos. Pareciera ser que es a partir de aquí que se abren realmente las problemáticas conceptuales que un evento como "vestibles" debiese abordar y que espero en parte esta serie de reuniones haya logrado delimitar y cuestionar en el transcurso de esta semana, intentando responder a cuestiones como la interacción y los límites del individuo y estos dispositivos. La interacción misma del individuo, en tanto que el cuerpo es entendido ahora más que nunca como una maquinaria, un mecanismo tan funcional como estético, sujeto a modificaciones y

que además interactúa con otros mecanismos de manera eficiente, fluida e intuitiva. Y aparece aquí el textil nuevamente como una segunda epidermis y frontera difusa. Se unen en el textil y la indumentaria el ámbito de lo funcional, campo que se ha expandido fuertemente gracias a los avances tecnológicos, con el aspecto simbólico y de diseño que tiene relación con elementos quizás sociológicos y de las mentalidades de la sociedad actual. Interactuamos con estos dispositivos "vestibles", pero también interactuamos con nuestro vestuario. Interactuamos con el resto de quienes nos rodean por medio y gracias a estos dispositivos y también lo hacemos a través de nuestro vestuario.

Pareciera ser que claramente aquí, más que respuestas, se abren un sinnúmero de interrogantes que producen fascinación entre diseñadores, historiadores, teóricos, cineastas, artistas, y creadores. El cine, el arte y la literatura se encargan de explorar la relación del individuo con estos dispositivos, las nuevas sensibilidades y las nuevas formas de interacción y de relación entre el individuo mismo, sus dispositivos y entre los individuos a través de sus dispositivos. Más allá de los análisis de Saltzman, Rudofsky y Lipovetzky que me parecen fundamentales, se abren aquí una multiplicidad de nuevas líneas de estudio y análisis que ciertamente han enriquecido el panorama y que deberían estimular a los futuros diseñadores de vestuario a mirar críticamente, analizar e incorporar estas cuestiones en sus procesos creativos.

Bibliografía

Rudofsky, Bernard. *The Unfashionable Human Body*, Lipovetzky, Gilles. *La Era del Vacío*, Barcelona: Anagrama, 2014; *El imperio de lo efímero*, Barcelona: Anagrama, 2011.
Barthes, Roland. *El sistema de la moda y otros escritos*, Buenos Aires: Paidós, 2005.
Saltzman, Andrea. *El cuerpo diseñado*, Buenos Aires: Paidós, 2004

Notas

- 1 A riesgo de caer en exageraciones al intentar realizar un análisis de un fenómeno reciente en el cual estamos inmersos y sin tener la distancia que permite un análisis reflexivo y en perspectiva.
- 2 Directora de la Carrera de Diseño de Indumentaria y Textil de la Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo de la Universidad de Buenos Aires. Profesora titular de la asignatura Diseño de la misma universidad. Publicó "El Cuerpo Diseñado" en Buenos Aires, Argentina, en el año 2004.
- 3 Bernard Rudofsky (1905 - 1988) fue un escritor estadounidense nacido en Moravia, destacó como teórico, arquitecto y diseñador. Sentó las bases del diseño socio cultural comparativo y criticó profundamente los progresos de la época contemporánea.

Haz tu propia moda

(en tiempos de crisis de identidad a la hora de vestirnos)

El término DIY (Do it Yourself) o HUM (Hágalo Ud. Mismo) nace en San Francisco en la década de los 50's como referencia de arreglos caseros sin necesidad de manos profesionales para poder resolverlos. Veinte años después, esta reacción pasó a escenas alternativas como el movimiento punk, como respuesta a la falta de libre expresión y motivación para encarar proyectos de manera independiente, por ejemplo. Así, ellos podían editar sus propios discos sin el apoyo de grandes discográficas, generando una libre difusión del material (revistas, fanzines, discos) y practicando así la autogestión.

Acercándonos más al ámbito de la moda y de la era digital, podemos referirnos a este término como una alternativa diferente a la hora de consumir. Pasaron décadas de producción serial y de consumo exacerbado. La aparición de estas tendencias hace que nos detengamos a pensar si se pretendería de algún modo desacelerar el sistema y abatir el ritmo del "Fast Fashion", tan impuesto en nuestras vidas como consumidores. Para algunos ya se transformó en una costumbre la creación por manos propias, para lograr prendas más creativas o para abaratar costos sobre los objetos inaccesibles.

DIY, moda contracultural

Utilizar la práctica DIY, no es solamente adquirir un ítem de moda, sino comunicar en lo que vistes todo aquello que quieres, personalizándolo con sus detalles y gustos. Este fenómeno, en este escenario social, no solamente capta la atención de la autoproducción sino el deseo de compartirla. Lo fresco y contracultural resulta más atractivo para las marcas. Adoptarlo sería una especie de aire nuevo para el circuito ya viciado que existe entre las marcas y los consumidores. Los primeros canales de visualización de esta tendencia fueron los blogs, con tutoriales explicativos en simples pasos como poder modificar tu ropa.



ANA SILVINA CODA

De nacionalidad argentina y residente en Santiago de Chile. Posee Estudios Superiores en un Postgrado en Sociología del Diseño en la Universidad de Buenos Aires (UBA).

Ana destaca por su investigación "Hágalo usted mismo", ¿Contracultura o moda? y en su análisis de nuevos hábitos y formas de consumo de indumentaria.

Ha incursionado en el periodismo de la moda y realizado estudios de tendencias.

www.slowmoda.com

Ahorrar en crisis

Existe una mirada más crítica y conciente de la situación económica mundial actual. Entonces se podría decir que el DIY y la sustentabilidad no serían simplemente tendencias que cambian según las temporadas, son el deseo de poder gestar un cambio de modo colectivo para la sociedad. Cuando se está manifestando la idea de solidaridad y la comunicación se estaría promoviendo la idea de poder aportar conocimiento y compartirlo.

Paradigmas de consumo

Analicemos los orígenes de por qué hoy es tendencia renovar nuestras propias prendas y cómo grandes marcas se apropian de esta tendencia que nace de una contracultura y terminan siendo utilizadas como estrategias de marketing. Desde una perspectiva sociológica esta tendencia se afianzó en nuestras sociedades por la actual crisis o cambio de configuración que sufrió el sistema de la moda, expresando los nuevos valores sociales instalados en la era global que revalorizan la identidad individual. El protagonismo pasa a estar en las personas y no en los imperativos sociales que antes ejercían presión sobre los individuos.

Como explica Susana Saulquin en "La muerte de la moda, el día después", el vestido ya no depende de los cambios estructurales, de colores o formas que evolucionaban al vestir, sino de la apropiación del usuario.

Sin embargo cabe preguntarse si el usuario y apropiador de esta tendencia es consciente de que está aportando a un cambio colectivo en el modo de consumir, dado que decide reutilizar prendas dándoles un nuevo uso con una marca personalizada. En un principio se podría decir que sí, que se vería beneficiado y cambiaría el sistema de consumo. Es más accesible deconstruir una prenda que está abandonada, que recurrir al retail. Diferentes factores son los que impulsan a los consumidores a utilizar otras alternativas.

El deseo de crear algo creativo y útil se despertaría en estos grupos de personas que deciden utilizar estas nuevas prácticas. Existen diferentes maneras de customizar una prenda. Por ejemplo, un jean que no ya se utiliza puede ser: cortado, decolorado y agregado con apliques de colores. No solo sería satisfactorio el resultado final, sino el recorrido y la conciencia de que uno mismo puede crearlo, es aún más satisfactorio. Se estaría suplantando la acción de comprar y renovar constantemente, con la acción de crear para alcanzar los ritmos efímeros del sistema de la moda.

Otro factor que hace exitosa a esta tendencia a nivel social es la posibilidad de ser solidario y compartir los conocimientos adquiridos en la web. Esta experiencia le brinda valor agregado al vestir. Algo que los consumidores cada día buscan más. El motivo de la apropiación de esta tendencia para el marketing, sería una estrategia más del mercado para consumir una contratendencia y conseguir más adeptos. La apropiación de esta tendencia como el DIY, aseguraría a las empresas y a las marcas en sus procesos de producción y comercialización, un lugar seguro y exitoso en el mercado.

He aquí el punto de contradicción cuando las marcas deciden apropiarse de estas

El vestido como artefacto del diseño: su enseñanza disciplinar y algunas consideraciones para su reflexión

contraculturas, pues ya no sería un cambio genuino, sino impuesto por el mercado.

Sustentabilidad y DIY

Analizando este fenómeno habría que destacar que coincidiría con el acatamiento a los principios ecológicos: Los desechos textiles y el aprovechamiento del material para la construcción de nuevas prendas. Lo sustentable no sería una simple tendencia más, sino que pasaría a formar partes de nuestras vidas, junto a comportamientos más concientes y que son día a día más asimilados en la cotidianidad. La reutilización de los materiales a la hora de crear prendas, pasó a mercados exteriores que no solamente lo hacen por gusto o practicidad, sino que concuerdan con las nuevas leyes de la vida sustentable. La reducción de materiales y el aprovechamiento de los mismos no son solo ítems de moda, sino recursos para cumplir con las éticas de la nueva conciencia ecológica.

El significado social del DIY sería en un principio una manifestación en la acción de consumir que ayudaría a resolver el ahorro en el vestir, dadas las crisis económicas que se viven por ejemplo en Argentina, en otros países latinoamericanos y también pensando en las recientes crisis europeas como la de España. El cambio del consumo sería: desacelerar el sistema, saciando las necesidades de consumir, construyendo nosotros mismos nuestras prendas.

Podríamos decir que los ritmos serían los mismos, se estaría en constante movimiento, pero la conciencia en el consumo y la ética sustentable harían factibles estos cambios de hábitos.

No solo son los grupos minoritarios los que practican esta contratendencia, nuevas generaciones de diseñadores y grandes marcas también están aportando para este cambio social. Además de hacer acciones de marketing para la comercialización de sus productos, ahorran al utilizar materiales que antes desaprovecha-

ban. Por el momento es muy difícil detener este circuito de consumo constante, pero estas contratendencias aparecen para hacer notar la conciencia que la sociedad ha comenzado a tomar sobre los existentes ritmos de producción desenfrenada en el rubro indumentaria, como también en la importancia del cuidado del medio ambiente y el elemento ético, por sobre todas las cosas.

