



Vestuario expandido: el cuerpo-vestido en el performance digital



Valeria Ronderos Escobar

**Universidad Pontificia Bolivariana
Escuela de Arquitectura y diseño
Diseño de Vestuario
Medellín
2017**



**Universidad
Pontificia
Bolívariana**

Vestuario expandido: el cuerpo-vestido en el performance digital

Valeria Ronderos Escobar

Trabajo de grado para optar por el título de diseñador de vestuario

**Universidad Pontificia Bolivariana
Escuela de Arquitectura y diseño
Diseño de Vestuario
Medellín- 2017**



Hoja de aceptación

El presente trabajo que tiene como título La concepción de una prenda de vestir: estudio de caso del proceso creativo en la empresa Tennis, fue presentado el día 20 del mes de junio del 2016, como requisito para optar por el título de Diseñador de Vestuario, dado por la Universidad Pontificia Bolivariana y fue aceptado por el director y cuerpo docente de la Facultad de Diseño de Vestuario.

Nombre de los docentes

Mauricio Velásquez Posada
Director Diseño de Vestuario

Claudia Fernández Silva
Asesor de trabajo de grado.
Docente Diseño de Vestuario UPB

Agradecimientos

Durante mi formación como diseñadora de vestuario fueron muchas las dudas que surgieron en este camino, entre ellas este proyecto, en algún momento únicamente una idea, y ahora, un proceso de reflexión y creación materializado, cuyo resultado me genera una gran satisfacción.

Quiero darle las gracias especialmente a Claudia Fernández quien estuvo acompañándome en la realización de este proyecto, una persona quien inicialmente estuvo dispuesta a brindarme no sólo su asesoría, sino también su conocimiento y permitirme buscar y encontrar las respuestas y los caminos a mis preguntas e inquietudes que diariamente iban surgiendo.

Igualmente, a mis compañeros Daniela Caviedes y Federico Ruiz, quienes decidieron acompañarme en este proceso creativo, aportando su arte a esta co-creación.

Por otro lado, a Mauricio Velásquez, director y en su momento profesor, por haber estado presente compartiendo su conocimiento y reflexiones entorno al cuerpo y el vestido, las cuales desde segundo semestre se convirtieron para mí, en un vehículo que me llevó a comprender el mundo de otra manera, y que ahora, ha puesto su granito de arena en este proceso.

Finalmente, quiero agradecerle a la Universidad Pontificia Bolivariana por brindarme los espacios de creación para mi formación, por apoyarme y darme las posibilidades de realizarme como profesional tanto al interior como al exterior de la misma.

Muchas gracias

Dedicatoria

A mis padres, Jorge Ronderos y Maria del Pilar Escobar, por apoyarme en esta desición de vida, haber estado durante cada segundo de mi proceso a mi lado, escuchándome, y generando procesos de reflexión y aprendizaje. A mis hermanas Kalia y Vania por brindarme su más grande comprensión y darme los mejores consejos para abordar mis preguntas; a mi hermano Jorge David, por ser mi motor de vida, mi alma gemela, por haber hecho de su talento y su música, un momento vital en cada uno de mis trabajos y proyectos que finalizaron y continuan en esta tesis; a Felipe por haberme acompañado durante este semestre, escuchar mis idea y tranquilizarme en momentos de angustia.

Finalmente, a la danza, por permitirme comprender el cuerpo, el mundo y el movimiento desde un punto de vista que va más allá de lo que puedo imaginar, por ser mi fuente de creación y por permitirme sentir.

Contenido

	Pg
I. Resumen/Abstract.....	1
II. Prólogo.....	2
III. Introducción.....	3
IV. Cuerpo de trabajo.....	5
a. Planteamiento del problema.....	5
b. Objetivos.....	9
c. Marco teórico.....	15
d. Metodología.....	26
e. Hallazgos.....	53
V. Conclusiones.....	63
VI. Bibliografía.....	68
VII. Anexos.....	69

Resumen

Ante las preguntas que el arte se comienza a hacer por el cuerpo y su relación con el entorno en la década del 60, surgen las artes mediales como un vínculo entre diferentes expresiones artísticas, y la tecnología involucrando la cotidianidad del ser humano.

Abordando el diseño de vestuario, bajo la teoría del diseño crítico, se propone el concepto de Vestuario Expandido, un vínculo entre el cuerpo, el vestido y el espacio generando reflexiones entre el diseño y el arte proponiendo otros métodos de creación y comprensión del artefacto vestimentario a partir de experimentaciones mediales.

Palabras clave

Cuerpo-vestido, Diseño Crítico, Estéticas expandidas, Performance digital.

ABSTRACT

To the questions that the art begins to do for the body and its relation with the environment in the decade of the 60's, medial arts arise like a link between different artistic expressions, and the technology involving human being daily life.

Approaching the clothing design, under the theory of critical design, the concept of Expanded Costume is proposed, as a link between the body, the dress and the space, bringing reflections between art and design as a way to propose other methods of creation and understanding of the artefact from medial art experimentations.

Keywords

Body-dress, Critical Design, Expanded aesthetics, Digital performance.

Proólogo

Prologo Por:

Mauricio Velásquez Posada

No es tanto urgente como imperativo expandir las maneras en que nos relacionamos con “nosotros”, con lo “otro” y ciertamente, con lo extensamente “otro”; expandir nuestra sensibilidad enclaustrada en la tradición y en las maneras comunes, y adormecidas de relacionarnos con el mundo.

Pensar el vestido como lugar escénico de las extraversiones del cuerpo, ha sido una tarea importante de la facultad de Diseño de Vestuario de la Universidad Pontificia Bolivariana, así como abrir el horizonte para una comprensión de una relación cuerpo/vestido que se oriente hacia búsquedas emergentes de las practicas vestimentarias de lo humano; escenificaciones de la cultura que desborden los tradicionales discursos de la moda, del arte, incluso de la sociología y la antropología; que toman consistencia en la preocupación del Diseño de Vestuario como saber emergente, en unas relaciones abiertas y expandidas por las maneras impensables, multidimensionales, latentes y potenciales que habitan en las relaciones sensibles de cuerpo-vestido.

