

vestibles

2





vestibles 2

CREDITOS

Revista Vestible No2

Microencuentro Internacional de
Vestuario, Cultura & Tecnologías

Editora:

María José Ríos

Asesor teórico:

Ricardo Vega

Corrección y edición de textos:

Ricardo Vega

Diseño:

Ricardo Vega/www.ricardov.cl

Impresión:

SALESIANOS S.A.

IMPRESO EN CHILE / PRINTED IN
CHILE 2da edición, Noviembre 2018

Proyecto financiado por ARTNUME-
RICA, publicación para Vestibles
2017. Lanzada en Noviembre 2018,
Microencuentro Vestibles 3.

Colabora :

Centro Cultural de España, Santiago
Chile.

Apoya:

INDICE

6- Introducción.Vestibles en continuidad 2017-18....María José Ríos

8- La extensión de lo vestible como piel reactiva.....María José Ríos

10- Manifiesto No Moda.....La no-moda no existe. María Esther Ballón

12- Obra....Valentina Serrati

16- ¡Arriba los jumpers!: Empoderamiento creativo del uniforme como pancarta.....Colectivo Malvestidas

18- El diseño de Renán Serrano.....Renán Serrano

20- Segunda evolución de la piel: materialización del movimiento.....Paola Tognazzi

22- Environment Dress. El vestido inteligente que nos alerta de la agresividad de nuestro medio ambiente.
....María Castellanos Vicente

26- Proyecto Scarv....Daniela Toedo

28- Data, electronics, computers & Textiles.....Claire Williams

32- [Trayectorias y procesos (arte,tecnología)].....Brisa MP

Vestibles en continuidad 2017-18:



María José Ríos Araya

Con el objetivo de dar una continuidad hacia la comunidad, instruir y aportar a la cultura y nuevos paradigmas que están surgiendo debido a los acelerados desarrollos de las nuevas tecnologías, es que Vestibles se concentra desde esta segunda edición para reafirmar su objetivo en cuanto a la instalación de una plataforma que reflexiona, critica, analiza y da a conocer la relación del vestuario y sus cruces con el arte, la ciencia y las tecnologías en el espacio de la cultura contemporánea, con sus implicancias políticas, sociales y económicas.

Vestibles nace el año 2015 con financiamiento del estado, teniendo una repercusión importante en la comunidad, lo que motivó para dar continuidad y vigencia hasta el día de hoy. Es por esto que surge Vestibles 2, microencuentro que no fue financiado, pero se siguió con el fin de reflexionar y de dar a conocer acerca del por qué y para qué es tan importante desarrollar teóricamente como en la práctica el tema del vestuario como una interfaz que está evolucionando para convertirse en un campo de estudio ampliado, aspecto que invita a ir conformando un diagrama del proyecto como plataforma que perdure en el tiempo que sea capaz de instalarse pertinentemente tanto a nivel académico, como social, educacional, y por qué no en el rubro más industrial en un futuro en Chile.

A pesar de todo, Vestibles 2 realizado en Noviembre del 2017, presentó su objetivo basado en el fomento, la difusión de los cruces entre disciplinas, y nuestra labor desde este fenómeno de cruce, nos obligó a dejar constancia de que la misma educación en artes y diseño está cambiando hacia la generación de desarrollo de proyectos más híbridos, propios de nuestra actual sociedad interconectada y compleja, en la que toda área del saber se va a estar viendo en la necesidad de intercambiar puntos de vistas con otras áreas para poder entregar y estar en el ámbito

y finalidad de una evolución tanto social como cultural, obedeciendo a los contextos, sabiendo que inevitablemente es un fenó-

meno que está repercutiendo en nuestras vidas lentamente para venir a instalarse y ser parte de nuestro cotidiano vivir.

Es así también, que con esta segunda publicación de Vestibles, por lo tanto, se quiere manifestar la importancia de preparar el escenario para lo que podría venir en el futuro, acompañándose siempre de un importante proceso de difusión y de actividades tanto en Santiago como en provincia, y llegar a la instalación del tema como elemento importante y fundamental de un proceso cultural, inter y transdisciplinar en Chile.

María José Ríos Araya
Fundadora de la Plataforma Vestibles
www.vestibles.cl/2017

Videos de Vestibles 2, Noviembre 2017, se conservan en el siguiente link:
<https://bambuser.com/v/6982199>

TEORIA

La extensión de lo vestible como piel reactiva. María José Ríos Araya. Santiago - Chile.

Manifiesto No Moda: La no-moda no existe Maria Esther Ballon Elías . Lima - Perú.

Valentina Serrati. Santiago - Chile.

La extensión de lo vestible como piel reactiva:

La piel como campo expandido desde la interactividad, lo escultórico y lo visual.

Maria José Rios Araya

Artista visual y Fundadora de vestibles

Quise escribir este texto para dar a conocer mi trabajo más creativo en relación con lo textil y lo portable, siendo consciente del contexto latinoamericano del cual provengo, en donde el residuo y una importante pelea por la identidad, motiva a rehacer, reformular- se desde un modo de relaciones único con toda las falencias en infraestructura y tiempo que ello ha repercutido.

Lo vestible es la piel que nos cubre, expresa y muestra nuestros estados internos, y también permite relacionarnos con otros, por lo cual nos extiende.

Por otro lado, lo vestible nos protege, nos refugia, nos contiene, comportándose como una coraza, y que desde el arte se manifiesta para generar un poder de transformación del sujeto, lo que conlleva a otras realidades, como lo es el caso de la intervención de este con algunas nuevas tecnologías, ámbito en el cual, el objeto vestible establece un nuevo gesto de relaciones y de nociones del vestuario, ya que se convierte en un instrumento con funcionalidades nuevas (extendidas).

Para qué producir y crear, indagar, analizar al vestuario?:

Proponer lo vestible como una interfaz viva, implica a estar en contacto con elementos que se pueden trabajar para producir escenas de comportamientos humanos, siendo esto una necesidad que surgió para determinar en el objeto vestible un campo de análisis, expansión y emancipación, desde la cual cons-

tantemente puede ser recreada en una relación con el cuerpo, con la subjetividad, y también con la intención de generar en la vestimenta un proyecto de objeto social y con posibilidades de ser indagado desde diversas áreas del conocimiento: sociología, antropología, psicología etc

Al vestuario lo propongo como ese elemento vital que nos cubre y descubre, y mediante la producción de piezas únicas intervenidas a mano, se ha ido generando experiencias sensoriales y estéticas cuyo objetivo está en definir al vestuario como una nueva piel (capa) de interacción, sin dejar de ser fuertemente visual, y que debido a sus posibilidades interactivas, es posible generar instancias performáticas desde éste, dando cuenta de un soporte en directa relación con el sujeto:

porque lo vestible como tal siempre ha sido y sigue siendo la capa visible y fundamental para cualquier individuo y el desarrollo de su vida tanto subjetiva como en sociedad.

El cuerpo es la primera interfaz real con la que el hombre ha tenido que ser y estar en el mundo. El cuerpo es el que maneja las relaciones entre el interior y el exterior, es el contenedor que manifiesta los puntos de vista. Ante la religión, la cultura o las costumbres, el cuerpo es nuestra clave para la lectura del mundo.



"El cuerpo es información pura" y "la información que distribuyo en línea sobre mí mismo" llega a la conclusión de que puede regresar de la misma manera y materializar información. (<http://interlaced.co/flora-miranda-uses-ai-data-generative-design-turn-facebook-history-personalised-garments/>).

Desde lo vestible yo he podido seguir preguntándome de problemáticas acerca de la subjetividad y de lo social simultáneamente, y que desde los retazos textiles de todo tipo intento en la praxis darle un significado, un pensamiento acerca del ser en un contexto y el sentido que se desprende de esta acción, porque por medio de lo vestible, se proyecta, se posee una actitud, se contiene o se grita, para convertir a quien la porta o lleva consigo en poseedor de una postura reactiva frente al medio que rodea y frente al otro. El vestuario un dispositivo del HABLA: elemento que se encuentra en mis proyectos desde la posibilidad de interacción que puede producir la electrónica, la que coexiste con lo vestible para darle una vida más activa: es decir, para que el vestuario de alguna manera HABLE.

Por último, la objetualidad en el arte desde nuestro contexto latinoamericano es interesante que sea algo que tenga posibilidades de hackearse, de transformarse, llena de sentimiento y contradicciones que delatan un continente conquistado y fuertemente colonizado. Y lo que me ha tocado desde lo vestible, fuertemente influenciada por el entorno, al cual diversos materiales demoran mucho en llegar, son caros, y como emncion anteriormente me ha interesado en transmitir la tecnología desde una precariedad y RE-ACCIÓN, y como concepto hacer visible la facultad de APARECER cubierto de algo, para descubrir comportamientos, cuya finalidad es la de descubrir el ser y estar en una escena de transformación.

Nuestro cuerpo está en el mundo y nosotros no somos algo tan distinto de él. Occidente, en su tradición platónica-cristiana-cartesiana ha creído en una alma-mente ajena al cuerpo. Solo a

partir de la fenomenología de Merleau-Ponty hemos recuperado esta visión del sujeto corporal. La experiencia es el cuerpo en su proceso de conocimiento interactivo. <http://luisroca13.blogspot.cl/2013/04/eneaccion-el-conocimiento-corporizado.html>

Qué es lo vestible?

La piel y el cuerpo es un objeto posible para ser trabajado interdisciplinariamente?

La vestimenta es un modo?

Qué es lo llamado MODA?

Qué es la imagen, y qué finalidad última tiene en estos quehaceres en los que la estética es importante pero no lo es todo?

Qué es la técnica y que la diferencia de la tecnología?