El trabajo académico que he adelantado en los últimos años gira alrededor de un objeto: El vestido. Como objetivo principal persigo contribuir a una comprensión más amplia de sus particularidades dentro del campo de estudio del diseño y, de una u otra manera, abrir el horizonte de preguntas frente a la relación cuerpo-vestido y contexto. Más allá de los determinismos de los medios de comunicación que promueven la imagen de un diseñador de vestuario (y de un diseñador de moda) sin capacidad reflexiva.

Considerado por diferentes saberes (antropología, sociología, semiología, entre otros) como signo, mercancía, tecnología, medio para "algo", mi interés se centra en abordarlo como un tipo particular de objeto, nacido de un momento histórico específico, aquel de la historia del diseño y como depositario de unas propiedades que lo hacen distinguirse de otros objetos, dentro de las cuales se destaca su capacidad para modificar (volver a crear) el cuerpo de su portador.

Al mismo tiempo y desde la práctica docente y la coordinación del área de proyecto en la facultad de Diseño de vestuario de la Universidad Pontificia Bolivariana en la ciudad de Medellín, Colombia, me han acompañado diversas preguntas alrededor de la enseñanza en diseño y particularmente en diseño de vestuario o indumentaria.

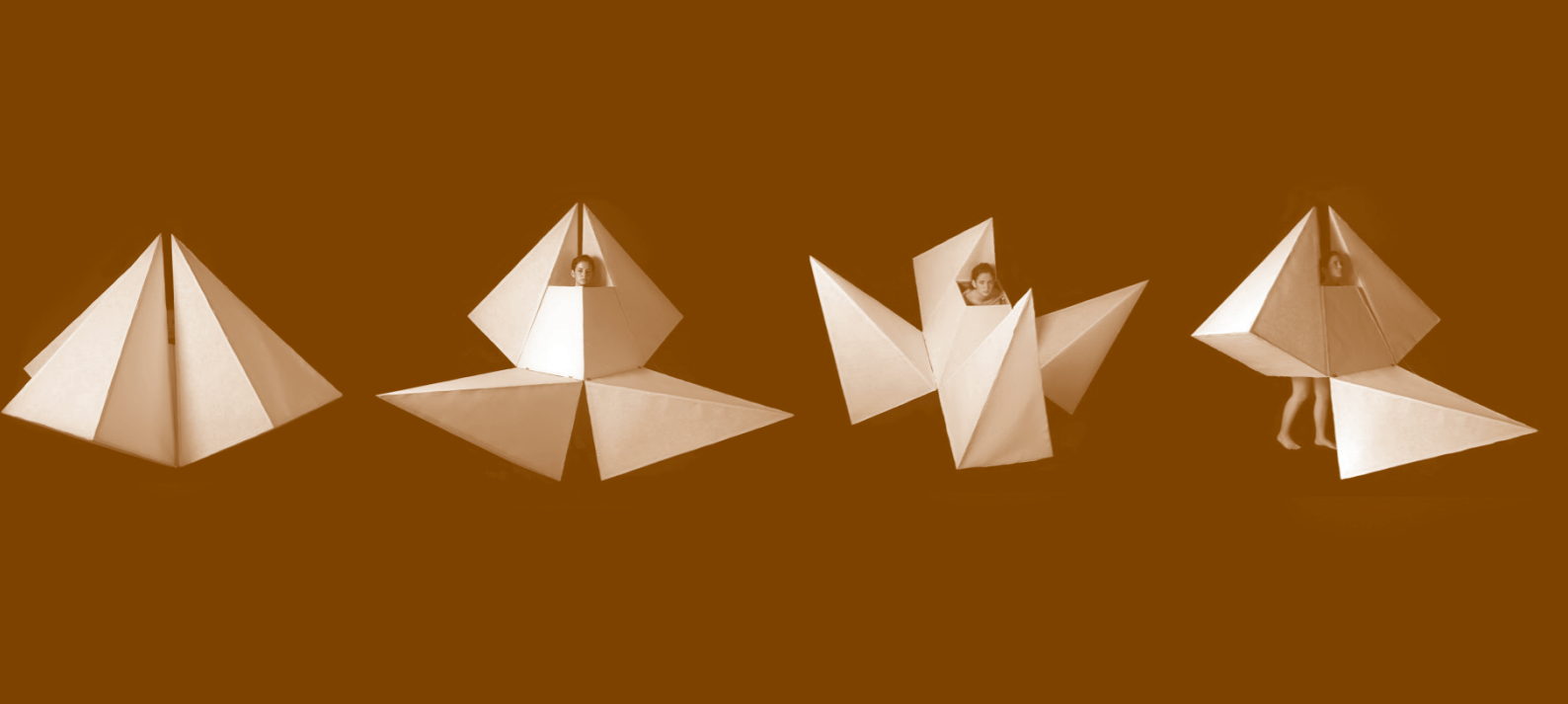
Estos interrogantes, de indole teórica, disciplinar y pedagógica, han sido consignadas en diversos artículos, ponencias, dos libros: "De vestidos y cuerpos" (2013); "La profundidad de la apariencia: contribuciones para una teoría en diseño de vestuario", 2015); en la investigación de tesis doctoral "El vestido como artefacto del diseño", texto que por estos días se encuentra en su etapa de escritura y también en mi participación como editora y autora de un capítulo en el libro "Creadores de vestidos, creadores de mundos" (2013), el que se encuentra disponible en versión digital libre.



CLAUDIA FERNÁNDEZ SILVA

Diseñadora Industrial, Universidad Pontificia Bolivariana. Master of Arts in Design, Creative Academy (Milán). Candidata a doctora en Diseño y Creación, Universidad de Caldas. Docente, investigadora y coordinadora del área de proyecto en la facultad de Diseño de Vestuario de la Universidad Pontificia Bolivariana.

www.proyectomedussa.com



Para mencionar algunos de los temas que me han ocupado en los últimos años, nombraré los títulos de diversas ponencias, capítulos y artículos con una breve reseña de su contenido. Varios de ellos pueden ser consultados en el blog www.proyectomedussa.com

“Experiencias y prácticas creativas alrededor del vestuario”; “Las performáticas del cuerpo vestido” y “El vestido como vehículo de la transformación del cuerpo” reflexionan sobre la práctica pedagógica a partir de los proyectos que he dirigido en el curso Procesos creativos. Este tiene como objetivo conducir al estudiante por un espacio de reflexión y acción, donde sea posible expandir la idea del cuerpo y el espacio a partir de una exploración del límite, es decir, del vestido, al comprender sus raíces y razones de ser desde tres instancias: la superficie, la forma y el movimiento. Estos trabajos los hemos denominado: “Superficies experimentales, Geomorfos y Animorfos”. Las fotografías que acompañan esta reseña obedecen a estos proyectos.

Otros escritos como “El vestido como identidad, del gesto personal al colectivo” y “El vestido en el advenimiento de la distopía”, se dirigen a observar algunas dinámicas del cuerpo vestido en el entorno social y su significado cultural. En el segundo, se exploran además las condiciones en que se ha de pensar el vestido y su práctica en un tiempo futuro.

“Cuerpo regulado, caótico y liberado: la autoreferencia en el uniforme militar y el uniforme escolar”, explora aspectos semióticos de la vestimenta al revisar las operaciones por las cuales, el vestido en sí mismo, llega a ser imagen autorreferente de las instituciones que

representa. Los cuerpos vestidos de uniforme representan todo lo que se sabe de las instituciones de las que son referencia. Esta referencia es transparente. La práctica vestimentaria propia del ser humano, se une a un imaginario social plagado de asociaciones simbólicas que provocan un reconocimiento inmediato del espectador quien entra sin resistencia en el juego de rol de los cuerpos vestidos.

Por su parte, “El vestido como proyecto social del cuerpo”, “Creadores y cocreadores de cuerpos”, “Evolución del concepto de creación y su relación con el diseño y el vestido”, “El diseñador del futuro”, “La profundidad de la apariencia: el vestido en el debate entre el arte y el diseño”, “Nuevas imágenes y cuerpos vestidos, el diseño de vestuario con ‘d’ minúscula”, se dirigen a revisar la relación entre cuerpo, vestido y contexto desde la mirada disciplinar del diseño. La hipótesis que allí se plantea es que la creación del vestido ha de asumir al cuerpo humano como objeto específico de elaboración proyectual, puesto que cualquier decisión sobre el vestir es una acción de diseño del cuerpo.

Adicionalmente, la propuesta central de estas reflexiones, busca estudiar el vestido desde el diseño desde dos hechos fundamentales. El primero se refiere a que su concepción está ligada al proyecto. El segundo hecho se refiere a su mirada como artefacto. Desde un aspecto instrumental, observamos cómo el cuerpo se ha asumido históricamente como un proyecto de perfeccionamiento técnico, en el que el encuentro con la herramienta permite una reconfiguración de su estructura original y potencia sus capacidades.

“Esto implica que en la relación de uso, el cuerpo objeto es modificado para mediar entre el sujeto y la acción, en el caso del vestido, la acción de vestir. No obstante, el proyecto de cuerpo que cada cultura plantea para sí, implica además de los valores técnicos aquellos otros de orden funcional y simbólico, que en el caso de la sociedad nacida a partir de mediados del siglo XX, la sociedad que creó al diseño, se centran en el intercambio de signos a gran velocidad provocando que las ideas, expectativas y ansiedades sobre el cuerpo se renueven constantemente” (Fernández, 2013, p. 462).

“Reflexión sobre los procesos de enseñanza en diseño de vestuario como caso diferenciador frente a otros saberes” y “Los retos de la formación en investigación en diseño de vestuario: Dificultades y aciertos en la comprensión del lugar de la investigación en los procesos formativos desde los docentes y los estudiantes”, persiguen una revisión crítica sobre la enseñanza y la investigación alrededor del vestido como artefacto y del vestir como práctica al interior de la academia.

Estas últimas preocupaciones surgen a partir de la mirada sobre el proyecto vestimentario en el contexto colombiano que ha sido, hasta hace relativamente poco tiempo, dirigido a la adquisición de destrezas técnicas y tecnológicas para la producción de un producto con características comerciales. La idea de proyecto, como se ha concebido en el arte, el diseño y la arquitectura, no se



había tomado como valor fundamental, al igual que todas las otras dimensiones del objeto vestimentario.