Este proyecto emerge justamente allí, en la preocupación sensible de **Valeria** por los “medios”, por las posibilidades infinitas que emergen en la experiencia estética expandida que ofrece la performance digital y multimodal; porque son

en este caso los medios digitales quienes juegan un papel determinante como actores en un proceso de creación sugerente e inédito, preocupado por aportar herramientas de creación para unas maneras de actuar desde el Diseño de Vestuario.

Es este trabajo de **Valeria** un interesante ejercicio de Investigación – Creación en el que nos encontraremos una actitud consciente y convencida de expandir las relaciones con el mundo desde operaciones estéticas que den lugar a una espacialidad, a una posibilidad, y desde ese lugar, levantar espacios “otros” para el cuerpo. Es claro que estas maneras de operar desde la experiencia sensible de las prácticas de la cultura, como lo es desde el “vestirse”, expanden el que hacer y el campo de acción del Diseño de Vestuario y nos impulsan a mejorar las relaciones sociales y transformar positivamente la cultura.

Desde la deriva transitada por **Valeria** entre el arte y el diseño, podremos comprender que mientras nuestros proyectos estén agenciados en lo sensible [aísthesis], la tarea del creador se vuelve más compleja, más real, más rica, más entretenida y por tanto más comprometida con la vida.

Introducción

A partir de la década del 60, el arte se comenzó a cuestionar diferentes formas de expresión que respondían a nuevas preguntas sobre el cuerpo y su relación con el entorno producto de cambios y paradigmas vinculados a la forma de entender el mundo, entre ellas las artes mediales. En ellas se propone un vínculo entre diferentes expresiones artísticas y la tecnología involucrando la cotidianidad del ser humano.

Hablar de estéticas expandidas, hace referencia a la posibilidad que tiene el arte de salir de espacios intocables, transmutar e involucrarse con la cotidianidad abriendo así el espectro de creación. Esto hace que se redefina y surjan unas nuevas interpretaciones de la relación artista-espectador, que vinculadas al vestuario como objeto contenedor, transformador y comunicativo en la relación del cuerpo con el entorno, comprometen las múltiples maneras de pensar éste como una segunda piel en movimiento, posibilitándole alterar la relación cuerpo-vestido y entorno.

Es así como se realizará una investigación de carácter reflexivo en la cual se analizará el concepto de estéticas expandidas a la luz del cuerpo-vestido en movimiento, partiendo de su vínculo con la tecnología y específicamente en el performance digital como un espacio mediático que propone una modificación en la manera de concebir y sentir en el mundo.

Palabras clave:

Cuerpo-vestido, Diseño Crítico, Movimiento, Estéticas expandidas Performance digital.

Situación referencial

Los principales referentes que se tienen en cuenta como antecedentes para la realización de dicha investigación son proyectos que abarcan contextos internacionales, nacionales y personales, siendo éste último un proyecto realizado a nivel individual dentro del marco académico de la asignatura de Performance perteneciente al programa de Artes Plásticas en la Universidad Nacional de Colombia llamado Limitaciones Forzadas (2015).

Por otra parte, proyectos como What is Real? I A/V Fashion Film Project For Ece Ozalp's Creation (Alemania, 2016) de los autores Bi'Seyler, Burcu Ece Yilmaz, Gökhan Okuyucu, y Otherness Space (Medellín, 2014) de la autora Claudia Fernández Silva, pertenecientes a un ámbito nacional e internacional haciendo una reflexión en la relación del cuerpo-vestido con el espacio por medio de la instalación mediática.

A continuación, se expondrán estos tres referentes con el fin de brindarle al lector la posibilidad de acercarse un poco hacia el punto de partida de dicho proyecto.

Nombre del proyecto: What is Real? I A/V Fashion Film Project For Ece Ozalp's Creation

Autor: Bi'SEYLER, Burcu Ece Yilmaz, Gökhan Okuyucu

Año: 2016, Alemania

Esta propuesta audiovisual hace una reflexión sobre lo que es real y lo que no lo es a través un debate entre la realidad y la ilusión. Existe una pregunta por el cuerpo, el vestido y la silueta transformada gracias al vínculo con el arte mediático que propone imagen digital y frecuencias de sonido que interfieren en la animación de la misma generando en el espectador una dislocación de la imagen tangible y su relación con el espacio y el tiempo ligado al concepto de la naturaleza como fuente de transformación en las percepciones.



En este proyecto el cuerpo- vestido se convierte en un objeto que sufre transformaciones a través de la proyección digital de formas fractales dándole así diferentes sensaciones de volumen y silueta.

Fuente: <https://vimeo.com/143157544> (14/01/2017)

Nombre del proyecto: Otherness Space

Autor: Claudia Fernández Silva

Año: 2014, Colombia

Otherness Spaces es un proyecto que surge en los estados móviles de la imaginación entre el cuerpo y el espacio, los seres y las cosas, las situaciones y los momentos. La piel es el espacio que se cubre a sí misma del otro, se viste de otros, de sus apariencias y sus experiencias. Así es como aparecemos; nos vestimos de las historias de otros cuerpos (Fernández, 2014).



En este proyecto, hay una relación directa del cuerpo-vestido en movimiento y su construcción a través de la relación con el espacio y con el otro. El cuerpo se viste de los otros y es en este sentido que a través de una intervención de la imagen en movimiento, se ponen en evidencia imágenes que cumplen un papel simbólico en el acto de vestir de la performer a través de historias, palabras, personas que de una u otra manera han estado y hecho parte de su vida.

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=zmi4LHFUDEQ> (11/01/2017)

Nombre del proyecto: Limitaciones Forzadas

Autor: Valeria Ronderos

Año: 2015, Colombia

En este performance hay una reflexión que relaciona al cuerpo en movimiento con respecto a su manera de habitar un territorio. Se propuso una instalación textil en la cual el cuerpo ingresa por medio de diferentes movimientos limitados al espacio que recorre gracias a la aparición de obstáculos que lo obligan a adquirir ciertas posturas y buscar otras alternativas de habitar. Igualmente hay un vínculo con la sensación de un vientre materno a través del color logrado con la ayuda de reflectores y luces cálidas y una propuesta sonora donde la arritmia cardiaca involucra el sentir del cuerpo en un espacio limitado que cierran el performance como un momento de sensaciones que llevan al cuerpo hacia una experimentación de la vida misma.