Considero mi creación e investigaciones actuales como ingredientes vitales para insertar una capacidad de proyección que transforme las funciones habituales del vestir y de la realidad, mediante una acción simbólica, performática, conceptual y social, aspectos que de alguna manera me permitan transmitir los nuevos paradigmas que estamos viviendo debido al surgimiento de avances insospechados de nuevas tecnologías que están transformando y complejizando aún más a nuestra cultura.

En Resúmen, lo que quiero dar a conocer es la simbolización de nuestro yo como objeto de acción y de reacción frente al dilema de la convivencia con el entorno y los otros. Y mediante el vestuario el sujeto extiende su existencia desde una relación muy directa y vivencial.

PALABRAS CLAVES:

Interfaz, vestuario, piel, cuerpo, Interacción, embodiment, wearable, extensión, artefacto, percepción, ubicuidad, tecnología, ficción ubicua, portable, capa, intersubjetividad, cognición, corporeización.

Manifiesto No Moda La no-moda no existe.

Maria Esther Ballon Elías
Lima, Perú

Youtube: <https://goo.gl/xcqKHW> Instagram: [abiertomodaynomoda](https://www.instagram.com/abiertomodaynomoda) Youtube: <https://goo.gl/Br1ja>

https://www.facebook.com/pg/encuentroabiertomoda/about/?ref=page_internal

encuentroabiertomodaynomada

La no-moda no tiene sentido sin referirse a la moda. Sólo en ella es posible.

La no-moda es el proceso de deconstrucción de un sistema basado en apariencias, el parecer y las formas que adoptamos para llegar a ser. Cuestiona los procesos mediante los cuales ponemos el cuerpo a ciegas. Todo ello desde una perspectiva lógica sobre su funcionalidad y la materialización de la imagen que produce. Es un lenguaje no verbal que materializa emociones e ideas conscientes, unas veces por estrategia y otras por aceptación del aprendizaje social.

No reniega, no desobedece, no transgrede, no revoluciona, mucho menos vacila. Por el contrario, entiende y se somete. Es implacable y efímera, es temporal. Se encuentra dentro de una lógica de consumo donde las tendencias son instantáneas y perceptibles en el tiempo. Más allá del sistema de la moda, la no-moda se luce en su fugacidad.

La no-moda es el punto de partida para la toma de consciencia del pensamiento sistémico sobre el indumento. Al conocer la estructura que nos antepone, podremos conocer nuestros deseos reprimidos, ocultos, escondidos y vergonzantes; nuestra estética desdeñada y nuestro cuerpo domesticado y trastocado.

Por ello, el vestir es un acto de comunicación (el cuerpo es un medio) y una táctica social mediante la cual, a pesar de nuestras

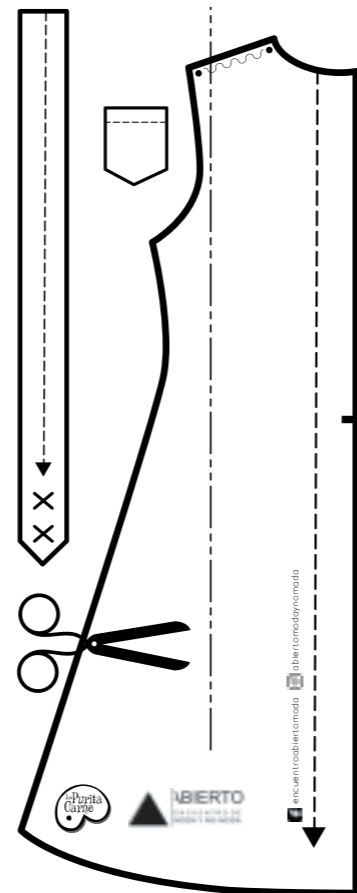
pretensiones, nuestras elecciones libres e independientes son alicientes que nacen del afecto por el indumento y la producción de la aceptación y adaptación social. Nuestros cuerpos son el objeto del deseo de la industria económica, a veces creativa, otras tantas responsiva.

La multiplicidad de significados que se producen y nos apartan de la capacidad de reflexión y dominio sobre nuestra imagen personal, apunta a la pérdida de personalidad y memoria, sin embargo, se cobija bajo la idea de identidad y se vende al mejor postor.

En suma, ponderar los actos de elección, el aprendizaje social en las prácticas de vestir o el desarrollo de los gustos que originan las tendencias y las formas que adoptan las relaciones sociales es un deber hacia el entendimiento, es una manifestación de libertad.

La fragmentación del concepto de moda y no- moda no es un absoluto ni un acto radical, es la posibilidad de permitirse dudar sobre los preceptos estructurales que nos contienen. María Esther Ballón Elías es investigadora en temas de moda y no-moda en relación a los fenómenos socioculturales.

Licenciada en Antropología de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.



Gestora y productora de eventos culturales entre el 2007 y 2012 para ferias de industrias culturales locales, entre las más representativas "La 21 única Feria: diseño independiente, arte, cultura y medio ambiente" y "Wayna Sipas Tinkuy" ambos con enfoque promocional y cultural de la ciudad. Durante el 2014, hice producción para talleres de indumentaria teórico/prácticos. Fundadora y directora de contenidos para el "Encuentro Abierto Moda y No moda" durante 2016 y 2017. Además y en paralelo, hace 9 años me dedico a la investigación de mercados, actualmente como Directora de Proyectos.

Valentina Serrati
Santiago, Chile



Ready-made wearables

Although the aim is not the focus to connect clothing 'behavior' or other simulations...
For this specific illustration drawing the aim was to understand head and face anatomy in general...
the drawing methods of fashion design.

" The cyborg is a creature in a post-gender world; it has no truck with bisexuality, pre-oedipal symbiosis, unalienated labour, or other seductions to organic wholeness through a final appropriation of all the powers of the parts into a higher unity."

Haraway (1991)

<http://www.valentinaserrati.cl/>
artista Medial

La intención detrás de la construcción de vestuario en los personajes en proyectos de video-performance surge como una forma de examinar los vínculos sociales dentro de distintas comunidades, las relaciones entre los individuos y sus entornos. Desde entonces, el trabajo ha crecido para incorporar lenguajes interdisciplinarios, danza contemporánea, artes mediales y otras acciones que exploran las nociones de identidad y espacio/arquitectura compartida.

Las operaciones realizadas para llegar a ciertos resultados, difícilmente pudieran ser considerados dentro de la tradición del diseño de vestuario. Muy por el contrario, esta serie de operaciones no es considerada como "vestir" algo o alguien, sino que busca aquello que debiera convertirse en o volverse algo; otra cosa.

Los procesos de montar/crear un personaje performático y aquello que "viste" o "contiene-el-cuerpo", suceden de forma simultánea y son intrínsecamente inseparables uno del otro. Entonces podríamos establecer que no existen capas de separación entre figura y cosa, cuerpo y objeto, todo es uno y para con el otro; una sucesión de intercambios y rearticulaciones entre figura y fondo que debiera darnos pistas en la aparición del "ser" y el despliegue de su posible narrativa- ficción.

Al configurar estas operaciones, obviamente al inicio prima una metodología lúdica, para mas adelante dar paso a una rigurosidad en la construcción del todo y las partes desprendiéndose una lógica propia, donde el artefacto tecnológico juega el papel de bisagra visual/ conceptual permitiendo re-articular al personaje en su especificidad. Es aquí donde el diseño industrial tiene particular influencia en la construcción del personaje: objetos cotidianos que circulan en nuestra cultura visual y que determinan nuestra noción de lo que implica lo "industrial": reproducibilidad, mecanización; ahí donde el objeto trasciende su propia estética para volverse meramente funcional y esto crea, a su vez, una determinada estética (F.1)

F.1 Ready Made Wearables : Estudios ideacionales de mascararas para rostro y cráneo (2015)

La estética del ready-made implica que, aquello para lo cual el objeto fue fabricado, aquel objetivo determinado por su funcionalidad, es anulado para dar paso a una nueva rearticulación; y esta, sin duda, obedece en primera instancia a lo visual, el montaje y superposición de elementos, para así avanzar a una posible hibridación de significantes y significados entre aquellos objetos, su pérdida de aurea y el valor que adquieren en su nueva existencia. Es indudable que estos objetos/artefactos ejercen una fuerza sobre el cuerpo que los soporta, y esta no se limita tan solo a aprisionar o condicionar el cuerpo en su estructu-



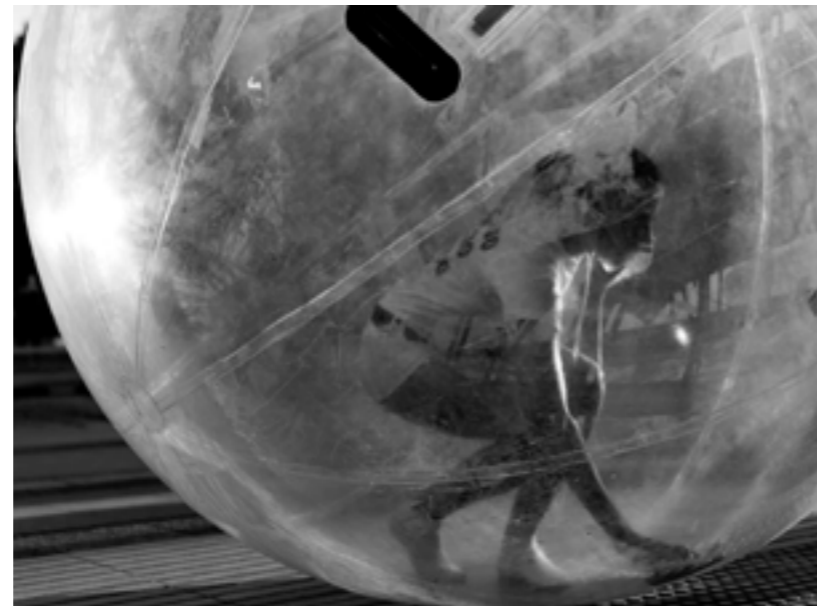
ra y movimientos (F.2) sino que pudiera también, establecer condiciones de vida (F.3) Entonces, es imposible referirme al diseño de vestuario sino que debo referirme a "construcción de realidad" en los personajes performáticos. Debo referirme a una forma indisoluble que contiene en su complejidad el infinito juego entre lo orgánico, maleable y frágil (que supone un cuerpo), intra-actuando con lo artificial, rígido y permanente (que supone lo "industrial"); conformando de esta manera: la materia prima a ser performada/habitada.