Definir su inclusión en el campo de conocimiento del diseño, al mismo tiempo que declarar su autonomía como especialidad que requiere se tengan en cuenta las particularidades de su objeto, no ha sido una tarea fácil, pues al vestido no sólo fuera sino también dentro de la academia se le asocia a imaginarios ligados a la superficialidad y la banalidad. Enfrentamos por tanto, una serie de retos en el desarrollo y ampliación de nuestro joven campo de conocimiento que tienen su base en las dificultades que presentan algunos docentes (principalmente aquellos formados en diseño), de ver la investigación como un asunto íntimamente ligado al acto creador del diseñador y no como una actividad contraria al pensamiento creativo de la cual se ocupan las disciplinas “más científicas”.



Surorigen

De la diversidad del conocimiento como tecnología a la creación de autor

Si bien la motivación de la marca SURORIGEN, en términos generales, nace y continúa con una identidad ligada a la experiencia, formación y desarrollo en el ámbito del diseño de vestuario y textil.

Se podría resumir que la base de este proyecto está centrado en la tecnología usada, que incluye la filosofía de lo *diverso* a un sello único.

Alejandra Bobadilla, fundadora y diseñadora de la marca, nace en Chile, país que por su geografía cuenta con una diversidad de culturas, pero no es en ese ámbito donde se desarrolla la visión y misión de la marca, ya que desde un punto de vista de comportamiento sociológico de los habitantes, lo diverso o distinto no es aceptado o bien visto, ya sea por causas relacionados con la identidad, miedos, ignorancia y/o contradicciones propias del país.

Desde este contexto árido, la marca, que se encuentra en estado de construcción actualmente, utiliza una metodología dinámica de búsqueda de contenidos, símbolos, significados, tecnologías, etc. en las artes visuales y escénicas, la ecología, la ciencia experimental, la educación y en la gestión. Así logra construir un *estilo* con un imaginario que promueve e identifica a hombres y mujeres que tienen sus valores, actitudes y consumo relacionado con una estética clásica, valorizan productos con denominación de origen y materias primas nobles, tienen inquietudes intelectuales y opinión propia.

Si crear moda con identidad local significa usar los códigos de forma, color, materiales, símbolos, etc. de un grupo de personas y un territorio determinado. En el caso de SURORIGEN la identidad no está centrada en las personas ni en una etnia, sino que la identidad está en el paisaje natural. Desde ahí las colecciones reflejan paisajes propios chilenos de flora y fauna como Patagonia, Oceanodroma, Puerto Saavedra, a través de sus formas, texturas y nobleza de los materiales.



ALEJANDRA BOBADILLA

Diseñadora y artista textil,
Licenciada en Cine Documental.
2014 Exhibición del diseño CHAL FLORA en Milan Design Week
2014 - Sharing Design curada por Alessandro Mendini y Milano Makers. Participa en el libro Milano Market - Sharing Design "Creativity and Territory_a Chilean Experience". Seleccionada con el diseño CHAL FLORA en la 4ª Biental Iberoamericana de Diseño en Madrid.
2013 Certificada como Miembro de Comercio Justo Internacional (WFTO).

www.surorigen.cl

Para concluir, deseo resaltar que las mencionadas reflexiones, están dirigidas a superar los imaginarios y connotaciones ligadas a la moda que dominan la reflexión sobre el vestido tanto dentro como fuera de la academia. Pretenden llevar las preguntas sobre el papel de este objeto en lo cultural y social como contexto de acción del diseño, sobre el papel del diseñador de vestidos como aquel que ejerce un trabajo intelectual/proyectual para debatir con la cultura bajo la forma de artefactos y los usos que ésta le ha dado al cuerpo, en formas que incluyen y superan el intercambio acelerado de signos, del que como artefacto, no es el único deudor. Al mismo tiempo, pretenden superar las limitaciones del sesgo técnico que ha dominado su enseñanza.

Bibliografía

Fernández, C. (2012). Nuevas imágenes y cuerpos vestidos. Arquetipo, 5, pp. 63-74.
Fernández, C. (2013). La profundidad de la apariencia: el vestido en el debate entre arte y diseño. Poliantea, IX (16), pp. 129-150.
Fernández, C. (2013). El vestido como proyecto social del cuerpo. Memorias Congreso Internacional de Ciencias Sociales. Universidad Pontificia Bolivariana. 448463.
Fernández, C. (2013). De vestidos y cuerpos. Medellín: UPB.
Bermeo, W.; Cano, C. & Fernández, C. (2013). Creadores de vestidos, creadores de mundos: diseño de vestuario 10 años. Medellín: UPB.

Fernández, C. (2013). El diseñador del futuro. Kepes, 10 (9), pp.129 – 148.
Fernández, C. & Zuleta, F. (2013). Reflexión sobre los procesos de enseñanza en diseño de vestuario como caso diferenciador frente a otros saberes. EN Memorias del XIII Jornadas & I Congreso Internacional del Maestro Investigador. Medellín: UPB.
Fernández, C. & Zuleta, F. (2015). Los retos de la formación en investigación en diseño de vestuario: Dificultades y aciertos en la comprensión del lugar de la investigación en los procesos formativos desde los docentes y los estudiantes. En Memorias del X Jornadas & III Congreso Internacional del Maestro Investigador. Medellín: UPB.

Colección *Oceanodroma*. Fotografía: Daniel Gil.

La marca se especializa en abrigos, chaquetas y accesorios, crea colecciones con un estilo clásico y elegante con diseños simples, funcionales y de larga vida útil. Utilizando técnicas de sastrería y materiales nobles como la lana de alpaca, lana de oveja, lino y algodón.

Alejandra Bobadilla, hereda el conocimiento de diseño en el vínculo desde niña su abuela Lucía, modista, quien se dedicó por 71 años a la Alta Costura. Si bien su primera profesión fue técnico agrícola, le permitió conocer el campo y la naturaleza. Posteriormente el año 1997 comenzó como artista textil con la técnica del papel hecho a mano con su actual maestra Lea Kleiner (artista croata). Luego durante 8 años asesoró a 200 artesanas mapuches en un proyecto de mejoramiento productivo textil y comercio justo. Y paralelamente tuvo una formación internacional en diseño, desarrollo de productos y gestión, en países como USA, Inglaterra, Holanda, Brasil, entre otros. Luego estudia Licenciatura en cine documental para complementar sus conocimientos y realizar registros audiovisuales. Docente de los ramos de gestión y producción artística durante 4 años de la carrera de interprete en danza en la Escuela de Moderna de Danza y Música y colabora en el año 2014 con el diseño de vestuario y producción de obra de danza contemporánea Bi-polar, de la directora Ana Barros.

28

Actualmente se dedica como diseñadora de la marca SURORIGEN y se encuentra trabajando en un proyecto audiovisual relacionado con la educación pública intercultural y multilingüe del MINEDUC y la UNESCO.

Colección *Humboldt*. Fotografía: Fernando Aceña.Colección *Doma*. Fotografía: Carmen Domínguez.

29

La fabricación de un vestible propio: un manifiesto

El Cuerpo

No podemos hablar de vestibles sin hablar del cuerpo. Necesitamos un cuerpo para que algo pueda ser llevado o vestido. Durante demasiado tiempo no le hemos prestado atención a este asunto. Nuestro cuerpo es algo más que nuestras muñecas, por encantadoras que éstas sean. Los cuerpos son suaves, caprichosos, frustrantes, bioquímicos, envejecen y son exultantes. Así deberían de ser los vestibles también.

Fabricación

“La mano es la ventana a la mente” escribió una vez Immanuel Kant. El hecho de crear cosas y nuestro material cultural, es lo que nos define como humanos, nos da una percepción de nuestra cultura, deseos y arraigadas ideologías. Crear, como pensamiento figurado, puede abrir nuevas vías de expresión y conexión, con nosotros mismos, con los demás y con nuestro entorno. Esta práctica del hacer, la emoción del material en las manos del artesano, la atención al detalle y el orgullo de crear algo: debemos de mantener esto y reforzarlo en las manos del tecnólogo, del diseñador, del artista; todos somos fabricantes primaria y esencialmente. También hemos de recordar esto.

El arte de la fabricación es un acto de aparición y resolución de la posibilidad.

...el oficio de fabricar cosas físicas nos aporta conocimiento acerca de técnicas de experiencias que pueden modelar nuestro trato con los demás. **Richard Sennett** (“El artesano”)

Herramientas

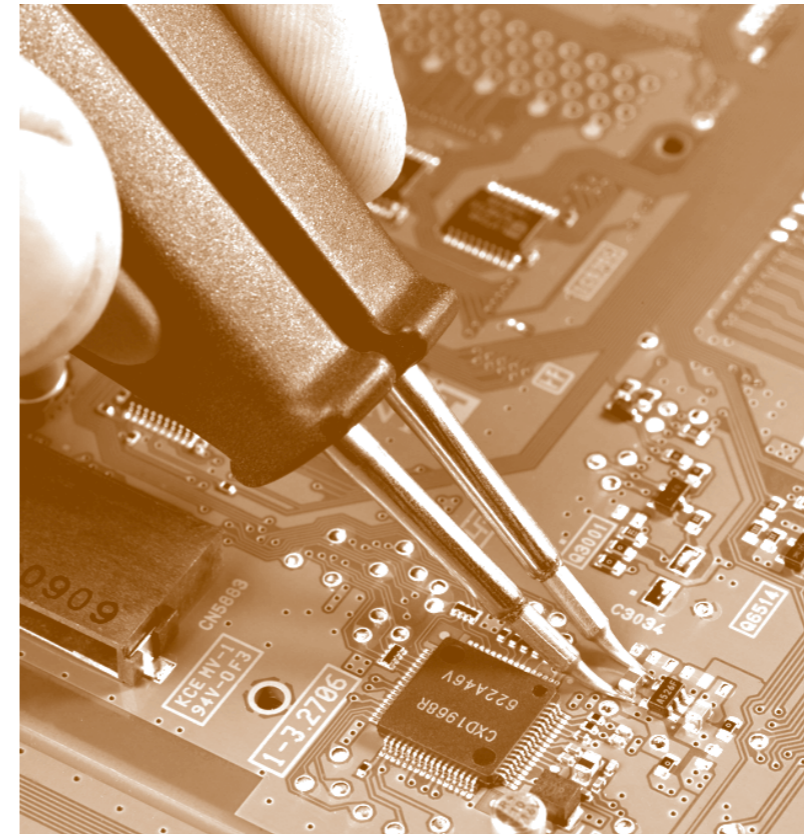
En contrapartida, aquello que podemos crear está relacionado con las herramientas de las que disponemos, las herramientas que nosotros mismos desarrollamos. Nuestra evolución biológica se equipara a nuestra evolución techno cultural. ¿Qué herramientas



DESPINA PAPADOPOULOS

Con estudios especializados en diseño de interacción en el desarrollo de conceptos y la invención de nuevas aplicaciones con un enfoque interdisciplinario, lo que resulta en la colaboración con las grandes empresas, diseñadores de moda, laboratorios de I + D y museos. Actualmente es docente en NYC en el Programa de Telecomunicaciones Interactivas de la NYU.

www.5050ltd.com



necesitamos para innovar, explorar, sentir y actuar, para aceptar las posibilidades de las tecnologías portátiles? Muchos proyectos hazlos-tu-mismo han llevado al desarrollo de herramientas innovadoras y robustas que facilitan y expanden nuestra imaginación acerca de lo que es posible.