Hay un cuerpo limitado por superficies textiles sometido a un espacio que lo obliga a adquirir posturas para entrar en la lógica de poderlo recorrer.

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=ud4YA8PjN1k>

Es así como se busca a través de la selección de tres proyectos que involucran un contexto internacional, uno nacional y uno individual que se plantea una situación referencial en la cual el concepto de estéticas expandidas a la luz del cuerpo-vestido en movimiento en un contexto artístico y específicamente performativo, se logran conjugar lenguajes que se hacen una pregunta sobre el acto de vestir, el vestido como una segunda piel que habita y se transforma por el entorno.

IV. Cuerpo de trabajo

Planteamiento del problema

El estudio del vestuario como artefacto que involucra la relación del cuerpo-vestido y su entorno, ha sido abarcado desde múltiples contextos en los que se han buscado distintos vínculos, que lo conciben como un segundo espacio, una segunda piel, que se transforma en las interacciones tanto estéticas como funcionales, en los distintos contextos y manifestaciones socioculturales.

Con el fin de comprender el concepto de estética expandida, término vital en este proyecto de investigación, es necesario aclarar no sólo la procedencia de éste y su significado, sino también que lo entrega al concepto de estética en su sentido más general:

Según Manuel Trias, en su texto titulado *El Objeto de la Estética (1949)*, el término estética se define como el conjunto de todas aquellas reflexiones que tienen alguna

relación con el arte y con la belleza (1949, p. 4), sin embargo, este concepto es bastante etéreo puesto que no entra a definir de una manera más precisa a lo que se refiere la estética como tal. María Antonia Labrada, en su ensayo titulado *Estética y Filosofía del Arte hacia una delimitación conceptual (1983)*, habla de la belleza como algo que está permitido ser visto, y que en lo visto se hace visible, mencionando que la belleza tiene un carácter medial.

En este sentido, vinculando el término de estética expandida con la estética como un estudio filosófico, se hace énfasis en que en el momento en que se llega a objetivar el objeto de estudio de la estética, se pierde su carácter conductor o medial, transformándolo hacia una disposición netamente filosófica (1983, pg: 6). Sin embargo, el concepto de estética relacionado netamente con el estudio del arte, que resalta la pertinencia de la experiencia, aparece en el siglo XX, con el concepto de estéticas expandidas, como una respuesta ante cambios sociales y culturales, dentro de los cuales aparece el desarrollo de la tecnología.

Las artes mediales, tienen sus inicios en los años 60s con todo el apogeo y desarrollo tecnológico, y se comprenden según lo dice el *Glosario de Artes Mediales y Nuevos Medios*, como aquellas artes en las que se usan tecnologías digitales que se plantean cuestiones acerca de la cultura y los medios digitales contemporáneos, incluyendo artefactos y medios tecnológicos en la realización de las mismas.

El término de estéticas expandidas, es planteado por Jairo Montoya en su texto titulado *Lo Urbano (1999)*.

Allí se hace alusión a este término desde una problematización de lo considerado a partir de una perspectiva netamente artística, mencionando que el proyecto de una semiótica y hermenéutica del arte, tenía sus condiciones de existencia en dos fenómenos: “ a) el estallido de las experiencias artísticas contemporáneas, que sacaban a la luz una exploración insinuada de las posibilidades estéticas que ofrecían casi todos los ámbitos sensoriales, y que se desplegaban en una mezcla de hibridación y yuxtaposición en sus espacios, y b) la explosión de teorías estéticas que abría el espectro de retóricas y poéticas de los fenómenos artísticos” (1999, p. 297).

Frente a este panorama, el autor plantea que una estética restringida casi exclusivamente ligada a las producciones de arte localizadas en espacios convencionales como museos, es cuestionada por el surgimiento del concepto de una estética expandida. Esta se caracteriza por buscar más que una mirada e interpretación clásica del arte, una universalización de éste en cuanto a una indagación de diferentes estratos que componen el comportamiento estético. Poniéndolo en palabras de André Leroi Gourhan, “el rescatar en toda densidad de las percepciones, cómo se constituyen en el espacio y en el tiempo unos códigos de emociones asegurando al sujeto de su inserción afectiva en su sociedad” (Gourhan citado por Montoya, J. 1999. pg: 298).

Es así como los debates en torno a la situación contemporánea de la cultura, y a una universalización del arte, adquieren una dimensión que se entrelaza con múltiples indagaciones planteadas en muchos ámbitos de la actualidad, entre los cuales no sólo se encuentra

el arte clásico, sino también la literatura, la arquitectura, la tecnología, las artes escénicas y la música por mencionar algunos, teniendo como resultado, la posibilidad de generar nuevos lenguajes interdisciplinarios que buscan trascender la experiencia estética hacia otros contextos más cercanos a la cotidianidad del ser humano.

Es importante, declarar que en esta expansión de la estética, aparece la experiencia como un factor vital, en el vínculo que se crea entre los sentidos y el entorno que permite concebir otras maneras de comprender el mundo, y las relaciones sociales y culturales. El desarrollo de la tecnología en el último siglo, ha sido una realidad a disposición del ser humano y sus relaciones, y se presta como un caso contundente en el momento de comprender el concepto de estéticas expandidas, ya que permea y trasciende fronteras que generan cambios en las dinámicas y percepciones del espacio, e incluso en las alteraciones sensoriales que le permiten al cuerpo interactuar con absolutamente todo lo que lo rodea, a través de sistemas inteligentes.

En este sentido, cabe decir, que el performance digital hace parte de este grupo de artes, y tal como lo define Steve Dixon, en su texto nominado *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance art, and Installation*, (1995), el término performance digital se define, para incluir todas las obras cuyo rendimiento parte de una interfaz tecnológica que juega un papel clave en el desarrollo del contenido, la técnica y la experiencia estética de la obra. En este sentido, la obra se encuentra mediada por una condición de interactividad directa o indirecta, tanto

con el artista, como con el público, abriendo así el campo de creación de cada proyecto (Dixon, 1999, p. 3).