F.2 MISS TV 2 _ vestuario post-operatorio y prótesis de piel en los ojos (FX Maca Moreno) (2004)

F.3 NUESTRO / VUESTRO _ burbuja inflable y equipo de oxígeno. SCL 2110 (2010)

Las claves desprendidas de la experiencia misma del diseño/ensamblaje per-se, eliminando la idea de una solución específica o funcional, nos permite avanzar hacia la construcción de una narrativa ficción basada en "ensamblajes - wearable". Estas surgen desde las investigaciones arqueológicas e históricas y las observaciones en el mapa social y cultural de la ciudad.

Son también, personajes multifacéticos que mediante la reconfiguración de los elementos que los visten, apuntan a interrogar temas de orden social, antropológico y filosófico. De la misma forma: lugar, espacio, locación, clima, paisaje y arquitectura (F.4), parecieran permear los niveles de ficción en la construcción del personaje y los códigos que se revelan en la selección de objetos para la creación de una arquitectura/ escultura que visten/viven.



F.4 AIA Vestuario de control climático (Exceso de sol, inundaciones, tifones) Taipei, Taiwán (2009)

Estos trabajos incluyen colaboraciones con otros artistas como Mauricio Garrido, desde su amplia experiencia en escultura de ensamblaje y collage, la vestimenta de Celeste la construye a partir de la acumulación de capas de ropa usada y construcción sobre el mismo modelo. Esta metodología de composición por adición termina por determinar la pose del cuerpo y por ende la relación con el espacio arquitectónico desarrollando de manera forzosa un guion ficción basado en realidades muy concretas (F.5)

Tanto la ficción-documental como lenguaje, en combinación con la muy citada "speculative fiction" (especulación de la ficción) - concepto para análisis crítico introducida por Donna Haraway - surge recientemente como una forma de entender, que lo que

proyectamos en nuestras fantasías, son resultado de nuestra realidad directa y concreta. En el que-hacer performativo, esto conforma un eslabón fundamental en el avance hacia nuevos lenguajes, escenarios y realidades posibles de aquello que somos y de aquello que podemos llegar a ser o performar.

Situada en la intersección de la performance art y la creación de objetos, la intención es que el símbolo se confunda con la herramienta, y la estética relacional se funda con las formas físicas. Las preocupaciones más tempranas continúan en el presente, con cuestionamientos adicionales en el trabajo con plataformas tecnológicas interactivas. Estas pudieran conformar otras capas sobre las áreas iniciales de investigación, lo que resulta en una práctica enriquecedora, que fluctúa entre el caos y la armonía, y que tiene como finalidad abordar las condiciones que definen nuestra existencia.

OBRAS

¡Arriba los jumpers!: Empoderamiento creativo del uniforme como pancarta. Tama Poblete y Loreto Martínez. Santiago - Chile.

El diseño de RENán Serrano. Renan Serrano. Sao Paulo - Brazil.

Segunda evolución de la piel: materialización del movimiento . Paola Tognazzi. Madrid- España..

Environment Dress. El vestido inteligente que nos alerta de la agresividad de nuestro medio ambiente. María Castellanos Vicente. Gijón - España.

Proyecto Scarv. Daniela Toledo E. Santiago - Chile.

Data, electronics, computers & Textiles. Claire Williams. Belgica.

Trayectorias y procesos (arte,tecnología). Brisa MP. Barcelona - España. Santiago - Chile.

¡Arriba los jumpers!: Empoderamiento creativo del uniforme como pancarta

**Colectivo Malvestidas:
Tamara Poblete y Loreto Martínez
Santiago, Chile**



www.modadesobediente.com

¡Arriba los jumpers!:

Empoderamiento creativo del uniforme como pancarta es un taller (práctico, teórico, reflexivo, etc.) de cinco sesiones que se realizó entre el mes de septiembre y octubre de 2017 dentro del curso Seminario de Encuentro del cuarto año de la Licenciatura en Artes con mención en Diseño Teatral de la Universidad de Chile.

Impartido por Colectivo Malvestidas, en el taller se tomó el uniforme escolar femenino en Chile -jumper- como material y símbolo para examinar cómo esta prenda de vestir que se utiliza en la mayoría de los establecimientos educacionales de enseñanza básica y media en el país ha definido luchas y ha inspirado a numerosos manifestantes en causas como: la ley de aborto, violencia de género, diversidad sexual, etc.

Además de las y los estudiantes de diseño, el taller contó con la participación especial in situ de estudiantes secundarias de entre 16 y 18 años del Liceo N°1 Javiera Carrera e Instituto Comercial Blas Cañas, ambos establecimientos municipales de Santiago. Como parte del proceso colaboraron también mediante el envío de testimonios sobre el uso del jumper mujeres egresadas de enseñanza media.

Día 1: Cartografía del jumper.

Durante la primera versión de Moda Desobediente. Encuentro internacional sobre prácticas críticas (Museo de Arte Contemporáneo de Santiago, Junio 2017), las docentes de Goldsmiths University of London Siân Prime y Ruby Hoette, desarrollaron el taller Descociendo el sistema de la moda en el que la deconstrucción de prendas de vestir por parte de los participantes fue utilizada como metáfora para deshacer analíticamente las problemáticas eco sociales de la moda contemporánea. Esto permitió presentar varios argumentos sobre la insostenibilidad asociada a esta industria dando ejemplos específicos de cómo se ha convertido en la segunda industria más contaminante del mundo después de la del petróleo. A partir de esta experiencia, se comenzó el taller desarmando varios jumpers para que, a través del análisis de sus aspectos físicos (diseño, materiales, confección, terminaciones, etc.), se active la reflexión a nivel simbólico de esta prenda. Se intentó de este modo comprender los significados que se han construido socialmente a su alrededor.

La participación de Siân Prime y Ruby Hoette en Moda Desobediente se debió gracias a la colaboración de British Council y Chile Creativo.

Día 2: Bitácoras en jumper: testimonios en torno a su uso.

La ropa que usamos tiene un poder explícito en nuestras vidas en términos funcionales, pero también se encuentra anclada a



nuestra biografía, a nuestros recuerdos, a nuestra historia y, de alguna manera, es representante de nuestra identidad.

El uniforme tradicional femenino, consta de camisa blanca y sobre ella, un vestido azul marino sin mangas llamado jumper. Este vestido ha sido dotado de una gran carga sexual, la cual ha devenido en fetichismo. Muchas mujeres han sufrido acoso callejero al ir y venir del liceo, sobre todo cuando las menores de edad pasan por su fase de desarrollo; es muy frecuente que ellas reciban todo tipo de gritos inoportunos en la micro, la calle y en espacios públicos. Ante este escenario resultó fundamental que el taller incluyera los relatos personales de las y los participantes en relación al uso del jumper, y la recopilación de testimonios de mujeres de diferentes generaciones y contextos.

Dichos testimonios portan historias personales, pero sobre todo, revelan la relación que existe entre el uso del jumper y lo que representa para la sociedad local.

Día 3: Del liceo al museo, de las clases a la calle: uso simbólico del jumper en el arte y los movimientos sociales.

El jumper en las últimas décadas ha sido un objeto prolífico y fascinante entre las artes y grupos activistas en Chile. Esta prenda está siendo utilizada como recurso expresivo para interrogar y levantar propuestas contra hegemónicas en temas tales como el cuerpo y la sexualidad, de acuerdo con el trabajo de artistas como Ximena Zomosa (1966), Alejandra Ugarte (1980) y Katherina Oñate (1992), y de organizaciones de activismo político como la agrupación de secretarías y comisiones de género de distintos liceos secundarios - Senosex y diversos colectivos feministas. En este marco los estudiantes presentaron las indagaciones solicitadas por las talleristas sobre la re significación del jumper en contextos artísticos y de movimientos para el cambio social, a la vez que discutieron y analizaron cómo el jumper ha evolucionado de una medida estatal que pretendió eliminar la

discriminación instaurada por el gobierno de Carlos Ibáñez del Campo (1952-1958) a un emblema de múltiples reivindicaciones.

Día 4: El jumper como pancarta.

La intervención creativa del jumper por estudiantes secundarias fue parte clave del proceso del taller. Se invitó a un grupo de alumnas de 3ero. y 4to medio (entre 16 y 18 años) de liceos municipales de Santiago a participar en una jornada conjunta con los y las estudiantes de la carrera de diseño teatral, quienes compartieron con ellas las actividades desarrolladas a la fecha. La cultura del control y la disciplina, la crítica al paradigma binario de géneros y la cosificación de la mujer fueron problemáticas sobre las cuales las adolescentes levantaron la voz en relación a tener que usar cotidianamente el jumper. Se les entregó entonces a cada una un jumper y se les solicitó que plasmaran en él una reflexión personal para transformarlo en una pancarta. Los diseñadores actuaron como facilitadores del proceso de concreción de los mensajes y las representaciones visuales de los mismos. "Esta tela no define mi género" y "Mi vestimenta, mi cuerpo, mi territorio" son algunas de las declaraciones que se desplegaron en escritos, bordados y stencils.

Día 5: Socialización de proceso y resultados del taller.

Para terminar el taller los y las estudiantes de diseño armaron una pequeña exposición en formato instalación en la Escuela de Teatro de la Universidad de Chile.