[**Adafruit**:<https://learn.adafruit.com/category/wearables>, <http://www.adafruit.com/category/65>, **Sparkfun**: <https://www.sparkfun.com/categories/204>]

Materiales

Revaluemos los materiales y la materialidad. Trabajemos con artesanos y apropiémonos de nuevo de la magia de crear, celebremos la huella de una mano diestra en el material. Nuevas tecnologías, técnicas y procesos de manufacturación significan que ahora podemos experimentar y testear materiales más rápidamente que nunca hasta ahora. Las impresoras 3D, circuitos simples, materiales revertidores de fase... ofrecen oportunidades sin precedentes, pero





debemos de combinar estas posibilidades con el conocimiento, destreza y fluidez que nos aportan cientos de años de ideas en la costura aplicada los materiales.

Compartiendo

Por último, lo que nos hace humanos, lo que crea sentido (y placer) es nuestra habilidad y deseo por compartir. Compartir ideas, experiencias, intimidades. En un entorno donde todo lo cuantificamos, medimos y trazamos, el cuerpo humano adquiere una dimensión

32

mecanicista que lo despoja del mutualismo y de su inherente compleja relación con la identidad, individualidad, sociabilidad, autonomía y deseo para el compromiso auténtico.

Hagamos vestibles que nos ayuden a compartir sentido, intimidad y ayudarnos a estar y a pertenecer al mundo.

Prototipos para el Futuro

Las Tecnologías se están volviendo omnipresentes: se están convirtiendo cada vez más sofisticadas y exponencialmente más pequeñas con cada día que pasa. Los equipos que alguna vez fueron el tamaño de gimnasios ahora se pueden llevar en el bolsillo, en las muñecas, o son usados como tatuajes superficiales o incrustados bajo nuestra piel.

Hemos visto venir desde hace tiempo, como se ha imaginado en los mundos de ciencia ficción de Philip K. Dick o las obras de William Gibson a este nuevo mundo de la tecnología portátil que nos ofrece nuevas modalidades para la comunicación, para el sentir y el expresar, siendo así una revolución en sí misma. Sin embargo, a pesar de las cosas maravillosas que estas tecnologías nos ofrecen, todavía están en la necesidad de algo más.

A menudo oigo críticas en torno a que la tecnología portátil como por ejemplo, que falla aún en el área del diseño de moda, porque sus confecciones son demasiado grandes, torpes, o sencillamente "feas", son piezas inservibles, y no son más que unas tarjetas de circuitos y baterías cosidos.

A ese parecer, el uso diario de la tecnología portátil nunca cambiaría comportamientos. El encanto de la prenda o el dispositivo es interesante para una semana o dos, pero luego se desvanecería.

Ante estas críticas, sabemos que la tecnología tiene una gran promesa para alterar drásticamente nuestra forma de hacer las cosas, como lo hemos visto hace un tiempo, y tal vez la relación directa más cercana con la tecnología portátil es el teléfono inteligente. Así y todo: ¿por qué la tecnología portátil no ha revolucionado nuestras vidas con un efecto similar al del teléfono celular?.

La verdad es que estamos limitados por las tecnologías que tenemos a mano aun. Nuestra visión y el deseo para la tecnología portátil

33



ERIN LEWIS

Artista canadiense que trabaja en electrónica creativa, tecnología portátil y escultura/instalación. Es graduada de la Universidad OCAD (OCAD) en Toronto (Canadá), con un BFA en medios de comunicación integrada y Wearable Technology.

www.erinlewis.ca

está más allá de lo que la fabricación y los productos de consumo permiten a nosotros crear en un momento. Gran parte de lo que está siendo exhibido en desfiles de moda, en Kickstarter, y en las noticias es una ilusión que sólo tiene sentido cuando suspendemos nuestra incredulidad y permitimos a nosotros mismos a considerar por el momento un mundo cuando todas estas tecnologías sofisticadas son disponibles, transparentes, útiles, funcionales y de moda, considerándose como una idea de lo que vendrá.

Nosotros, como artistas y diseñadores creamos prendas tecnológicas portátiles y dispositivos, son creación de prototipos para el futuro. Estamos proponiendo formas en que estas tecnologías pueden trabajar para nosotros para satisfacer nuestras ambiciones. El enigma de la tecnología portátil y todas las críticas que conlleva, es debido a que como sociedad no hemos llegado a decidir qué queremos estas tecnologías para nosotros, o como estas pueden hacer por nosotros, tratan de un discurso en curso entre el cuerpo, la tecnología y la sociedad, hasta que seamos capaces de desentrañar esta bola de estambre desconcertante, tenemos que seguir creando.

Nosotros debemos tener que pasar por muchas iteraciones, prototipos, obstáculos y desafíos para transmitir la visión que queremos transmitir mediante la tecnología portátil, y tenemos que seguir haciendo preguntas acerca de si esto es interesante o incluso relevante.

Tenemos que estar pensando profundamente y críticamente acerca de la experiencia humana de estar en nuestros cuerpos, acerca de la interacción con otras personas, sobre la intimidad y extrañeza. Los artistas y diseñadores son visionarios, y son los que trabajan sobre y en esta portátil tecnología para además empujar los límites de este campo, que nos impulsará más aún hacia el futuro de las fibras, materiales, prototipos y cuerpos en red y todas las otras cosas interesantes en el almacén para nosotros mejoradas/os.

El cobre y sus propiedades

Pensando en el diseño de moda, el textil y la tecnología como un canal de comunicación social. A través de la creatividad, al uso de diferentes materiales y la innovación en los procesos, buscamos establecer una sinergia en el trabajo de diseñadores, artistas visuales, ingenieros y gente vinculada a la multimedia, para experimentar en la manera de hacer moda que sea utilizable y sustentable.

Una de las razones que guían este trabajo, es la reflexión sobre el estado actual del consumo de moda. Buscamos a través de estudios y proyectos, integrar nuevas tecnologías en la industria textil, buscando innovar en un contexto global del mercado de la moda.

Para ello, buscamos crear nuevas formas, diseños y materiales a partir de los recursos que tenemos a mano, potenciando con conciencia social la identidad local, buscando contribuir a mejorar la calidad de vida de las personas, evitando utilizar algunos contaminantes que habitualmente quedan en los residuos de la ropa.

En ese sentido reflexionamos en qué hacer y qué usar, y en cómo aportar a nuestra sociedad en las áreas de nuestra competencia, aportando en términos del diseño de la moda y la innovación textil.

Para ello trabajamos en un proyecto que busca implementar textiles de cobre que aporten a la vida saludable, utilizando en forma innovadora un mineral con una fuerte identidad nacional, donde Chile es un gran productor a nivel mundial.

El cobre tiene muchos beneficios, entre ellos, la capacidad antimicrobiana, evita la proliferación de bacterias, virus, hongos y algas de característica patológicas. El cobre provoca la inactivación de algunas infecciones intrahospitalarias, como generadores de neumonía (estafilococo aerus), infecciones de piel (enterobacter aerogenes), diarrea (escherichia coli), entre otros. Los beneficios que el cobre otorga en el uso del textil son inminentemente antibac-



LUZ BRICEÑO GUARACHI

Es diseñadora de vestuario y egresada de la Universidad del Pacífico (Chile). Viaja a Barcelona para realizar cursos de moda y patronaje en la Escuela Felicidad Duce y Escola de la Donna, donde vivió 5 años creando la marca La Joya Design. Durante su trayectoria por Europa exportó sus colecciones a Alemania, Italia, Portugal y España. Ganó el premio de las mejores ventas en Moda Fad (2006). Actualmente, Luz Briceño está liderando la creación de la primera Asociación de Diseñadores de Moda de Chile – ADMC.

www.lajoyadesign.com



teriales, regeneradores de piel, eliminan el mal olor, protege la piel de infecciones, entre otras.

Hace unos años La Joya Design se encuentra trabajando en un proceso de investigación con el apoyo de Codelco Lab, en conjunto con ingenieros textiles, ingenieros químicos y laboratorios textiles, entre otros, para el desarrollo de nuevas tecnologías en los textiles con cobre, nuestro desafío es crear nuevas tecnologías en el campo textil, buscando avanzar en forma creativa y científica en el mundo textil, con una propuesta de experimentación con las materias primas y la tecnología disponible en la industria local.

Narrativas en la indumentaria: una plataforma portátil para contar historias

La narración de historias es la transmisión de eventos a través de una narrativa. Es una tradición que se remonta a la antigüedad y es uno de los modos más potentes de compartir conocimiento. Hay varias técnicas que pueden ayudar al narrador en su esfuerzo de transmitir una historia. Puede usar música, dibujos, escritos o danza para perfeccionar la historia y hacerla más interesante para el oyente. De acuerdo con Vannini¹, “las historias y su narración son instrumentos de comunicación usados para organizar e interpretar fenómenos colectivos e individuales así como darle sentido a las experiencias personales y compartidas y experimentar diálogo”. Con el desarrollo de nuevas formas de tecnología, la consecuencia natural es que aparezcan nuevas formas de narrar.

Con la reciente miniaturización de la electrónica y con el desarrollo de nuevas tecnologías, es ahora posible insertar tecnología informática a escala textil. Los sensores pueden comunicarse con el espacio circundante y extender nuestros sentidos. La ropa se está convirtiendo en una interfaz clave para la expresión cinética y gráfica y para conformar nuestros estados de ánimo y sentimientos. Se vuelven inteligentes. La tecnología portátil nos permite nuevas posibilidades de interacción, incluyendo la narración de historias.