Teniendo así un contexto en el que se expone el concepto de estética expandida y el de performance digital, se puede hablar de un vínculo de estos dos términos a través de dos elementos: la experiencia extra sensorial, y la tecnología como un medio, los cuales se yuxtaponen con el objetivo de brindarle tanto al artista como al público, la posibilidad de experimentar de manera indefinida la experiencia y co-creación dentro de una obra. En este sentido, cabe mencionar que dentro del concepto de estéticas expandidas, la relación entre el arte y la tecnología se ha convertido en una posibilidad de interrelacionar muchos lenguajes como la música, la imagen, el video, la iluminación, e incluso elementos análogos que permiten generar un momento que logra alterar todos los sentidos, adicionando la posibilidad de disponer de otros entornos y espacios para el desarrollo de las mismas.

A partir de los conceptos presentados, esta investigación buscará abarcar su relación con el cuerpo-vestido en movimiento, vínculo que permite comprender y analizar el artefacto vestimentario desde diferentes contextos y disciplinas que se cuestionan las mutaciones simbólicas y representativas de éste en múltiples entornos. Comprender el artefacto vestimentario como espacialidad, amplía el vínculo que existe entre el cuerpo y el espacio, y su transformación como acción performática producto de su relación con el movimiento

En dicha relación, el concepto de estética expandida se convierte en un instante mediático dado por elementos que permiten un traspaso de lenguajes tangibles a otros intangibles, que brindan distintas formas de comprender el cuerpo y el artefacto vestimentario tras una intervención de los medios tecnológicos.

Abarcar el concepto de Vestuario Expandido, generará nuevos discursos y críticas que podrían llegar a desarrollar diálogos en los procesos de creación y conceptualización. Comprendiendo el cuerpo-vestido como un elemento infinito y expandido gracias a la adopción de una forma efímera generada por los medios digitales y posible gracias a la interdisciplinariedad que se crea con el arte mediático y especialmente tecnológico. Todo esto, llevado a su vez al contexto del diseño crítico, podría lograr generar cuestionamientos entrando a problematizar y resinificar una multiplicidad de cuerpos-vestidos y los comportamientos sociales y culturales que se dan alrededor de éstos.

En este sentido, dicho proyecto se plantea la siguiente pregunta:

¿Cuáles son los conceptos y características que posibilitan la proposición del término vestuario expandido entendido como la relación entre cuerpo-vestido, espacio y movimiento en el contexto del performance digital?

Hipótesis

Hablar del concepto de Vestuario Expandido a partir del cuerpo-vestido y las estéticas expandidas, como una posibilidad de extraer elementos que vinculan al cuerpo y su entorno, genera sensaciones y preguntas sobre la relación con el contexto a través de un artefacto vestimentario que se transforma y muta hacia múltiples campos del conocimiento, entre ellos su relación con la tecnología como extensión del mismo.

Tras esta idea, para indagar aquellos conceptos que intervienen en la generación del concepto de Vestuario Expandido en el performance digital, se deben realizar distintas conexiones que permitan relacionar estos términos a la luz de las estéticas expandidas y el cuerpo-vestido en movimiento, teniendo presente la mediación digital y tecnológica:

¹ En el texto titulado *¿What is “critical” about critical design?* (2013), de los autores Shaowen Bardzell y Jeffrey Bardzell, se define el diseño crítico como una investigación a través de una metodología de diseño que pone en primer plano la ética de la práctica del diseño, revela agendas y valores potencialmente ocultos y explora los valores de diseño alternativos. Éste término, fue acuñado por Anthony Dunne y Fiona Raby como una forma de diseño constructivo, y está dirigido ante la idea de aprovechar los diseños para hacer consumidores sean más críticos respecto a su vida cotidiana y, en particular, cómo sus vidas están mediadas por suposiciones, valores, ideologías y normas de conducta inscritas en diseños. En la superficie, el diseño crítico parece estar bien posicionado para apoyar la investigación que toma en serio el papel de la tecnología en la creación de futuros que sirven, pero también marginan, que estéticamente agradan pero también aíslan, que estimulan el crecimiento económico pero también amenazan a la tierra. Los dramáticos cambios en las últimas tres décadas de la tecnología en la sociedad tienen mucho más que implicaciones socioculturales que afectan a la mayoría de las esferas de la vida humana, desde la política pública, hasta la espiritual, Para cuidar a los ancianos, desde nuestras identidades cyborg hasta la sociabilidad globalizada. (Bardzell, 2013. Pg: 1-4).

En dicha relación, el concepto de estética expandida se convierte en un instante mediático dado por elementos que permiten un traspaso de lenguajes tangibles a otros intangibles, que brindan distintas formas de comprender el cuerpo y el artefacto vestimentario tras una intervención de los medios tecnológicos.

Abarcar el concepto de Vestuario Expandido, generará nuevos discursos y críticas que podrían llegar a desarrollar diálogos en los procesos de creación y conceptualización. Comprendiendo el cuerpo-vestido como un elemento infinito y expandido gracias a la adopción de una forma efímera generada por los medios digitales y posible gracias a la interdisciplinariedad que se crea con el arte mediático y especialmente tecnológico. Todo esto, llevado a su vez al contexto del diseño crítico, podría lograr generar cuestionamientos entrando a problematizar y resignificar una multiplicidad de cuerpos-vestidos y los comportamientos sociales y culturales que se dan alrededor de éstos.

En este sentido, dicho proyecto se plantea la siguiente pregunta:

1. En una primera instancia, para hacer legítimo el concepto de vestuario expandido en el performance, se debe comprender la interdisciplinariedad como un elemento clave en esta relación, en cuanto a que es esta, la que permite ahondar desde diferentes puntos de vista que posibiliten otras construcciones de lo que se comprende por cuerpo-vestido.

2. Por otra parte, la relación inherente con la tecnología, es sustancial en el momento de comprender el performance digital como un espacio de expansión del cuerpo-vestido, en cuanto a la dislocación que propone de lenguajes tangibles hacia lenguajes intangibles y efímeros.