Agradecemos a quienes hicieron posible este Taller:

Laura Zavala, Constanza Figueroa, Nicolás Zapata, Rayen Morales, Javiera Oviedo, Pedro Gramegna, Juan Diego Rivas

El diseño de Renan Serrano

Renan Serrano
São Paulo - Brazil

renan@renanserrano.com.br
<http://renanserrano.com/>



Llegué al trabajo de este diseñador mediante la recomendación de una diseñadora Industrial chilena, quien me propuso ver su trabajo. Es así que comencé a entablar diálogo con él online, quien inmediatamente manifestó su interés por Chile para que se diera a conocer de alguna manera su trabajo en nuestro país.

Al indagar su web, me pareció algo compleja para poder informarse o mirar en orden, lo que me pareció aún más interesante, una web dinámica, de variado contenido, dentro de la cual me interesó escribir acerca de un trabajo específico que me llamó mucho la atención por tener un proceso que en lo personal me involucra, en el sentido de hallar en éste una reflexión acerca de la producción, un detenimiento en el por qué, el para qué y cómo se lleva a cabo sus proyectos, dándole mucha importancia al concepto de reutilización, desarme y el reciclaje.

Basándose en este trabajo, Renán toma varias piezas antiguas y usadas, en este caso camisetas de diferentes equipos de fútbol brasileños y las convierte en una emblemática camisa, cuyo resultado se comporta como una pieza única e irrepetible mediante el tejido: El desarmó todas las camisetas, por ende en cierta forma las anuló, las hackeó mediante su reutilización, pero sin embargo, existen desde sus hebras, su materia prima, que fue convertida en fibras para crear una NUEVA pieza, que para mi punto de vista, al ser única se convierte en un objeto de arte al entrar con este tipo de producción en el ámbito del llamado READY MADE, basado en un reutilizar y descontextualizar que da cabida a generar una instancia emblemática de obra irrepetible y con un significado más allá de la pieza como tal, valorando la creación de la pieza vestible mediante una simbolización emblemática e histórica.

Video Del trabajo titulado La Camisa más victoriosa de todos los tiempos: <https://www.youtube.com/watch?v=d4iOLAmq4hY>

Cada camisa campeona usada por la selección, bajo el mando de Bernardinho, fue desmantelada. Y de la unión del hilo multicampeón de cada una de ellas nació una nueva camisa. La única del mundo que tiene los mismos títulos que él. Hecho por la Olympikus, en homenaje al técnico que creó el mayor legado de la historia del deporte brasileño.

Recolectar una memoria, desarmar, rearmar, juntar retazos para formar solo uno y armar un nuevo producto con otra materialidad: el tejido
<https://trendt.zendesk.com/hc/en-us/articles/115000151891>

Más acerca de Renan Serrano:

<https://drive.google.com/drive/folders/0BykbOfSnCQRwNUU5cWJtWU9YUmc>
<https://drive.google.com/filed/0BykbOfSnCQRwUXJIRHgyMUE2SzQ/view>

Este autor me permitió poner en este artículo este texto con su autorización, que proviene de su web para que se entienda este trabajo y su rol como diseñador de vestuario, como persona y artista:

Desde la infancia, aprendí la importancia de los detalles finos, de los que sólo se veían con una lupa. Fue con esta mentalidad que comencé a 22 y viejas presentaciones de creaciones y desfiles de moda en São Paulo, Londres, Milán y Tokio. Empecé a caminar por un camino de responsabilidad y sentí que mi vida empezaba a tener valor al colaborar con la gente, enseñando y aprendiendo al mismo tiempo.

Traducir nuevos estándares estéticos, innovar nuevos procesos, construir ecosistemas, visitar el pasado y crear nuevas dimensiones de futuro es de alguna manera inspirador, romántico y clásico: por ejemplo, Leonardo da Vinci, fue un hombre adelantado a su tiempo.



Mis proyectos, aunque relativamente diferentes entre sí, eran complementarios y servían a un propósito mayor. Encontrarás algunos casos en los que traigo a la realidad las asociaciones que inicio y las spin-offs que creo para conectar, unir y abastecer las necesidades de las cadenas que me rodean. Además Renan obtuvo una maestría en Biotecnología por la USP, y ha pasado los últimos años viajando por todos los continentes para aprender la lógica de innovación en tecnología y compartir con nosotros, como será la moda del mañana.

En resumen, este trabajo conlleva a una reflexión en torno al tema de los procesos productivos, del fomento a la pieza única e irrepetible que se asemeja al proceso del arte como tal como he mencionado anteriormente.

Lo textil y el Vestuario no está lejos del arte ni de otras disciplinas, incluso le es necesario al diseñador involucrarse con otras disciplinas y otros contextos para poder entender, proyectar el sentido de lo vestible, y por ende, convertir su quehacer en una investigación y búsqueda constante que aparte de ser MODA pueda ser instaurado como un MODO de estar en el mundo, un estar que debe converger en la época, un estar que conlleve a una ética y a una formación detrás. El mismo Renán dice que enseña, y cómo su variado trabajo también es producto que sin dejar de ser Moda, es una investigación y demuestra una apertura de mente a no encasillarse en sólo las ventas y la producción en serie, a ser más un autor con sello y con arte.

Desvinculado del calendario estacional y de las tendencias de consumo, Renan Serrano trabaja en Trendt conceptos más profundos de la sostenibilidad, que van más allá del uso de nuevos materiales y parten para el establecimiento de relaciones sostenibles.

Sabemos que dentro de las facultades de moda hay muchos estudiantes dispuestos a transformar, pero que no tienen idea de

cómo poner para funcionar. Pensando en ese contexto, se entrevistó al diseñador exactamente para saber cómo Trendt sucedió y aún sucede.

Además explica cómo la inteligencia artificial ha cambiado las tendencias del sector y sus planes en utilizar Internet de la Ropa en su tienda, Trendt.

El dice que Trendt donde trabaja es una empresa con un concepto diferenciado de tienda de ropa. Según él, compañías famosas como Zara, ya no son meras empresas de moda pero sí de tecnología. "Actualmente, ellas usan inteligencia artificial (AI) para captar tendencias de comportamiento y crear piezas de ropa basadas en esas informaciones, transformándose en empresas de 'agile retail'", dice.

Esto es posible gracias a las herramientas tecnológicas que rastrean las redes sociales en busca de comentarios específicos, como reclamos de personas sobre la falta de una determinada solución en el mercado, y crean modelos basados en esa información capturada.
(<https://trendt.zendesk.com/hc/en-us/articles/226531187-Tecnologia-transforma-modelo-de-neg%C3%B3cios-da-moda>)

Segunda evolución de la piel: materialización del movimiento

Palabras claves: Propiocepción, piel, cuerpo, segunda piel, 3D, movimiento, tacto, sentidos, sensorialidad.

Paola Tognazzi
Madrid, España

<http://www.wearabledynamics.com/>

La segunda evolución de la piel es una investigación sobre las estructuras impresas 3D que se pueden usar, integradas en prendas, de tal manera que pueden crear un proceso simbiótico de transformación de la forma entre los movimientos del usuario y la estructura.

La parte fundamental de la investigación son los estudios de Mecánica sobre cómo conectar la estructura 3D al cuerpo para que el cuerpo se convierta en el motor que desencadena la interacción.

Esta investigación tiene como objetivo promover la implementación de la tecnología wearable en la vida cotidiana y cómo, para ello, es necesario diseñar, reflexionar sobre la ergonomía del cuerpo, la dinámica del movimiento y la mecánica natural sin omitir pasos fundamentales en el análisis (un problema que en su lugar puede suceder cuando se utiliza sólo la electrónica).

La segunda piel es un traje impreso en 3D creado por Paola Tognazzi en colaboración con el modelador 3D Jonathan Ramírez Díaz de León, que investiga cómo permitir a los usuarios sentir en sus pieles las sensaciones de lo que sucede dentro de sus cuerpos cuando se mueven.

La piel es nuestra interfaz con el mundo nuestro órgano más sensible.

Técnicamente hablando, la camisa segunda piel es una serie de módulos mecánicos impresos 3D integrados con sensores de estiramiento que permiten al usuario sentir la sensación de movimientos. La estructura está dividida en módulos. Los módulos incluyen la base de la pista con los engranajes, las formas de escalas que caben en la parte superior de los engranajes y giran cuando los sensores de estiramiento activan 2 motores pequeños. Cuando se agregan, funcionan como un traje.

Hasta la fecha, en las prendas impresas en 3D, lo que falta en gran medida es el movimiento. Por lo general son esculturas hermosas, pero las redes estáticas o básicas básicas, estilo Pierre Cardin, que caen plana. Con este traje buscamos desafiar las posibilidades de impresión en 3D y maximizar las ventajas de tal tecnología, al tiempo que creamos una relación interactiva entre el usuario y el traje.

La retroalimentación de los datos del movimiento del usuario, se traduce en sensaciones táctiles. Ahí es donde entra el traje Second Skin: estimulando los músculos de la piel en respuesta a cualquier acción tomada por el portador, reconstituye los mapas cerebrales del sistema muscular. Todo movimiento coordinado depende de la propiocepción. Cuando se compromete la propiocepción, las actividades aparentemente simples como caminar o incluso estar de pie pueden llegar a ser imposiblemente difíciles. Cuando uno deja de mover una parte del cuerpo, el cerebro



comienza a borrar los mapas para su coordinación comprometiendo así la propiocepción. Huelga decir lo mismo ocurre de una enfermedad neurológica o embriaguez.

¿Qué es exactamente la propiocepción? Se podría llamar sentido del cuerpo o conciencia cinestésica es la capacidad del cerebro para detectar las posiciones relativas y los movimientos de las diferentes partes del cuerpo.