Llévate puesta la historia

Un ejemplo de una prenda interactiva que explora nuevas formas de narración es “Narrativas usables”.

“Narrativas usables”² es una plataforma de audio portátil que permite al usuario explorar físicamente una historia. Al llevar puesta la capa y presionar los botones, el usuario puede escuchar fragmentos de la historia llamada “La historia de la capucha mística” que la escritora Americana Scarlet Erika Parra escribió generosamente para esta obra. La historia trata acerca del encuentro entre un rey y una misteriosa criatura. El texto está dividido en cuatro capítulos activados a través de cuatro combinaciones específicas de botones, tres capítulos y paisajes sonoros.



RICARDO O'NASCIMENTO

Artista e investigador en el campo de los nuevos medios de comunicación y el arte interactivo. Investiga las relaciones cuerpo / medio ambiente. Es fundador de POPKALAB, un estudio de diseño / investigación que se centra en la innovación en el campo de la tecnología portátil. Tiene un título de la PUC (SP), SENAC (SP) y la Universidad de las Artes y el Diseño Industrial de Linz en el Departamento de Cultura de Interfaz.

www.onascimento.com

La obra usa los botones y el agujero de los botones de la prenda como un interfaz. Cada combinación de botón abiertocerrado lanza archivos de audio de partes diferentes de la historia. El interruptor se ha creado usando un hilo conductor para componer el botón y el borde del agujero del mismo. Cuando las dos partes se unen cerrando el botón la conexión se establece y el sonido se activa.

La prenda tiene cuatro elementos de fijación y permite combinaciones entre ellos. Cada combinación tiene el potencial de lanzar un archivo diferente de la historia. Esta característica hace que se la prenda sea muy flexible y capaz de ofrecer muchas posibilidades para obtener una pieza narrativa no lineal.

Los archivos de audio están almacenados en un tarjeta micro SD que es controlada por una pieza electrónica hecha por encargo que interpreta los datos y difunde el sonido correcto. El volumen está controlado por delicados botones instalados en el cuello de la prenda. Unos altavoces flexibles, incrustados dentro de la capa, difunden el sonido.

Esta obra crea un momento íntimo muy mágico. El usuario debería llevar puesta la capucha, sumergirse de lleno en la historia y liberar la imaginación a medida que escucha y explora el desarrollo del cuento.

El siguiente paso de este proyecto es combinar la prenda con un libro impreso, en donde parte de la historia sea audio y la otra parte, escrita. La combinación de ambos modos de comunicación usando tecnología interactiva portátil, podría generar nuevas experiencias que, considero, merecen la pena ser exploradas.

Rotterdam. Abril 2015

40

Notas

1 Vannini, April. "Stories and Storytelling." Enciclopedia de la Teoría Comunicacional. Editorial Thousand Oaks, CA: SAGE, 2009. 93537. SAGE. Referencia Online. Web. 2 Julio 2012.

2 <http://www.onascimento.com/#/wearablenarratives/>

Santa Coloma Bellvitge

Cruzo constantemente la ciudad de una hora cada trayecto, en-tremedio una línea roja de metro de 48 paradas, ida y vuelta si es invierno. Muchas veces en los trayectos en bicicleta es cuando más claro tengo los esquemas de lo que quiero hacer y realmente me fue difícil cuando me propusieron hacer una pequeña reserva con lo que hago entorno al vestuario y las nuevas tecnologías.

Quisiera referirme a las prácticas de llevar a cabo proyectos colaborativos con el vestuario y lo textil en los cuales estoy involucrada hoy en día.

Uno de ellos es el cual elaboré este año 2015 junto a mi amigo de "Beyond of Borders", con el proyecto "Bicicleta/Casa", en el cual el dar talleres de construcción de bicicletas en orfanatos rurales de su país natal (Letonia) para que los chicos puedan hacer plantillas de bicis y salir de acampada. Como lo que hace el, que desde Barcelona va a ir hasta ahí en bicicleta el próximo año, este año es para difundir este proyecto y hacer fondos, y el estará dando una gira y haciendo acampadas con dispositivos textiles de acampada que le he ayudado a hacer para tener una carpa, alforjas para la cocinilla y alforjas para el saco de dormir todo "Hecho por nosotras mismas". Crearlo tomó algo así como 2 meses. Esto es muy motivante para mí que poco a poco voy visualizando formatos textiles para hacer publicaciones, por ejemplo el proyecto "Cacicas" que son carpas de acampada/libros, en los cuales tu te metes y te tumbas en horizontal y puedes leer las hojas interiores del libro.

También el otro proyecto en el que estoy se llama "Bellvitge 2065, Costura del futuro", que es para la conmemoración del barrio de Bellvitge en el cual un colectivo de juego de rol "Necronomicon's" y la cooperativa cultural "La Fundación", me invitaron a dinamizar este proyecto de vestuario del futuro en lo que sería Bellvitge y su situación social, económica, ambiental y cultural. Es un proceso lento, de mucho reciclaje y lluvia de ideas para crear los personajes,



JESSICA ESPINOZA

Es dibujante, serigrafista, tatuadora, pero por sobre todo costurera. Trabaja haciendo sus propias publicaciones desde 1999 y viaja frecuentemente a festivales de autoedición. Actualmente vive en una isla chilota en Barcelona y reedita sus dibujos para compilarlos en un libro.

www.srtajessesespinoza.blogspot.com.es

41



es desde ahí que se activan distintas plataformas y tejidos sociales para crear un imaginario de identidades mestizas.

Desde hace años atrás también coordinó las jornadas de costura disidente que se denominó “Biental de aguja e hilo”, desde una visión crítica de plantear el arte textil, las plataformas de trabajo, la figura de la costurera como una con empuje organizativo y politizada, las reutilización, los sindicatos de trabajadoras textiles domiciliadas, la experimentación textil, etc. En el periodo en el que me encuentro hoy en día, y ya con 5 jornadas realizadas colectivamente entre Barcelona-Valparaíso-Santiago ha contado con muchísimas activistas y artistas invitadas como Joana Palacios, Romina Ortega, Dani Negri, Lucía Egaña, Fiona Capdevila, Aitana Bernabé, La-Pilpintu, Liz Kueneke y mucha gente más que se me queda en el tintero!

Este formato jornada espero llevarlo a bitácora en un fanzine, para poder compartir las experiencias de trabajar colaborativamente y dejar un testimonio de la recolección de narraciones con las cuales me he encontrado haciendo cultura oral y pictografía bordada, cosida, escrita.

42

Moda Chile

Moda Chile es una asociación gremial de 36 diseñadores de vestuario que tiene como misión promover el desarrollo, la difusión, y comercialización del Diseño de autor de Moda chilena. Su objetivo es validar la Moda de Chile como actividad de interés socio-económico, artístico, cultural y como mediadora de identidad país a nivel internacional.

La estrategia de Moda Chile busca comunicar la existencia de una oferta de moda nacional de calidad, cuyo consumo privilegia el fortalecimiento del sector productivo, colaborando en la formación de un modelo económico y social sustentable.

La iniciativa de ésta asociación nació de la inquietud de Luz Briceño, diseñadora de la marca La Joya design, que invitó a 30 marcas a reflexionar conjuntamente acerca del diseño. Este grupo se dio cuenta del vacío gremial en este rubro y del poco apoyo de las instituciones existentes.

La industria textil en Chile ha sido devastada por la invasión de productos de fabricación china. Este fenómeno ocurrió también en varios países industrializados de Europa y en los Estados Unidos, allí fabricantes, textileros, confeccionistas y diseñadores se agruparon para proteger sus oficios, pensando en distintas maneras de mantenerlos.

La unión de los diseñadores de Moda Chile es una respuesta al contexto nacional de la industria textil, y su objetivo es dar a conocer y defender el proceso de creación que incorpora una impronta personal y conceptos de diseño a sus productos, diferenciándolos de las ofertas masivas de vestuario. Este sello es embajador de la identidad cultural del país y se debe entender y cuidar como tal.

43



FLORENCE COLLIN

Diseñadora francesa residente en Chile y socia de la Asociación Moda Chile, agrupación gremial de productores de vestuario y artículos de moda que a través de la unión de esfuerzos colectivos y la generación de una imagen e identidad gremial, espera fortalecer la industria y mercado de la moda en Chile, protegiendo y representando los intereses de sus participantes, poniendo a disposición de estos, beneficios y servicios que mejoren su calidad, competencias comerciales y productivas.

www.flocollin.wix.com

Sondas de la vida: explorando los límites del cuerpo y las vestible Zonas limítrofes.

Otro eje de trabajo que Moda Chile ha venido implementado es el desarrollo de vínculos con instituciones estatales o semi estatales. Hasta hace tres años, la institución gubernamental Pro Chile no tenía conocimiento alguno sobre moda local, en la actualidad existen varios proyectos en torno a la difusión del diseño de autor chileno que participan en ferias de Japón y Méjico. El Consejo Nacional de la Cultura y las Artes (CNCA) que siempre ha brindado apoyo al diseño, abrió las puertas a mesas de reflexión y análisis para discutir las posibilidades de integración de la moda como industria creativa operando sobre la imagen país.

Poco a poco, Moda Chile ha ganado audiencia entre las autoridades y entre el público gracias a la organización de eventos comerciales, de reportajes en la prensa, de desarrollo de su página web y de la edición de un libro sobre la asociación.

El camino hacia la autenticidad y la calidad es siempre difícil. Un diseño que sigue una inspiración profunda y es fiel a un pueblo, a una geografía, a un modo de vivir es más laborioso que comprar y copiar. Enseñar y propiciar que una mano de obra fabrique y mejore su oficio es más laborioso que contratar mano de obra extranjera con la que no se mantiene un contacto directo. En este último caso los unos y los otros no se pueden alimentar de esa relación que une manos y cabezas. No hay posibilidades de mejorar, no se puede innovar. No se puede soñar.

Moda Chile apoya Vestibles porque es una ocasión para soñar y concretar esos sueños. Vestibles propone una red de intercambio en torno al aporte de tecnología en el área textil, como el crear una chaqueta que se mueva sola o integrar un programa digital en una tela. Aquí se nos permite inventar un vestuario nuevo, hacer del cuerpo una extensión tecnológica y cuestionarnos sobre la significación antropológica, psicológica y sociológica de tales cambios.