3. Finalmente, desde una perspectiva del diseño crítico, abordar los lenguajes que abarcan el cuerpo-vestido, vinculado al performance como un medio de creación y conceptualización, es importante en cuanto explora otras influencias y miradas que llevarían tanto al diseñador, como al usuario e incluso al artefacto vestimentario, hacia una transmutación infinita de comprender el cuerpo y sus nexos con el entorno en la actualidad, brindándole a la disciplina herramientas para comprender estas relaciones que escapan del uso cotidiano de vestidos.

Objetivos

Objetivo general

Determinar los conceptos y características que permiten abordar y comprender el vestuario expandido a partir de la relación entre las estéticas expandidas y el cuerpo-vestido en movimiento en el performance digital.

Objetivos específicos

1. Conocer e identificar principales conceptos y características que definen la estética expandida.

2. Analizar una serie de referentes cuya naturaleza conjugue los conceptos definidos y abordados anteriormente, identificando elementos que permitirán nutrir el concepto de vestuario expandido a la luz del cuerpo-vestido en el performance digital.

3. Trasladar los conceptos abordados a una práctica que conjugue la mirada del diseño crítico, para poner en escena las definiciones preliminares del vestuario expandido.

4. Definir el concepto de vestuario expandido como una variable en el diseño de vestuario que pueda ser estudiada a la luz de procesos de creación.

Estado del arte

Con el fin de reflexionar sobre el planteamiento de este proyecto de investigación ¿es posible hablar de vestuario expandido en el performance digital?, se parte de la realización de unas categorías o momentos planteados que buscan interrelacionar los conceptos clave mencionados anteriormente. En este orden, se indagará sobre trabajos y obras de pregrado que antecedan a dicha investigación y que sirvan de aporte para el desarrollo de la misma, realizados entre el año 2011 y 2016 en las ciudades de Bogotá y Medellín, Colombia.

En un primer momento, se hablará sobre la relación entre las estéticas-expandidas abarcadas desde proyectos de artes mediales y el performance digital, y en un segundo momento se relacionará este contexto a la luz

del cuerpo-vestido en movimiento como objeto de estudio de dicho proyecto.

Primer momento: Las estéticas expandidas en las artes mediáticas y el performance digital.

Mencionar el concepto de estéticas expandidas, como se dijo anteriormente, tiene una relación directa con la transformación en la manera de percibir, de hacer, de sentir gracias a la dislocación de los espacios, las cosas y los cuerpos que las presencian. Se trata de abarcar una multiplicidad de medios que funcionan como nodos para generar experiencias frente a uno o varios acontecimientos.

En Colombia, las artes mediáticas y específicamente las artes tecnológicas, se encuentran en un apogeo resultado de dinámicas y reflexiones vinculadas principalmente ante maneras de percibir y de habitar en sociedad, a formas de sentir y de asumir el cuerpo en relación con el espacio a través de búsquedas que responden a dinámicas sociales, culturales, económicas y políticas las cuales de una manera transversal se disponen para asumir relaciones tanto humanas como de la naturaleza.

Este tema, ha sido abordado principalmente desde el campo de las artes plásticas y visuales y la música, en las cuales se hacen reflexiones atravesadas por una relación entre el cuerpo y la tecnología siendo esta última no sólo una herramienta que transforma las dinámicas sociales e individuales, sino que también se dispone para dislocar las percepciones dentro de la experiencia estética.

Es importante mencionar que con respecto a esta primera categoría, que se encontraron proyectos realizados en carreras de artes visuales y música específicamente, en los cuales hay una fuerte interacción y reflexión frente a un cuerpo que experimenta la simultaneidad y hace parte de una instalación creativa.

Por un lado, se encuentra la obra titulada *Ouroboros* (2014) de la artista visual Silvana Callegari de la Pontificia Universidad Javeriana, un proyecto de investigación creación que narra una historia creada por la artista a partir de tres personajes que se conjugan para recrear una realidad mental y de deseo.

Ouroboros es un diorama que sirve de herramienta para la creación de una manifestación artística que no solo revela el mundo íntimo de los protagonistas, sino que le apuesta al arte que no tiene como pretensión subjetivizar y transformar la realidad, convirtiéndola en fantasía, sino que, por el contrario, desea develar y crear un espacio para que se muestre lo que en este caso se comprende como real. En otras palabras, Ouroboros aporta a la transformación del paradigma de que el artista se esfuerza por mostrar lo fantástico, lo soñado, lo percibido, convirtiendo un espacio artístico en un lugar de encuentro con una realidad. (Callegari, pg: 2)

Por otro lado, se encuentra el trabajo del músico Miguel Gómez titulado *Instalación Interactiva de Sonido* (2013), el cual consiste en la realización de una instalación sonora interactiva que abarca espacios en los que la interdisciplinariedad entre áreas como las artes visuales la música y el teatro se conjugan para

crear un objeto que en tiempo real vinculado con el espectador, brinde una experiencia sensorial a través del performance digital y la instalación artística como campos de acción-interacción mediática.

La obra *Ouroboros* de Callegari (2014) es una creación que vincula las memorias de un padre en la mente de su hija como un proceso ficcional que busca crear realidades y fantasías a través de personajes creados en un historia materializada en una videoinstalación. Se explora el recurso visual y tecnológico con el fin de acercar al espectador y hacerlo parte de una realidad virtual que hace de su cuerpo un objeto intangible volviéndolo parte de la obra.

Menciona aspectos que relacionan al cuerpo con un estado onírico y de fantasía a través de su aparición virtual en la pantalla por medio de una fractura hacia lo que se entiende como realidad. La artista habla de la pantalla como ese espacio de espectros a través del cual se tiene acceso a un mundo codificado por agentes externos como los medio de comunicación y la industria cultural, logrando implementar estados de fantasía en distintos grados generadores de una modificación de la realidad hasta tal punto en que el espectador asume una realidad virtual, llevando al cuerpo a una construcción por medio de píxeles como unidad mínima que logra virtualizarlo y volverse intangible en el espacio.

Por otra parte, vinculado al área de la creación sonora, en su *Instalación Interactiva de Sonido*, Gómez, M (2013) abarca el concepto del performance digital como una manifestación artística que desde el siglo XX

y principalmente con la corriente artística del futurismo, se propuso reevaluar el arte en su totalidad a partir del dinamismo plástico y la comprensión de la simultaneidad en la interacción con la audiencia. La informática, comenzó a jugar un rol muy importante a partir del dinamismo relacional entre el teatro, la danza, las artes visuales y la música como un proceso de creación interdisciplinario dando lugar a nuevas formas dramáticas. En este sentido, el performance digital continua esta línea intermedial adaptando la tecnología con el fin de incrementar el efecto estética en cuando al espectáculo y el impacto tanto sensorial como emocional.