Debido a la propiocepción, usted sabe exactamente dónde está su mano en el espacio mientras lo mueve alrededor, aunque sus ojos estén cerrados. El sentido corporal exacto es esencial para sentirse bien en su cuerpo y estar libre de dolor. Las partes del cuerpo se comunican con sus equivalentes virtuales de la siguiente manera. Hay millones de órganos microscópicos llamados mecanorreceptores ubicados en todo el

cuerpo. Cuando son estimulados por una fuerza mecánica, envían una señal a través del sistema nervioso a la parte del cerebro dedicada a detectar esa parte del cuerpo. El cerebro reúne todas estas señales de las innumerables fuentes diferentes y determina exactamente dónde está todo y qué está haciendo. En esencia, el cerebro crea numerosos mapas del cuerpo que utiliza para decidir qué está pasando y cómo moverse.

Environment Dress. El vestido inteligente que nos alerta de la agresividad de nuestro medio ambiente.

María Castellanos Vicente
Gijón, España

www.mariacastellanos.net

Desarrollado conjuntamente con el artista Alberto Valverde, este proyecto ha sido viable gracias al premio Nex Things 2015 - Conducta, una convocatoria conjunta de LABoral Centro de Arte y Creación Industrial de Gijón y Telefónica I+D en Barcelona, que consistió en una residencia de seis meses, entre los dos centros para la producción del proyecto.

Contexto

Para la conceptualización de este proyecto nos hemos basado en la observación de la tecnología wearable en los últimos años y la tendencia de este tipo de prendas a recoger datos del estado del portador, como pulsaciones, temperatura corporal, humedad, etc., es decir, lo que se denomina como el yo cuantificado (Quantified Self). Este término, empleado para designar la tendencia de monitorizar el estado de las personas, abarca la medición de datos cuantitativos del estilo de vida y la salud como, por ejemplo, la distancia caminada cada día, así como otros datos biométricos (pulsaciones, presión arterial, etc.).

El término comenzó a popularizarse en 2007 de la mano de Gary Wolf y Kevin Kelly quienes, años más tarde, en 2010, ofrecían una conferencia en el TED que resultó de gran popularidad por definir este nuevo concepto. El Quantified Self es utilizado por muchas personas por razones de salud, análisis de datos o simple curiosidad. Nos permite cuantificar cada una de las actividades que

realizamos a lo largo del día y obtener, así, una línea temporal que nos ayuda a realizar conclusiones acerca de nuestro estilo de vida, hábitos de salud, etc. Podemos obtener toda esta información por medio de gadgets específicos, como las conocidas pulseras biométricas de medición, el popular Apple Watch u otro tipo de wearables.

Sin embargo, ¿qué ocurre con el medio que nos rodea? Estos gadgets no están diseñados para medir lo que nos rodea pero, paradójicamente, en nuestro entorno cotidiano, hay infinidad de agentes que no podemos determinar a simple vista a través de nuestros sensores naturales.

Vivimos rodeados de agentes contaminantes, de factores que influyen en nuestro día a día, en nuestro estado de ánimo y, en definitiva, en nuestra conducta. Las distintas variaciones de ruido, temperatura, presión atmosférica, radiación ultravioleta o cantidad de monóxido de carbono son, entre otros factores a los que nos sometemos a diario, agentes determinantes de nuestro estado de ánimo y nuestro comportamiento grupal con las demás personas pero que, sin embargo, los sensores naturales de nuestro cuerpo no pueden percibir o, si los perciben, no pueden alertarnos de ello. Por ejemplo, no sabemos si hemos estado demasiado tiempo expuestos al sol hasta que nos quemamos.



Por lo tanto, lo que proponemos con Environment Dress es medir la agresividad del medio que nos rodea para establecer así una relación entre estos factores externos y el modo en que afectan nuestro día a día y nuestro comportamiento.

Para ello, hemos desarrollado un wearable específico, una prenda inteligente que captura a través de sensores lo que está ocurriendo a nuestro alrededor, datos que permiten identificar los inputs externos que están afectando a nuestra conducta.

Todos los datos recogidos por el vestido inteligente son transmitidos a un teléfono móvil (o redes wifi abiertas) que, conectado a Internet, establece una base de open data, es decir, una gran base de datos configurada con la información geolocalizada recogida por el vestido. Estos datos se muestran al propio usuario o a cualquier persona que se conecte a la web del proyecto.

Al mismo tiempo, gracias a una web-App desarrollada específicamente para el proyecto los usuarios pueden especificar su estado de ánimo en cada momento. De este modo los datos medioambientales geolocalizados se relacionan también con los datos anímicos igualmente geolocalizados.

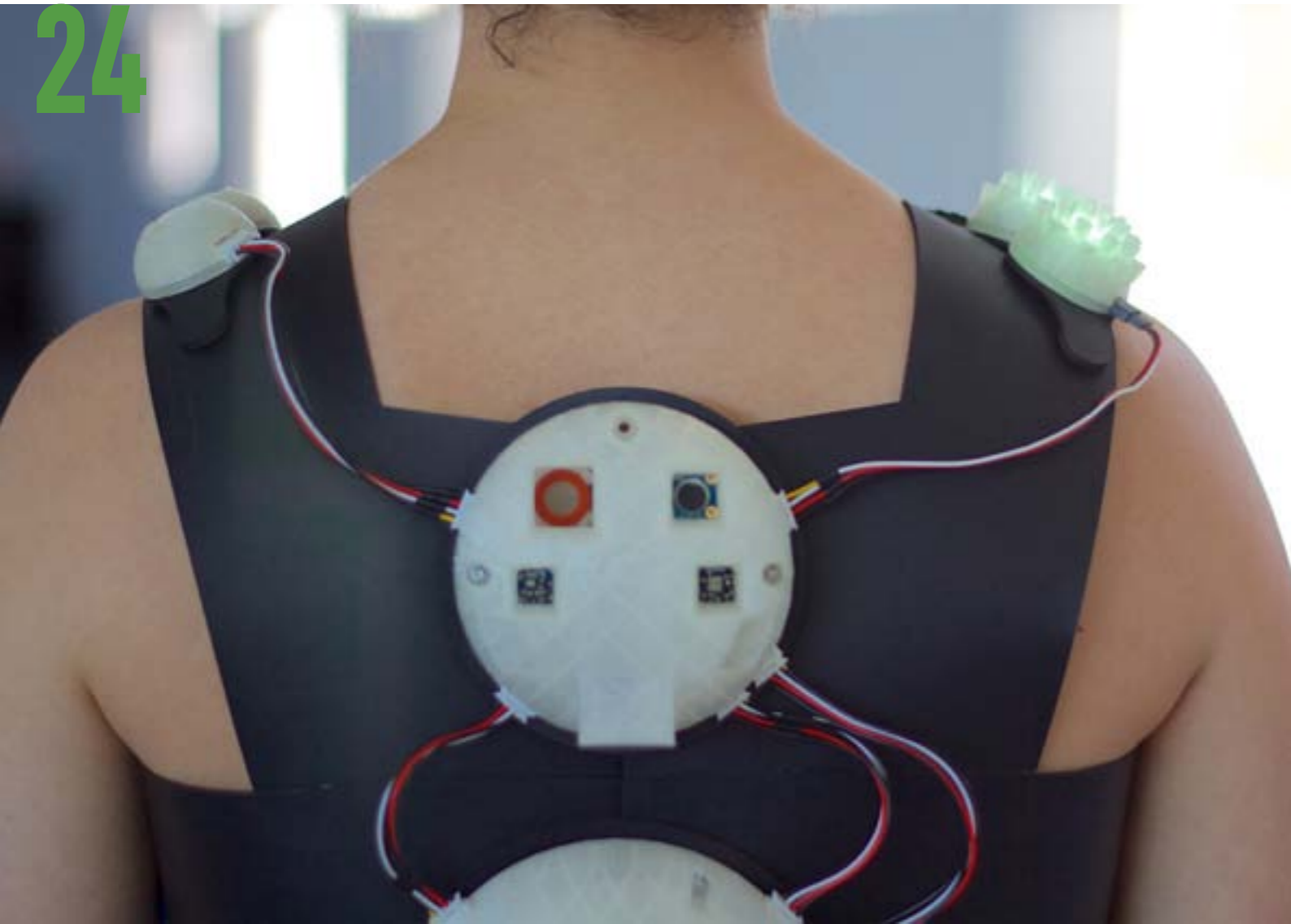
Una vez analizados los datos en el servidor, se generan perfiles de respuesta. Por ejemplo, cuando el programa instalado en el servidor detecte un nivel muy elevado de radiación ultravioleta, o una gran concentración de monóxido de carbono en la prenda, esta devolverá al usuario del vestido una respuesta a modo de feedback, relacionado con sus datos anímicos, expresando esta condición mediante alteraciones lumínicas o de movimiento, siempre en función de los datos recibidos. De este modo, el portador del traje será alertado de que algún agente externo lo está perturbando, anticipándose el vestido, gracias al machine learning, a sus cambios en el estado de ánimo. De este modo, cuanto más utilice una persona el traje, más fiablemente predecirá éste su estado de ánimo.

Fases de la formalización del wearable

El proyecto consiste en un trabajo muy procesual, partiendo de un objetivo claro: conseguir un vestido que mida las variables que proponemos y que nos permita visibilizar los factores ambientales que nuestro cuerpo no es capaz de medir sin el uso de la tecnología. Sin embargo, el diseño y la formalización del wearable no estaban cerrados en el momento de creación del proyecto; constituyendo una parte fundamental del proceso de creación, durante el cual debíamos pensar simultáneamente en algo replicable y construible por otros makers que deseen utilizar la documentación que aportaremos al finalizar las investigaciones acerca de cómo elaborar su propio Environmet Dress para poder, de este modo, contribuir a la base de datos que pretendemos generar.