Moda Chile promueve el aporte tecnológico de Vestibles, pero también la reflexión en un contexto global, transformando la moda en algo novedoso y al mismo tiempo responsable.

Hace poco más de una década comencé a explorar el uso de utensilios electrónicos en la ropa para lidiar con la vida diaria. Este corpus de trabajo se ha desarrollado gradualmente hasta hoy y trata de diseñar interacciones, al principio, a través de moda que empodera a quien la viste en espacios públicos, y más recientemente, extendiéndolo a prendas íntimas de salud personal y bienestar.

Este artículo describe algunos de esos proyectos, que combinan métodos de diseño focalizados en el individuo, experiencias idiosincráticas como base para el diseño (Neustaedter and Sengers 2012) y experimentación en el diseño, tecnología, y etnografía. Del diseño individual al diseño colaborativo, narrando una serie de mecanismos portados en la ropa que desafían los límites personales y del cuerpo y objetos simples dialógicos, inspirados en la práctica tradicional cuya historia está desprovista de artefactos electrónicos.

La motivación detrás del trabajo presentado aquí es triple: primero, fusionar la presencia social y de accesorios personales con textiles inteligentes, es decir, diseñar textiles inteligentes críticos que respondan a las necesidades culturales y personales dentro del espacio público y personal; segundo, avanzar en el entendimiento de la artesanía tradicional y textil y combinarlas con electrónica simple, experimentada dentro de una cultura caracterizada por extremas disparidades en acceso y movilidad; y por último, observar el nexo de intimidad dentro del cuerpo como una prenda transportable más, un espacio tabú.

Espacios públicos y personales. Las tecnologías portátiles en la ropa intensifican los sentidos y la percepción del cuerpo natural o la habilidad del sujeto a interactuar con el medio exterior (Crocí 2008). El Vestido Espacial es un vestido que se infla a petición del usuario o en situaciones específicas (Fotografía 1).



TERESA ALMEIDA

Teresa Almeida realizó un doctorado en el Grupo de Interacción Digital, Culture Lab, Newcastle Reino Unido, después de una Maestría en Telecomunicaciones Interactivas de la Universidad de Nueva York, y una Licenciatura en escena Diseño en la Escuela Nacional de Teatro y Cine de Lisboa. Su trabajo se publica en la Tecnología libro de moda (2008) y Futuro Moda (2010), entre otros.

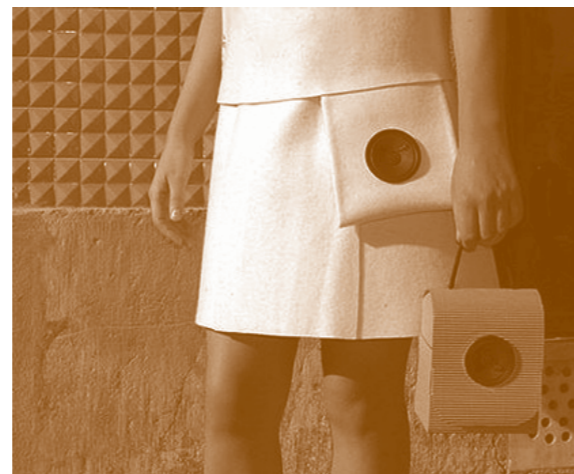
www.banhomaria.net

Está diseñado para poder enfrentarse con el estrés, la ansiedad y situaciones claustrofóbicas, o simplemente para proporcionar confort. El concepto inicial para el Vestido Espacial es el impacto potencial, en la ecología humana, del diálogo social resultante de este tipo de expresión cultural modelada al cuerpo. Se trata de una prenda de ropa inflable que negocia el espacio personal dentro de un espacio público. El vestido se expande a voluntad con el objetivo de conseguir un poco más de aire o espacio en un metro abarrotado, y protege a su usuario de toqueteos (Ryan 2009). El Vestido Espacial, junto con sus Alas, Anillo de Emergencia, y Burbuja Sonora, fueron parte del conjunto Modos para Estados de Ánimo Urbanos donde cada diseño se dirigió a una necesidad diferente la necesidad del espacio, la necesidad de respirar, la de escapar y la de pedir ayuda o reclamar atención. Cada uno está diseñado para (re)accionar bajo un set específico de circunstancias tales como estrés, claustrofobia, pánico o confort. Modos (2005) fue una colección de diseño especulativa de accesorios portátiles caprichosos que pretendía ofrecer, a los habitantes de una ciudad, la posibilidad efímera de enfrentarse y eludir las presiones urbanas impuestas en sus ritmos diarios.

Un cuerpo externo que "grita por ti" cuando es lanzado al suelo, o un accesorio que ayuda a manejar los sentimientos de frustración, comunicación o alienación en público, bien podría definir a Yuga. Estos dos instrumentos: un cinturón y un bolso, usan sonido para reclamar espacio y "amplificar" la emoción del usuario. Caprichoso y jugueteón, como el juguete de un niño, el bolso lleva un "grito" incorporado que se escucha solo cuando el bolso intencionadamente cae al suelo. El cinturón interviene en el entorno al detectar proximidad física y movimiento. De acuerdo a la información recogida, podría crear cortas composiciones que permitirían a los demás, notificar su presencia, así el propio usuario podría reclamar espontánea atención y/o interactuar con el entorno. Al reaccionar o participar aquellas personas en la inmediata vecindad del usuario,



Fotografía 1



Fotografía 2. Yuga. Foto: Pietro Romani.

Yuga altera la experiencia del entorno para los testigos, y la presencia pasiva o neutral del usuario.

El jet lag social es "la discrepancia entre los días laborables y los días libres, entre el tiempo social y el biológico" (Wittman y col. 2006) que se manifiesta cuando el ritmo circadiano de nuestro cuerpo está fuera de sincronización con las demandas del entorno, corriendo el riesgo de fatiga crónica". Lags surgió producto de vivir en diferentes zonas horarias. Continuó la investigación sobre mecanismos de enfrentamiento portátiles y los modos en los que podrían soportar adaptarse a la vida diaria en un mundo metropolitano, a la vez que previenen del estrés y el desgastamiento. El jet lag social se manifiesta cuando el ritmo circadiano de nuestro cuerpo está fuera de sincronización con las demandas de nuestro entorno y uno se arriesga a fatiga crónica. "Más de la mitad de la población está en un estado permanente de jet lag, se dice, una condición exacerbada gracias a la pobre iluminación de las oficinas y la tendencia de los trabajadores a pasar su hora de almuerzo comiendo pobres sándwiches sentados en sus escritorios". (Harkin 2006) Lags consistió en una serie de "parches de afrontamiento". Es un diseño crucial que sugiere que, incluso aunque nuestros patrones comportamentales se puedan alterar, y a pesar de todas nuestras modernas tecnologías, estamos propensos aún a obviar la lógica.

Textiles personales and Tejido Social. El deseo de explorar el resurgimiento de la artesanía y el trabajo manual tradicional en la práctica del arte contemporáneo digital, y hacerlo explorando textiles electrónicos como materiales para el compromiso y la expresión creativa, guió a Electrónica para mujeres. Esto fue una serie de cuatro talleres que tuvieron lugar en el pueblo fronterizo de Mae Sot en Tailandia. Aquí, un grupo de seis mujeres miembros de OWMO, una organización de mujeres que lucha para el empoderamiento de la mujer dentro de la comunidad a través de realizar trabajo social, cultural y político, combinaron su artesanía tradicional con nuevos

productos electrónicos simples. Las técnicas de coser, hacer punto y tejer, fueron combinadas con materiales innovadores tales como hilos conductores y tejidos para crear textiles emisores de luz y artefactos que dan respuestas. La destreza de la artesanía tradicional es un modo de sustento para ellas y sus familias, y usamos el mismo registro del textil para crear imaginativos y diseños experimentales, sacados de la experiencia y el expertise en el medio para despertar un interés por la moda tecnológica.

Prendas electrónicas personales e íntimas. Más recientemente, mi búsqueda y trabajo posterior en prendas ha evolucionado hacia el campo de la salud y el bienestar. Además, este cambio trata sobre el giro del dominio de lo público hacia lo más personal y privado, y actualmente me encuentro diseñando prendas íntimas para el cuerpo, las quea través de la tecnología, empoderan al usuario y promueven su autocuidado. Un ejemplo de esto (en progreso) es Labella, un sistema perfeccionado que combina ropa interior y un celular para descubrir partes íntimas del cuerpo de un modo lúdico.

En resumen, la selección de trabajos presentados aquí sugieren relaciones tecnológicas corporales como sondas de vida: una forma poética de compromiso al



Labella: una prenda íntima en interacción con un celular. Fotografía: KoLe Chen.

margen donde la moda tecnológica y lúdica actúa como extensión del cuerpo. Estos accesorios portátiles nublan el sentido visual de cara al despertar del cuerpo, y un "cuerpo" colectivo de textiles se entremezclan con la tecnología de hoy, a través de límites físicos. Combinando un diálogo social dinámico provisto por estas interacciones con las prendas, con el entorno físico asignado, los proyectos aquí descritos son ideas dentro de un área de investigación y diseño en constante desarrollo, al mismo tiempo que un punto de vista tecnológico y mediado por contextos socioculturales.

Bibliografía

- Croci, Valentina. 2008. "Habitando el cuerpo y los espacios de interacción." *Diseño arquitectural* 78 (4).
- Harkin, James. 2006. "El Jet Lag Social (el paradigma de la no coincidencia)." *The Guardian*.
<http://www.guardian.co.uk/commentisfree/2006/jul/29/comment.mainsection2>
- Neustaedter, Carman, and Phoebe Sengers. 2012. *Diseño Autobiográfico en HCI*.
- Búsqueda: "Diseñando y aprendiendo a través del Úsalotumismo" In *Proc. DIS 2012*, 514–523. Newcastle U.K. <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=2318034>.

48

- Ryan, Susan Elizabeth. 2009. "ReVisioning the Interface : Technological Fashion as Critical Media." *Leonardo* 42 (4): 307–313.
- Wittmann, Marc, Jenny Dinich, Martha Merrow, and Till Roenneberg. 2006. "El Jetlag Social: La desalineación biológica y el tiempo social." *Cronobiología Internacional* 23. (1-2) (Enero): 497–509.
 doi:10.1080/07420520500545979.
<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pub-med/16687322>.