En este proyecto de diseño sonoro, se buscaba lograr una fragmentación del cuerpo a través de diferentes lenguajes que vinculaban al espectador con la obra a partir de una instalación interactiva con sensores que ponían al público en una relación con el artista a través de la modificación de un instrumento como lo es el xilófono conectado a un sistema de sonidos digitales que salían de un computador, generando así acciones performáticas y de happening.

Gómez, M, habla de la fragmentación del sujeto a partir de dos momentos: la activación física del sujeto y la descentralización del sujeto. Con respecto al primer momento, se hace mención a que la instalación presenta directamente al espectador y los elementos con los que éste interactúa y experimenta, obteniendo como implicación la necesidad de moverse en el espacio, y finalmente con respecto a la descentralización del sujeto se hace alusión al romper con la perspectiva y el racionalismo en cuanto a que propone que la

condición humana se fragmenta en la multiplicidad de deseos y necesidades inconscientes gracias a una relación con el mundo interdependiente y diferencial al mismo tiempo.

Callegari (2014) por su parte, también hace una alusión al cuerpo del espectador y su papel dentro de la obra de instalación, refiriéndose a que éste es un cuerpo efímero que aparece y reaparece. Se transforma en espectro que solo se ve en pantalla. Entran y salen en este espacio intangible convirtiéndose en un cuerpo espectral. En la videoinstalación, el espectador se mezcla con el personaje que habita la virtualidad convirtiéndose en extensión de su cerebro. Son prolongaciones artificiales de ellos mismos. Es un preceptor del mundo a través de los sentidos discriminados en imagen.

Finalmente, Gómez (2013), menciona la instalación artística como un tipo de arte donde el espectador se incorpora físicamente en una obra; si bien se habla tanto de instalación artística como de instalación de arte, en ambas hay elementos en común tales como la unidad que se logra a través del espacio, el objeto y el cuerpo del espectador con el fin de ponerlos a interactuar a través de acción reacción, difiriendo a obras tradicionales (pintura, escultura, fotografía etc) en cuanto a que ubican al espectador ante una completa alteración sensorial que trabaja continuamente de manera simultánea posibilitando procesos de comunicación y de creación entre el público y la obra.

y principalmente con la corriente artística del futurismo, se propuso reevaluar el arte en su totalidad a partir del dinamismo plástico y la comprensión de la simultaneidad en la interacción con la audiencia. La informática, comenzó a jugar un rol muy importante a partir del dinamismo relacional entre el teatro, la danza, las artes visuales y la música como un proceso de creación interdisciplinario dando lugar a nuevas formas dramáticas. En este sentido, el performance digital continua esta línea intermedial adaptando la tecnología con el fin de incrementar el efecto estética en cuando al espectáculo y el impacto tanto sensorial como emocional.

En este proyecto de diseño sonoro, se buscaba lograr una fragmentación del cuerpo a través de diferentes lenguajes que vinculaban al espectador con la obra a partir de una instalación interactiva con sensores que ponían al público en una relación con el artista a través de la modificación de un instrumento como lo es el xilófono conectado a un sistema de sonidos digitales que salían de un computador, generando así acciones performáticas y de happening.

Gómez, M, habla de la fragmentación del sujeto a partir de dos momentos: la activación física del sujeto y la descentralización del sujeto. Con respecto al primer momento, se hace mención a que la instalación presenta directamente al espectador y los elementos con los que éste interactúa y experimenta, obteniendo como implicación la necesidad de moverse en el espacio, y finalmente con respecto a la descentralización del sujeto se hace alusión al romper con la perspectiva y el racionalismo en cuanto a que propone que la

Es importante mencionar que la mayoría de proyectos de investigación fueron realizados en programas de pregrado abarcan disciplinas y áreas del conocimiento como las artes y la música, pero que no reflexionan el concepto de estética expandida de una manera transversal vinculado a las artes mediáticas y lo digital. Por el contrario, tienen un direccionamiento más análogo en cuanto a que lo mediático se abarca desde la instalación de arte como tal ubicada en un espacio y con una disposición fija de distintos objetos. Sin embargo, haber encontrado estos dos proyectos, es una oportunidad para esta investigación especialmente en cuanto a que se puede afirmar que sí hay una interdisciplinariedad en el momento de referirse a un performance digital y que definitivamente la experiencia e intervención del público se convierte en un momento vital para la creación y transformación de la obra artística.

Segundo momento: El cuerpo-vestido en movimiento en el performance digital

Con relación a este segundo momento, no se ha encontrado ningún proyecto de investigación realizado en carreras de pregrado. Se hizo una búsqueda tanto en tesis referentes al diseño como también al arte y la danza y no hubo rastro alguno de trabajos que hubiesen hecho reflexiones en torno al cuerpo-vestido en el performance digital.

Es por esta razón que se concluye que dicho proyecto de investigación tiene un alto nivel de pertinencia sobretodo hacia la reflexión y construcción de conocimiento dentro del campo del diseño de vestuario, generando nuevas formas de concebir la relación

cuerpo-vestido con la tecnología en cuanto a lo que se remite a un posible vínculo con las artes mediáticas y específicamente lo digital generando nuevas maneras de concebir y pensar el cuerpo.

Justificación

El presente proyecto, surge a partir de un interés personal que he construido a lo largo de mi proceso de formación como diseñadora de vestuario, hacia la danza y el arte, vinculados al cuerpo y el movimiento dentro de distintos contextos sociales y culturales. Preguntas por el cuerpo, la piel, el entorno, y la transformación de éstos en su interrelacionar, son las que de una u otra manera han forjado lo que ahora se comienza a consolidar en esta investigación, en la cual si bien hay un fuerte vínculo con el arte, hay una trascendencia de éste último hacia lo que se considera desde mediados del siglo XX como medial o mediático, como maneras de concebir, interpretar y revelar desde múltiples perspectivas, formas de pensar y hacer en el mundo.