Pensando en esta idea de accesibilidad y de DIY, e inspirándonos en antecesores como Leah Buechley que, ya en 2007, creaba el kit de Lilypad Arduino revolucionando el mundo de los wearables y del DIY, llegamos a la idea de fabricar el traje como un kit, creado a base de piezas conectadas a la ropa mediante imanes, de forma que cualquiera pueda disponer estas piezas incluso en la ropa cotidiana y no tenga que elaborar un traje ex profeso para la ocasión, como sí hemos hecho nosotros. No obstante, al contrario de Buechley, nosotros no hemos una nueva electrónica ex profeso para el vestido, sino que nos hemos basado en placas y sensores fácilmente accesibles y disponibles en el mercado a partir de los cuales desarrollar Environment Dress con la idea de que sea, más tarde, fácilmente replicable.

Basándonos en esta idea de kit, comenzamos a buscar materiales tanto para la base donde sujetar los imanes y la electrónica de control (arduino y sensores), como para integrar los actuadores que más tarde ofrecería un feedback al usuario, los LEDs y



servomotores, que ofrecen una respuesta lumínica y de movimiento, respectivamente.

Después de varias pruebas con distintos tipos de plásticos y gomitas, optamos por la utilización de cuero negro cortado con láser, material que nos permitía integrar perfectamente los imanes. Realizamos diseños en 3D para las carcasas que cubrían tanto la electrónica de control como la electrónica de respuesta, y la imprimimos posteriormente con filamento transparente utilizando una impresora 3D, de modo que obtuvimos un acabado translúcido que permite que pase la luz y difuminarla.

El kit está compuesto de los siguientes elementos:

Sensores: medición de altitud, temperatura, luz ambiente, radiación infrarroja, radiación ultravioleta, monóxido de carbono, presión atmosférica, humedad, ruido y calidad del aire (determinan la cantidad de polvo). Todos ellos se contienen dentro de una semiesfera diseñada con perforaciones que permiten realizar las mediciones de los sensores perfectamente.

Módulo de control: contenido en otra semiesfera donde se encuentra el arduino.

Y los siguientes módulos de respuesta: tres servomotores que responden al movimiento, nueve módulos de LED individuales, cuatro módulos LED de tres LEDs cada uno y un módulo de dos LEDs.

En paralelo al diseño de los módulos, fuimos trabajando en un vestido donde colocarlos, creado también a base de cuero y charrol natural negros y plástico.

Buscábamos una estética donde conviviesen diseño y tecnología. Con los cables dispuestos a la vista entre cada módulo, conseguimos una apariencia que nos hace sentir identificados con el concepto de fashionable cyborg que Steve Mann acuñó para referirse a sus wearable computers, limítrofes entre el cyborg y los wearables, pues estos últimos normalmente sí que optan por esconder la tecnología y buscan acabados de prendas que parezcan convencionales a simple vista.



PROYECTO SKARV

<https://www.denkwerk.com/projekte/skarv.html>

Daniela Toledo E
Chile

<http://www.danielatoledo.net/>
<https://www.denkwerk.com/projekte/skarv.html>



Mucho de lo que existía en el mercado de los vestibles podía calificarse como tecnología ablandada, como un esfuerzo de suavizar la dureza de una máquina por medio de la inclusión de textiles al final del proceso dejando de lado el proceso inverso: ¿Qué sucede cuando se parte del textil?

SKARV es "el primer vestible social del mundo" y permite enviar y recibir sensaciones dentro de una red seleccionada de usuarios a través de una interfaz blanda. Utiliza los textiles como medio de comunicación y establece su funcionamiento en base al sentido del tacto de este medio.

El concepto y prototipo fue desarrollado junto a Mahsa Haddad y Afra Hackl como parte de la pasantía de verano Summer of Thinx, el laboratorio creativo de la agencia Denkwerk en Colonia, Alemania y nace como respuesta al interés de Denkwerk de involucrarse con textiles "inteligentes" dentro del trabajo que realizan como expertos en diseño web y de interfaces digitales.

El proyecto, que fue presentado el año 2016 y que cuenta con una patente en Alemania, ha sido premiado por su ingeniosa integración de lo digital y lo físico. Entre los reconocimientos más relevantes se cuentan un Red Dot (red-dot.de) Best of the Best en la categoría Interactiva y un Webby (www.webbyawards.com) en la categoría Experimental e Innovación.

SKARV fue pensado como un sistema cuya alma es la tactilidad y su principal virtud es ser un vestible que realmente se puede usar. Comunicándose con la red de usuarios un patrón de vibración es asignado a cada uno ellos el cual se manifiesta físicamente en los pequeños motores instalados en el interior de la bufanda; la idea de esta diferenciación es emular el efecto de un abrazo o del roce de los dedos sobre la piel lo suficientemente detallado como para ser capaces de identificar a cada persona sólo por su tacto, sin necesidad de revisar nombres o información en una pantalla como de teléfono.

El sistema consta de una bufanda tejida en lana merino con doce pequeños motores distribuidos estratégicamente en la prenda y enlazado a una aplicación móvil que permite programar su comportamiento a través de una interfaz que visualmente es también muy táctil. SKARV nace de la pregunta ¿Cómo pueden los textiles inteligentes comunicar una personalidad digital? Y su objetivo principal es servir de puente entre la interacción puramente digital y el mundo físico que nos rodea.

Equipo: Equipo Thinx + Benjamin Wolf + Lucia Grompone
Año: 2015-2016

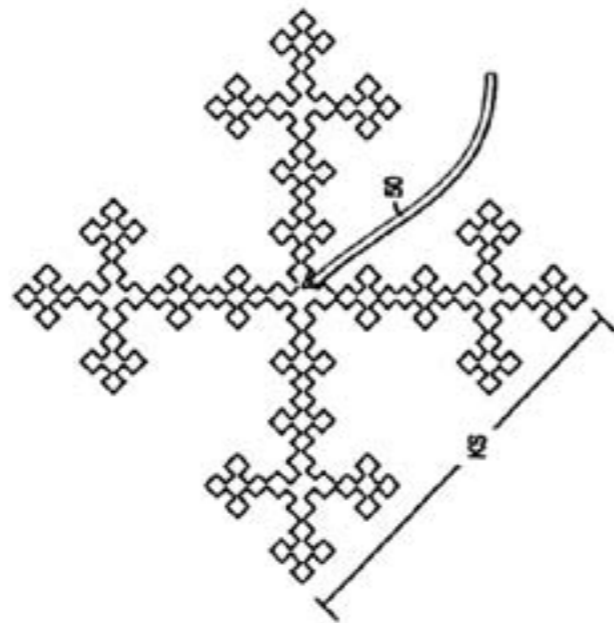
Fotos: Alexander Mitzkus para Denkwerk
Más información en www.skarv-fashion.com



Data, electronics, computers & Textiles

Claire Williams
Bélgica

<http://www.xxx-clairewilliams-xxx.com>



Trabajo en las fronteras de la ciencia, la tecnología, las artes y los textiles, y soy artista e investigadora que trata de encontrarse con un lenguaje común, creando y amplificando interacciones específicas entre diferentes medios. Mis obsesiones se centran principalmente en datos, sonido y textiles antiguos, tratando de materializar materia digital, información imperceptible o inaudible encontrada en nuestro ambiente saturado de techno. Me gusta trabajar con medios inestables, investigando formas de crear herramientas, usos o técnicas específicas para brindar una experiencia sensible de nuestro entorno cotidiano. Además utilizo principalmente técnicas textiles, máquinas hackeadas, electrónica de bricolaje, software de código abierto y hardware.

Vivo en Bruselas. Me gradué de ENSAV La Cambre con un máster en Diseño Textil. Paralelamente a mi práctica artística, organiza, colaboro en proyectos colectivos. He expuesto en España, Francia, Bélgica, Holanda y el Reino Unido y regularmente ofrezco talleres y exposiciones en festivales de arte, asociaciones, eventos culturales, escuelas y museos sobre textiles de fuente abierta, software y hardware de hilo dental, máquinas tricotasas cortadas, textiles electrónicos e historias sobre las técnicas textiles analógicas.

Para más información y documentación sobre mi obra de arte, hacking máquinas de tejer tutoriales y textiles electrónicos de investigación por favor revisen mi blog:

<http://www.xxx-clairewilliams-xxx.com/blog/>

De este blog cabe destacar el trabajo de : Textile and Digital Spaces

<https://xxxclairewilliamsxxx.wordpress.com/>

Generado por ordenador patrones usando un programa hecho para usar una secuencia que genera de manera aleatoria un patrón como bucle sin fin donde el patrón nunca se repite.

Por ejemplo un tejido tejido Kuba de la región de la República Democrática del Congo, en el cual el bordado se puede agregar para subrayar o crear nuevos patrones. Este es un patrón muy característico que se encuentra en muchos textiles y artesanías de la región.

"Los patrones no sólo representan el estatus económico y social, sino también la unidad étnica y la religión. Los Kuba continúan produciendo todos los patrones diferentes a pesar de que estos ya no representan el poder de la gente. Sin embargo, la estética muestra la clasificación de una persona dentro de la sociedad".