REFERENCIAS

Hacen faltan más páginas para mostrar la gran cantidad de proyectos, exploraciones, bibliografías, ensayos publicados, investigadores, medias labs, residencias, bienales etc, que en el mundo están desarrollándose y se han insertado dentro de un contexto de un fenómeno que está modificando el comportamiento de la cultura.

Es así, como también lo vestible está siendo un campo de exploración creativa que nos está haciendo ver desde otros parámetros la realidad, tanto en su desarrollo industrial como desde proyectos de arte-diseño especulativo, trabajos teóricos, instancias con metodologías nunca vistas antes.

María José Ríos A.

Arte - diseño - teoría - sociedad - moda: modo - extensión - mensaje - paradigma - futuro - observación - preguntas - experimentación - economía - contextos - historia - arquitectura . . .

1 - www.stitchingworlds.net

El proyecto investiga la tecnología textil como medio controversial para la fabricación digital, en particular como objeto electrónico, basado en dos premisas exploradas en la antigua investigación artística: Patrones en tejido de punto, tejidos y bordados son esencialmente equivalentes a los códigos digitales en la fabricación textil. Dado que los patrones se pueden guardar, copiar y distribuir, los textiles pueden manifestarse en su forma física en diferentes momentos y lugares, una y otra vez. Además, con el advenimiento de fibras electrónicamente conductoras, podría ser posible adaptar el uso de maquinaria textil para traducir patrones en funciones electrónicas. Procesos y materiales alterados se pueden utilizar para producir componentes electrónicos tales como resistencias, condensadores, inductores, y aparatos electrónicos.

2 - www.afroditipsarra.com

3 - www.fireup.org.uk

4 - www.kobakant.at/DIY

Algunos tutoriales y recomendaciones para comenzar a practicar y generar proyectos, además de residencias para la creación e investigación.

5 - www.instructables.com/howto/wearables

49

b - <http://eyebeam.org/blogs/peterkaiser/eyebeam-refocus>

“En los últimos 18 años, Eyebeam (www.eyebeam.org) ha encendido las carreras de casi 300 creadores visionarios en tecnologías emergentes y la práctica artística.

Hoy anuncia un nuevo enfoque en su misión principal: apoyar la próxima generación de artistas, ingenieros, pensadores y responsables de que no sólo están construyendo el futuro, pero están participando críticamente, y que trabajan para un impacto positivo en el mundo.

El nuevo director de Eyebeam, Roddy Schrock está haciendo su enfoque clave en el desarrollo del estudio creativo para la práctica emergente en el mundo, la utilización y la construcción de su experiencia de haber dirigido Residencias de Eyebeam. Eyebeam está utilizando esta oportunidad para profundizar en cómo se puede fusionar aún más en las prácticas creativas de un amplio espectro de manera urgente.

Desde Nueva York, Eyebeam se ha estado reorientando en los talentos por medio de su Programa de Residencias creativas. Este programa se compone de Residencias de proyecto (lo que se conoce como residencias) y Residencias de investigación (lo que le llaman becas).

Además del Programa de Residencias creativas, se mantiene a una comunidad bastante grande para participar de los programas a través de exposiciones, mesas redondas y talleres dirigidos por los propios residentes que apoyan.

Es así, como Eyebeam está tomando un giro claro hacia el futuro, como centro de experimentación y creación de lo textil, el diseño, las artes desde muchas más aristas y entrecruzamientos”.

c - www.mac.gasnaturalfenosa.com/portfolio-items/tecnologia-wearable/

d - www.youtube.com/watch?v=Xzs1ud9Kmn0

e - www.youtube.com/watch?v=eqFrCO7fF6A

f - El cuerpo post humano: www.youtube.com/watch?v=O-qEprHpgw

g - Cuando arte e ingeniería se unan: www.youtube.com/watch?v=k5J1TvJzEWc

h - High and low Technologies group: www.highlowtech.org/?p=1003

i - www.fashioningtech.com/page/soft-circuit-tutorials

j - www.sparkfun.com

k - www.lilypadarduino.org

l - www.youtube.com/watch?v=Yj639_ez6TM

LilyPad Arduino es un microcontrolador cosible a las telas, que permite incorporar luces, sonidos, sensores, y mucho más en sus vestibles, ideal para ropa y accesorios. En este video se muestra cómo unir el LilyPad a una fuente de alimentación, y cargar un programa básico que parpadea un LED.

m - www.sternlab.org/2008/04/lilypad-embroidery

n - www.katehartman.com

ñ - www.apache.ocad.ca/faculty_biographies/bio.php?bid=1417&fac=art

o - www.kickstarter.com/projects/868814363/vega-edge/posts/979934

p - www.tfrc.org.uk/about

TFRC es uno de los ocho centros de investigación establecidas en la Universidad de las Artes de Londres, y se basa a través de dos de sus eminentes escuelas de diseño: Central Saint Martins y el Chelsea College of Arts. TFRC alberga una comunidad de investigadores basados en la práctica que explora cómo los materiales y textiles pueden permitir un futuro más sostenible.

50

Sus proyectos de investigación analizan el futuro de los textiles a través de varias aristas: materiales futuros, ciencia y tecnología, estrategia sostenible, el bienestar y la innovación social. Trabajan a nivel local, nacional e internacional y comprometidos tanto con la investigación fundamental y aplicada. También actúan como consultores para las principales marcas y fabricantes para ayudarles a desarrollar e implementar estrategias sostenibles de diseño.

r - www.vimeo.com/122756273

www.afroditipsarra.com

Serie “La Cultura”, es una colaboración entre el artista multimedia Afroditi Psarra y el arquitecto Dafni Papadopoulou que tiene como objetivo combinar la artesanía electrónicos con diseño paramétrico y fabricación digital en una investigación en curso sobre vestibles.

La serie de prendas de vestir se inspira en óperas espaciales Iain M. Banks ‘y su imaginaria ecléctica de “La Cultura”, una civilización futura de los seres humanos que conviven con máquinas sofisticadas en un mundo donde todo es consciente. Las prendas pueden ser percibidos como organismos que respondan a las funciones vitales del usuario aunque movimiento viviente. Las mangas de la ropa están diseñados en Rhino y Grasshopper y han sido cortados con láser en el cuero y luego ensamblado a mano en estructuras complejas.

Los vestibles incorporan incrustados microcontroladores Arduino y actuadores ligeros creados usando alambre muscular, el cine y las tiras kapton pvc, así como un pendiente impresa 3D que incorpora un sensor de pulso.

5 - Publicaciones:

www.issuu.com/eyebeam/docs/computational_fashion_publication_6

www.softwear.cc

www.alumni.media.mit.edu/~emme/guide.pdf

www.centroculturaldigital.mx/es/actividad/transforming-what-if-into-wearable-future.html

www.vestibles.cl/?page_id=34

6 - Bibliografía:

www.fashionabletechnology.org

www.amazon.com/dp/8847052467/ref=wl_it_dp_o_pC_nS_ttl?_encoding=UTF8&colid=13WU5FJURJBG0&coliid=IIEK475ZJUG6U

www.amazon.com/dp/0500285853/ref=wl_it_dp_o_pC_nS_ttl?_encoding=UTF8&colid=13WU5FJURJBG0&coliid=I3A57A5RBA1WX7

www.amazon.com/Textile-Futures-Fashion-Design-Technology/dp/1845208080/ref=sr_1_1?s=books&ie=UTF8&qid=1432404268&sr=1-1&keywords=Future+Textiles

www.amazon.com/Functional-Aesthetics-Visions-Fashionable-Technology/dp/3709103118

Interfaces, Intelligent Wearable, Yangsheng Xu, Wen Jung Li, Ka Keung Lee

www.wiley.com/engineering

Arduino wearables, Tony Olsson

Smart Surfaces and their Application in Architecture and Design, Thorsten Klooster

Wearable Electronics, Design, prototype, and wear your own interactive garments, Kate Hartman

www.amazon.ca/dp/1449336515

51

AGRADECIMIENTOS

Como productora de este evento, agradezco en primer lugar a mis familiares más cercanos por el apoyo inconmensurable, quienes me traspasaron sus fuerzas para producir este proyecto. Me refiero especialmente a mi compañero Ricardo Vega Mora, quien me ha guiado pacientemente en esta ardua pero valiosa labor.

A todos quienes participan en este evento, tanto a autores nacionales como internacionales, quienes han confiado en el proyecto, brindando todo su empuje y motivación:

Al equipo de producción, compuesto por Mila Jofré G (encargada de prensa y difusión, charlista y tallerista), a Victoria Cerón (asistente de producción, charlista y tallerista).

A los talleristas y charlistas: Valeria Radrigán, Manuela Riveros, Francisco Ríos A., Ana Silvina Coda, Melina Rapimán, Diego Palomera H., Paola Moreno, Sebastián González, Cristóbal Miranda, Erin Lewis, Teresa Almeida, Claudia Fernández, Bárbara Pino, Celbit (Colombia), y Karina Vukovic.

Agradecimientos especiales a la Escuela de Diseño de la Universidad Católica, particularmente a Constanza Almarza por su profesionalismo, seriedad y paciencia. A Catalina Cortázar por su gentileza (Facultad de Ingeniería de la Universidad Católica).

A Lily Duffau (Centro Cultural de España) por la confianza en el proyecto.

Al diseñador gráfico Víctor Jaque, a Claudia Marín, a los traductores y a todas aquellas personas que apoyaron y acompañaron el proceso de ejecución.

A Viña Kundalini por su auspicio.

A imprenta Salesianos, Rambal (www.rambal.cl).

Y por último, agradezco al Consejo Nacional de la Cultura por hacer posible el proyecto.

María José Ríos Araya, 2015
www.vestibles.cl

www.vivisandvasquez.cl
www.modaymodo.net
www.artnumerica.cl

52

CONCLUSIÓN

Luego de muchas jornadas de aprendizaje produciendo este evento, me quedo con la sensación de que hay muchas reflexiones por hacer sobre el cruce de lo tecnológico, el vestuario y lo cultural. Este campo emerge como una noción que traspasa sus campos específicos, como unas especies de líneas que fugan desde ciertos lugares, se cruzan y se proyectan hacia ciertos horizontes.