Si bien dicho proyecto propone un planteamiento fuertemente relacionado con lo artístico a partir de una reflexión proveniente del campo del diseño, entendiendo que ambos contextos de creación se fundamentan a partir de distintos objetivos, se propone incorporar la línea de pensamiento del diseño crítico, como un medio para generar una fuerte conversación entre estas disciplinas, haciendo énfasis en la relación que existe entre el ser humano y la tecnología, y ésta, como una extensión del cuerpo en su cotidianidad. Lo anterior, por lo tanto, se convierte en una posibilidad

para comprender cómo los cuerpos interactúan y se transforman en esa relación inseparable con los medios digitales, en la que se es receptor, perceptor y crítico ante esta realidad inherente a las formas de habitar en la actualidad.

Llevar el concepto de estéticas expandidas hacia el diseño de vestuario y lograr comprender que éste es una de ellas, posibilita no sólo al diseñador sino también al usuario, transmutar la forma de pensar tanto el artefacto vestimentario, como el cuerpo-vestido dentro de un entorno en transformación constante, dentro de una realidad global que está transversalmente afectada por la tecnología.

En este sentido, dicha investigación no solamente busca proponer un concepto de vestuario expandido que pueda ser comprendido y aplicado dentro del campo de conocimiento del diseño de vestuario, sino que propende por crear un mayor nivel de conciencia sobre la manera como los cuerpos-vestidos, se encuentran inmersos en un contexto interactivo y medial que ha sido estudiado inicialmente desde la disciplina del arte, pero que finalmente puede llegar a trascender los procesos conceptuales, creativos y proyectuales del diseño de vestuario en la actualidad.

Marco teórico

A continuación, se desarrollarán los conceptos que dan punto de partida a esta investigación desde una mirada interdisciplinar con el fin de que el lector, pueda tener un panorama claro y un conocimiento de los mismos, bajo el contexto de un marco conceptual.

La pertinencia de abordarlos a partir de distintos autores, nos dará la posibilidad de interrelacionar y encontrar elementos comunes como punto de partida para teorizar y categorizar de manera tentativa, lo que posteriormente se llevará a cabo en la fase metodológica de este proyecto. Cabe mencionar nuevamente estos conceptos clave con relación al orden en el que se mencionan y describen a continuación: Cuerpo-Vestido, Movimiento, Estéticas expandidas, Performance Digital, Diseño Crítico.

Para abordar el concepto de cuerpo-vestido, es necesario definir cada uno de sus componentes por separado de manera inicial, y posteriormente de manera integrada. El cuerpo, según su definición más básica, hace referencia a aquello que tiene extensión limitada y perceptible por los sentidos, al igual que a cada una de las partes independientes que se vinculan ante una principal (RAE, 2016). En este sentido, hay dos palabras clave que se tienen en cuenta dentro de esta descripción: extensión y límite, las cuales serán importantes para entrar a desarrollar este concepto más adelante.

Por otro lado, el vestido, según el *Diccionario de la Real Academia Española*, se comprende, como la prenda o conjunto de prendas exteriores con las que se cubre el cuerpo (RAE, 2016). De esta definición resultan especialmente importantes las palabras: cubrir y cuerpo. De igual manera, este concepto es definido en el texto *The Encyclopedia of Clothing and Fashion (2005)*, en el apartado denominado Clothing, Costume and Dress, en el cual se menciona la diferencia entre estos tres términos (Ropa, Vestuario y Vestido), respectivamente.

Citando a Eicher (1997), hablar de estos tres términos, hace referencia a lo que las personas usan con relación al atuendo, el traje y los accesorios. Algunos teóricos, han tratado de descifrar por qué y cuándo el ser humano comenzó a decorar y cubrir su cuerpo; las razones van más allá de consideraciones obvias como la temperatura y el clima, ya que algunas personas se visten de manera inadecuada dentro de un contexto frío, y otros en uno más cálido. Dentro de las razones más comunes, se encuentra la protección, la modestia, la decoración y la apariencia, sin embargo, solo se puede especular sobre los orígenes, porque no existen rastros de por qué el hombre comenzó a cubrir su cuerpo. (Eicher citado en Steele, 2005, p. 284)

Por otra parte, en el mismo texto, se habla sobre las funciones del vestido como un medio de comunicación de sistemas que proveen información básica con respecto a la edad, el género, el estado marital, la ocupación, religión, entre otros. Lo que las personas usan, indica aspectos de la personalidad y preferencias estéticas, sin embargo, la comprensión

que se produce con relación al significado de la ropa, el traje y el vestido, radica en un mismo trasfondo cultural entre los portadores y observadores de éste (pg. 284). A continuación se hará una aclaración sobre la diferencia que existe entre las palabras “ropa”, “traje” y “vestido”, ya que en muchas ocasiones se usan como parte de un mismo contexto, pero en el fondo, difieren en ciertos aspectos que serán de vital importancia para este proyecto.

El término Clothing, que traduce Ropa, se refiere generalmente a los distintos elementos que cubren el cuerpo. Tal es el caso de los pantalones, las camisas, vestidos, faldas e incluso accesorios como sombreros, turbantes, guantes, sandalias, entre otros. Por su parte, la palabra Costume, que traduce Vestuario, alude al diseño de un conjunto que se usa de manera individual. Usualmente, son las prendas hechas para los actores, bailarines o eventos especiales de carácter cultural como el Halloween o carnavales, representando una identidad o caracterización individual. Finalmente, la expresión Dress, es decir Vestido, indica el proceso de uso de varios elementos que cumplen la función de cubrir, adornar y modificar el cuerpo. El acto de vestir, incluye los cinco sentidos e involucra algo que va más allá de usar ropa. Vestirse, compete al mismo tiempo acciones como arreglarse el cabello, elegir una loción y unos cosméticos, al igual que la elección de prendas con distintas texturas, colores y accesorios. En este sentido, el vestido comunica aspectos de la identidad de una persona (pg. 285).