Fuente: <http://kwekudee-tripdownmemorylane.blogspot.be/2014/02/kuba-people-most-artistic-and-highly.html>

"La manta tradicional de Fulani está tejida principalmente con pelo de camello. Los tejedores que lo crearon dicen que la energía espiritual está entretejida en el patrón y que cada iteración sucesiva muestra un aumento en esta energía. Liberar esta energía es espiritualmente peligroso; los tejedores dicen que si se detuvieran en el medio (donde el patrón es más denso y, por lo tanto, la energía espiritual es mayor) corren el riesgo de morir. La pareja comprometida debe traer comida para tejedores y nueces de cola para mantenerlo despierto hasta que esté terminado".
Ron Eglash

Fuentes:

- Libro: Computación moderna de fractales africanos y diseño indígena - Ron Eglash

-Aricric Fractals:
<http://homepages.rpi.edu/~eglash/eglash.dir/fractal/afractal.htm>

Bordado Shipibo

La tribu Shipibo vive en el bosque amazónico del Perú. Son conocidos por sus intrincados bordados que toman parte de los rituales chamánicos. Podemos observar que sus patrones bordados y pintados se construyen con reglas recursivas de la curva de relleno del espacio. Estos patrones recursivos son creados por las mujeres de Shipibo que cantan simultáneamente un canto Icaro. "El Shipibo puede escuchar una canción o un cántico mirando los diseños, e inversamente, pinta un patrón escuchando una canción o música".

SHIBIPO

«Como una asombrosa demostración de esto vi a dos Shipiba pintar una gran olla ceremonial de cerámica conocida como Mahuetá. La vasija tenía casi cinco pies de alto y un diámetro de alrededor de tres pies, cada uno de los Shipiba no podía ver lo que el otro estaba pintando, pero ambos estaban silbando la misma canción y cuando habían terminado ambos lados del complejo patrón geométrico eran idénticos y coincidían perfectamente con cada lado. Diccionarios de idiomas

Howard G. Charing - Comunion Con El Infinito - La Música Visual de la tribu Shipibo de la Amazonía



El chamán lleva el paño bordado para las ceremonias de sanación ayahuasca donde leerá la estructura del patrón para cantar la puntuación visual y seguir los patrones geométricos para reequilibrar el cuerpo del paciente.

«Un elemento clave en este diálogo mágico con la energía que impregna la creación y está incrustado en los diseños Shipibo es el trabajo con la ayahuasca por los chamanes Shipibo o muraya. En el profundo trance de ayahuasca, la ayahuasca revela al chamán los patrones geométricos luminosos de la energía. Estos filamentos se desplazan hacia la boca del chamán donde se transforma en un canto o Icaro. El Icaro es un conducto para los patrones de creación que luego permean el cuerpo del paciente chamán traer armonía en la forma de los patrones geométricos que reequilibra el cuerpo de los pacientes. La gama vocal de los chamanes Shipibo cuando cantan los Ícaros es sorprendente, pueden ir desde el falsete más alto en un momento hasta un sonido que se asemeja a un controlador de pila que golpea, y luego a una suave y suave canción de cuna melódica. Hablando personalmente de mi experiencia con esto, siento que cada célula de mi cuerpo está flotando y abrazada en una vibración que abarca todo, incluso el aire a mi alrededor vibra en resonancia acústica con el icaro del maestro. El chamán sabe cuando la curación es completa ya que el diseño es claramente distinto en el cuerpo del paciente. Hacer tomar algunas sesiones para completar esto, y cuando se completan los diseños de curación

geométrica están incrustados en el cuerpo de los pacientes, esto se llama un Arkana. Este diseño interno se considera permanente y para proteger el espíritu de una persona.

La partitura de música visual incrustada en los textiles Shipibo es muy intrigante en la forma en que podemos imaginar que los patrones corresponden a reglas musicales específicas de la cultura Shipibo. Aparte de eso, la construcción de patrones recursivos puede imaginarse como una forma de trazar un mapa para circular sobre la superficie textil de la misma manera específica en la que construiría el trabajo de aguja. En otro interesante artículo que se encuentra en dataisnature.com «La matriz generativa y las matrices de patrones de sonido de los indios shipibos» que hace un interesante paralelo entre los patrones de Shipibo y los sistemas de retroalimentación « semejanza de los patrones generados por la retroalimentación de video, especialmente aquellos sistemas que contienen simetría rompiendo transformaciones.

Como en numerosos textiles tribales, estos textiles expresan un lugar donde los patrones pueden simbolizar o ser un camino que conduce al mundo espiritual. Siguiendo la idea de que estos patrones recursivos son una forma de transmitir, proteger o capturar buena o mala energía, investigué más a fondo para ver si eran conexiones que podrían hacerse con el uso de estos mismos patrones usados para sistemas de recolección de energía o



antenas. Yde hecho, fue muy interesante descubrir el uso de Antenas Fractales y Rectennas en dispositivos y sistemas electrónicos modernos.

Una antena fractal utiliza un diseño auto-similar para maximizar la longitud, o aumentar el perímetro (en las secciones interiores o la estructura exterior), de material.

Fuentes:

-Howard G. Charing - Comunión con lo infinito - La música visual de la tribu shipibo del Amazonas

-Dataisnature.com - La matriz generativa y las matrices de patrones sonoros de los indios Shipibo

-Fractal Antenna http://en.wikipedia.org/wiki/Fractal_antenna

- Sistemas L: <http://en.wikipedia.org/wiki/L-system>

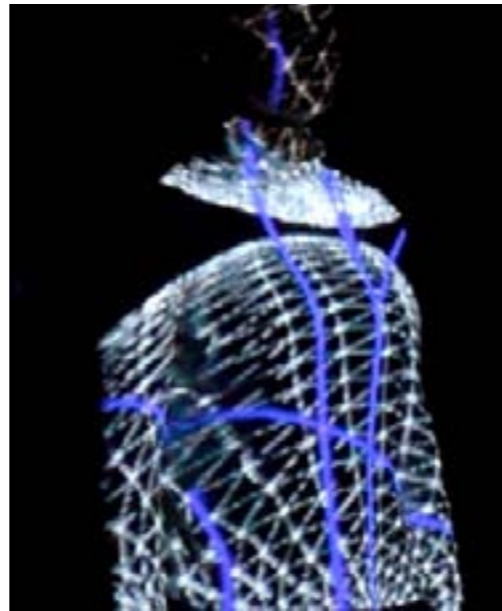
- Recusación: <http://en.wikipedia.org/wiki/Recursion>

[Trayectorias y procesos (arte, tecnología)]

Texto original publicado en idioma Inglés el 2015, para "MULTIPLICITIES IN MOTION. OPEN SOURCE BODIES-SPACES" METABODY JOURNAL. METABODY PROJECT. Fondo de Cultura Europea .2015.. Las fotografías están incluidas para la versión del texto en Castellano para revista Vestibles 2018.

Brisa MP
Barcelona, 2015

<http://www.caidalibre.cl/>



A partir del artículo escrito por Bruno Latour "La Tecnología es la Sociedad hecha para que dure", desde el campo de los Estudios de Ciencia, Tecnología y Sociedad; me surgió pensar en algunas de sus reflexiones en el contexto de los procesos de creación, investigación que tienen como resultado la producción de obra de arte y tecnología hacia el contexto de producción escénica.

Se supone que, cuando nos enfrentamos a un proyecto de creación de obra, pensamos en un objetivo a cumplir, un resultado. Por lo general, la difusión pública del proceso que se realizó para la creación de la pieza queda subordinada a la información de lo que trata la obra, de sus relaciones técnicas, conceptuales y estéticas.

Como es sabido, las obras de arte con usos de tecnología contemporáneas han desestabilizado ciertas categorías que eran tradiciones. A partir de los sistemas interactivos, generativos, inteligencia artificial, realidad virtual, etc. Pero, ¿Que ocurre con los procesos de creación de la obra?.

"Eliminar la gran división entre ciencia/sociedad, tecnología/ciencia, macro/micro, economía/investigación, humanos/no-humanos y racional/ irracional no significa sumergirnos en el relativismo y la indiferenciación. Las redes no son amorfas. Están altamente diferenciadas, pero sus diferencias son finas circuns-

tanciales y pequeñas; requieren, pues, nuevas herramientas y conceptos." [1]

No se trata de caer en la ambigüedad sino de comenzar por establecer de que manera los procedimientos de creación contemporánea en arte y tecnología modifican aquellas categorías tradicionales y cuáles no.

Es por defecto, la materia y la materialidad tecnológica un desestabilizador de las categorías tradicionales y sus jerarquías como por ejemplo: actor /espectador, movimiento/código, proceso/ obra, etc. o es que estas dicotomías siguen hoy permaneciendo (¿?).

Me pregunto si es tal vez hoy el momento en que la obra de arte, reclame otro lugar: el espacio dinámico y errático del proceso puesto en obra.

Los procedimientos de creación de obra, aún parecen borrados y omitidos. Internet aparece como un espacio de difusión en tanto resultante de un proceso oculto, donde se expone lo logrado, el registro del "espectáculo" en una sala, en un teatro o en un ensayo; el cartel, la publicidad, la reseña y ficha técnica.

La importancia de los procesos de creación artística abiertos, establecen un paradigma nuevo respecto a la idea de aprendi-



zaje y conocimiento, la difusión pública no solo, "democratiza" el acceso abierto a la información y a herramientas que permitan un conocimiento general o específico de algún tema -comprendido dentro de los márgenes de "libertad controlada" que permite internet-, sino también posibilita la divulgación de los procedimientos creativos a modo de poner todo aquello que con la obra como resultado expuesto se omite, incluso los fracasos.

No se trata solo de exponer registros de equipos de trabajo divulgando sus ideas y sus logros, sino develando sus trayectorias, incorporando y difundiendo los problemas a los que se enfrentan, aciertos, fracasos, resistencias, pura inestabilidad. Y en este sentido -como interpretación al texto de Latour- una especie de registro o huella de las trayectorias de una red, una red de "actantes", "humanos" y "no-humanos", proponiendo tales procesos de trabajo como operaciones posibles de comprender como obras en sí mismas.