De allí la relevancia de fomentar la imaginación de estos horizontes, pues son esos escenarios futuros los que empujan el presente de lo vestible en sus diversas dimensiones, como concepto, oficio, técnica, tecnología, industria,

Es así, como uno de los objetivos principales de este proyecto, es crear la inquietud por responderse ciertas preguntas, como por ejemplo:

¿Cómo generar una vinculación efectiva entre el vestuario y los nuevos desarrollos tecnológicos en nuestro contexto? ¿Cómo iniciar un diálogo entre los recientes desarrollos tecnológicos y nuestras artesanías, oficios y manualidades, de manera de explorar las desconocidas posibilidades que este encuentro puede ofrecer?

Afortunadamente estamos en un momento de inmejorables condiciones. Gracias a las redes digitales e Internet, la información está a un click. Los medios de producción, materiales y otros dispositivos están a un costo relativamente alcanzables. Sólo depende de nosotros abrir nuestra mirada, conocer y reconocernos, mirar al los nortes, pero también a nuestros sures. Sólo falta poner atención a lo que queremos hacer, poniendo énfasis en nuestro contexto e historias.

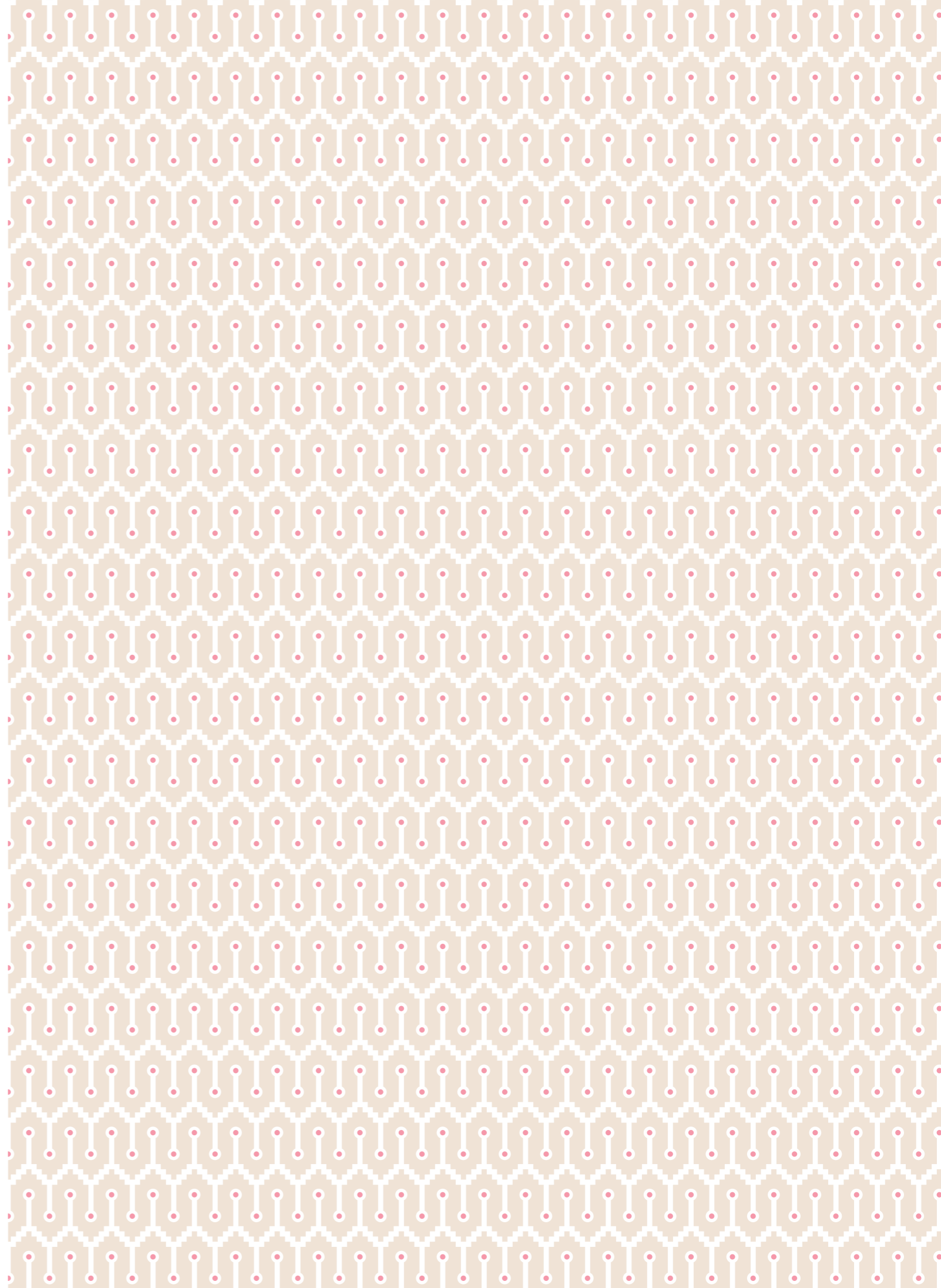
Pero sin duda lo más importante es construir una comunidad de personas interesadas, curiosas, con voluntad por cooperar y compartir experiencias, ideas y futuros. Esto permitirá el surgimiento de un escenario propicio que fomente la investigación, el desarrollo, reflexión y creación en torno a las posibilidades que ofrece lo vestible en su cruce con las nuevas tecnologías.

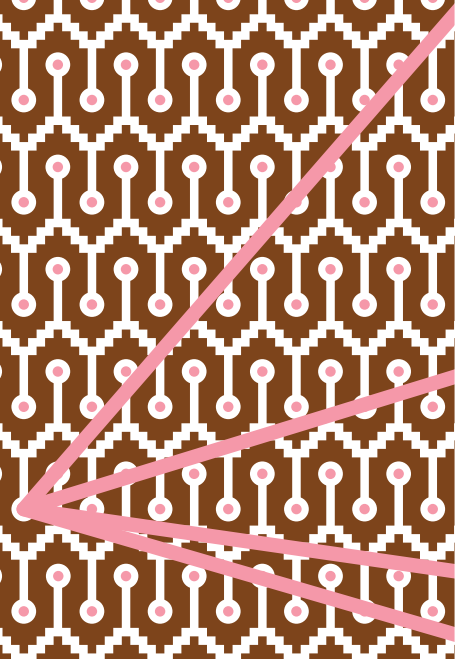
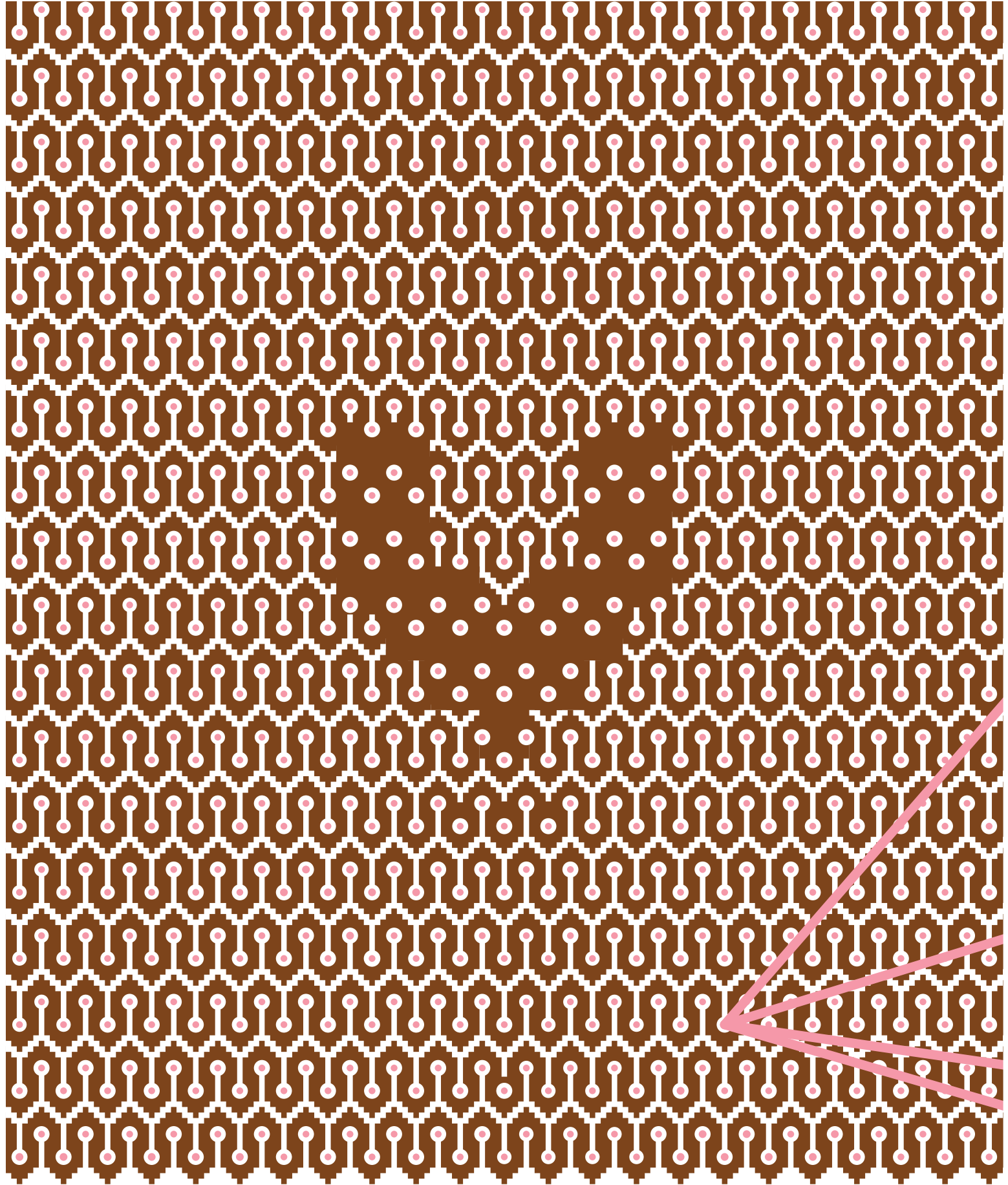
Por ahora, a imaginar ese escenario y proyectar un nuevo paso, y porque no, pensar en un nuevo Vestible.

53



VESTIBLES
2015





FINANCIA



COLABORA



ORGANIZA