"¿Cómo definimos un actante?. Un actante es una lista de respuestas a prueba, una lista que, una vez estabilizada, se engancha al nombre de una cosa y a una sustancia. Esta sustancia actúa como sujeto para todos los predicados, en otras palabras, se convierte en el origen de las acciones (Callon, 1991)." [2]

Si cada uno de los componentes tanto humanos como no humanos, físicos y digitales cumplen una función dentro de un proyecto, ¿Que variaciones, resistencias, alianzas se producen entre sus componentes en una trayectoria?.

Y posteriormente... ¿De que manera este resultado "obra" sigue siendo afectada por otros -espectadores-actores, espacios, materiales, ambientes- para generar nuevas trayectorias o en su caso nuevos y desconocidos actantes?.

"Cuántas más variaciones existan entre los actores a los que está unido, más polimorfo será nuestro actor. Cuanto más difieran sus elementos de versión en versión, menos estable será su esencia." [3]

Tal como el error entendido como estrategia que posibilita el conocer-crear-investigar; la inestabilidad supone un espacio de afectaciones, estructuras compuestas por actores físicos y digitales que se contaminan unos a otros, pierden y ganan nuevas formas y categorías.

Podríamos pensar en un código informático de autómatas celulares como una arquitectura generativa, que en base a una estructura general, producirá relaciones aleatorias (random) las que generarán sus propias relaciones. Este proceso podría ser extrapolado a la creación coreográfica, en la que podemos generar una estructura de instrucciones para que cada uno de

los bailarines se mueva e interactúe. A partir de sus variables (bailarines) se generará una estructura de condiciones (instrucciones coreográficas de tiempo y espacio, por ejemplo) en la que se auto - generarán relaciones aleatoriamente (improvisación).

Si pensamos en estas cuestiones como un ejemplo y relacionamos como procede un código informático con un posible proceso de creación coreográfica, puede ser que todo procedimiento artístico humano convoque otro no humano.

Está claro que un código informático será creado por un humano, pero el humana-o pasará a ser parte de esta red de actantes que conformará la obra, pero no únicamente será su centro, incluso el centro desaparecerá o se irá moviendo dependiendo de las trayectorias que se den en el proceso.

Bajo este contexto, modificaremos la idea de que una obra de arte es puramente eso que invitamos a ver como lo acabado, el resultado de lo que el otro - aún categorizado como espectador o público - desconoce e integraremos este factor orgánico y artificial, altamente errático, de lo que finalmente se constituyen los procesos de investigación-creación con tecnología.

En este sentido un software, un hardware, un cuerpo humano estaría al mismo nivel de afectación y por tanto su horizontalidad propondría establecer categorías y relaciones nuevas, dadas por la contaminación entre ellas, sus diversas trayectorias dentro de un proceso espacio temporal.

Esto puede verse tal vez de manera más clara, en el caso de un artesano. El artesano supone un sujeto que manufactura sus propias herramientas, obras, artefactos, objetos, etc. Pues en este sentido un artesano tecnológico ha sustituido cualquier materialidad física (pigmento, papel, metal, piedra, etc.) por una materialidad electrónica y digital (resistencias, cables, leds, números, símbolos, etc.).

Si bien el movimiento DIY, no es una comunidad únicamente artística, esta estrategia de "hacerlo uno mismo" ha sido integrada a los procesos de creación y divulgación artística por internet para recategorizar el concepto de artesanía y artesana/o. En este contexto se entienden artistas entrando en el territorio científico (informático, electrónico, biológico, etc) y científicos entrando en el territorio artístico (estético, reflexivo, proyectual, etc.), que resolverán sus propias propuestas por sí mismos y por todo lo que posibilita la cultura "open" y de conocimiento abierto.

Esta idea de DIY propone tal vez de manera más clara la complejidad de los procesos creativos entorno a los ejes arte y tecnología, como "actantes" humana-os y no humana-os, en una posición horizontal y des-jerarquizante, la materialidad y la materia arte- tecnología, en estrecha relación. Lo físico afecta a lo digital y lo digital a lo físico, en la misma trayectoria, o dicho de otro modo, en el mismo momento en que tanto lo digital como lo físico, lo orgánico y lo inorgánico se encuentran.

El abordar un proyecto a partir de esta idea nos proporcionará una estabilidad momentánea en nuestros objetivos iniciales. Pues esta intensión - o interpretando a Latour ...esta "declaración"- proporcionará tan solo el punto de partida pero no de llegada, teniendo en cuenta que la trayectoria de un proyecto no podrá ser nunca estable. Lo que ocurrirá en tal proceso es desconocido, inesperado, pero registrable y mapeable únicamente en el tiempo de su trayectoria, y tal vez de ésta manera subvertir la idea de que las obras son tan solo aquellos productos administrables.

"Cuando se alinean actores y puntos de vista obtenemos una definición estable de sociedad que se parece a la dominación. Cuando los actores son inestables y los puntos de vista de los observadores se mueven continuamente, entramos en una situación altamente inestable y negociable en la que la dominación ya no se ejerce." [4]

El comprender tales procedimientos llevados a cabo por los procesos tecnológicos, posiblemente nos permitirá encontrar relaciones o rupturas nuevas que sean coherentes con los procesos creativos atravesados por la tecnología, el arte, la ciencia y el cuerpo. De lo contrario, sino registramos tales trayectorias nos arriesgaremos a seguir creando obras interesantes con uso de tecnología, espectaculares, con-movedoras pero que no posibilitan pensar en los problemas que están promoviendo y menos intentar resolverlos.

[1] Latour, B. "La tecnología es la sociedad hecha para que dure". P. 140

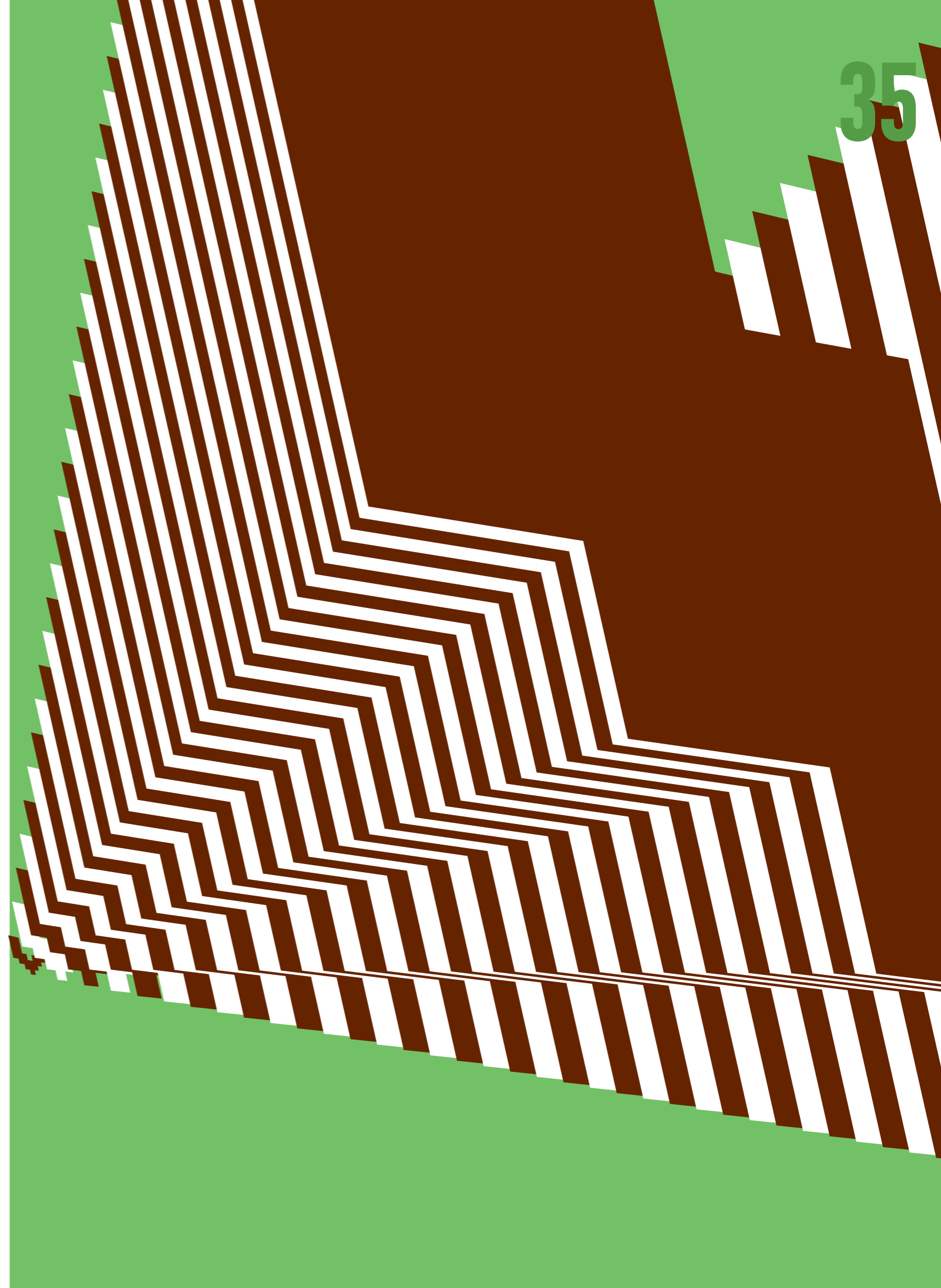
[2] Ibid. P. 131

[3] Ibid. P. 131

[4] Ibid. P. 139

Referencia bibliográfica

Latour, Bruno, "La tecnología es la sociedad hecha para que dure". Sociología Simétrica. Ensayos sobre ciencia, tecnología y sociedad. M. Domenech y E.J. Tirado (comps.) Barcelona, Gedisa Editorial, 1998



The image features a complex abstract pattern of brown and white zigzag lines. These lines form a series of parallel, stepped paths that create a sense of depth and movement. The pattern is set against a background of solid green and brown areas. The overall composition is dynamic and geometric.

vestibles²