Por otra parte, el cuerpo, como extensión y límite, se convierte en un elemento tangible, es decir, que está compuesto por una masa que puede ser apreciada tanto

a simple vista, como de manera palpable en el momento de tener contacto con éste. Según la descripción

que hacen Eduardo Pinzón y Jose Troncoso, en su texto titulado *La virtualización del cuerpo a través del “cutting” y body art performance*, el cuerpo es comprendido como materia que se construye en su contacto y relación con el contexto (Pinzón, Troncoso, E, 2005, p. 2), siendo así un objeto que puede ser comprendido con capacidades plásticas, es decir de transformación.

En este contacto y relación que subyace con el contexto, el cuerpo según Sedeño (2012) en su texto titulado *Videoperformance: límites, modalidades y prácticas del cuerpo en la imagen en movimiento como problema para el arte y las ciencias sociales*, abarca la importancia que ha tenido éste como material y elemento metodológico para la creación artística, es una muestra de la relación que existe entre las formas y los contenidos artísticos y los fenómenos sociales, que como menciona Brohom (2012),

en todos los ámbitos de la vida social, el cuerpo ha resultado el objeto y el centro de muchas preocupaciones tecnológicas e ideológicas. En la producción, el consumo, el ocio, en los espectáculos, en la publicidad, etc, el cuerpo se ha convertido en un objeto de tratamiento de manipulación escénica y de mercadeo. Es sobre el cuerpo donde converge toda una retahíla de intereses sociales y políticos en la actual civilización tecnológica. (Brohm, citado en Sedaño, 2012, p. 3)

En este sentido, la Sedaño menciona que el cuerpo como material y lenguaje del arte contemporáneo, precede a una teoría social, en cuanto a que como problema, afronta preguntas en torno al ser humano.

Es así como la teoría social y antropológica, ha tomado el cuerpo como un objeto que materializa a la persona como un ser social. De igual manera, la autora menciona los conceptos de in-corporación de Michel Foucault y Hábitus a partir de Pierre Bourdieu, terminando de conceptualizar el cuerpo como problema de las ciencias sociales, en el que se materializan tres aspectos: el individual, el social y el político. A partir de aquí el cuerpo es reconocido como una categoría unificadora de la existencia humana en todos los ámbitos: social, psicológico, biológico y cultural (p. 3-4).

Por su parte, la autora Claudia Fernández Silva, desarrolla este concepto en su artículo titulado *La construcción de cuerpo e identidad en las artes mediales (2013)*, en el que igualmente aparece la idea del cuerpo como materia en cuanto a la mención de éste como elemento plástico de expresión que se dispone hacia un estado de co-creación, además de otras dos subcategorías las cuales denomina: el cuerpo como interfaz y el cuerpo como sujeto y objeto (Fernández, 2013, p. 7,8). La idea de abordar el cuerpo como interfaz, está ligada como lo menciona la autora, hacia una interacción que se tiene con otros cuerpo, construyendo así una idea conjunta y co-creada de cuerpo. Por otro lado, cuando se refiere al cuerpo como sujeto y cuerpo como objeto, alude a dos interpretaciones: se habla del cuerpo objeto ante la concepción de éste

como materia inerte que adquiere vitalidad gracias a la presencia de un “algo” intangible, y por el otro lado, el cuerpo sujeto, está ligado a la experiencia de incorporarse, percibirse y ser sensible en su integridad (p. 8).

En esta interacción entre el cuerpo y el contexto, el vestido aparece como un artefacto que cumple la función de cubrir. Esta idea de cubrir, más allá de proteger, se desarrolla como una superficie o límite, que relacionado con el concepto más básico de cuerpo, comprendido como límite y extensión, se puede asociar con la piel. Fernández, menciona el cuerpo piel abordado desde la premisa del “cuerpo vestido de otro”, recibiendo la identidad del otro, alterando su presencia desde cualquier materialidad, refiriéndose a un cuerpo frontera, donde la aparición de diferentes disciplinas, sumadas a las posibilidades de transformación y expresión de estos cuerpos, hacen que se multipliquen, desarrollando una construcción de identidad colectiva a partir de la imagen (p. 9).

Volviendo al concepto de vestido como una segunda piel, Fernández, en su trabajo titulado *Las Performáticas del Cuerpo Vestido (2013)*, habla del artefacto vestimentario como un espacio que es habitado por el cuerpo y que está dispuesto a ser modificado y transformado en el momento en que adquiere vitalidad.

Por otro lado, apoyándose en la definición de Marshal McLuhan (1973), en otro de sus textos titulado *El Cuerpo Vestido en la filosofía Cyborg y el esquema de la Interfaz (2016)*, describe el vestuario como una prolongación de la piel que actúa como mecanismo de control térmico y de configuración del ego, refiriéndose a este, como un

arma de extensión de la vida sensorial, destinado a cambiar (Macluhan citado en Fernández, 2016, p. 4). Por otra parte, citando a la diseñadora de vestuario Maria Alejandra Sánchez, la autora menciona que el vestido podría hallarse dentro de las prótesis ampliativas, pues estas no sustituyen funciones dañadas sino que crean otras nuevas. (Sánchez citado en Fernández, 2016, p. 8). En este sentido, citando a Broncano (2009),

desde una clasificación más amplia, las prótesis pueden ser materiales y culturales, entendiendo las segundas como sistemas de signos y símbolos que transforman el modo de pensar de los seres humanos: música, escritura, lenguas, matemáticas, las imágenes (Broncano citado en Fernández, 2016, p. 5).

Es así como la autora abarca el concepto de vestido como una prótesis material que entreteje una gran amplitud de tramas culturales. (Fernández, 2016, p. 5)

Tras haber hecho una descripción desde la mirada de varios autores frente a la concepción de las categorías de cuerpo y vestido, se pueden encontrar muchos elementos comunes que llevan a hablar del concepto de cuerpo-vestido, en donde ambas categorías se juntan en una sola. Aquí, Fernández (2013), menciona estos dos conceptos juntos, en cuanto a que enfatiza una simbiosis de ambos, haciendo alusión al cuerpo como un medio y soporte de expresión que trastoca los sentidos y la manipulación de los mismos. El concepto de cuerpo-vestido está aquí abordado como un todo, que se transforma según cada sociedad y cada contexto en cuanto a sus prácti

cas sociales y culturales que permean las prácticas vestimentarias. Así lo expresa la autora cuando afirma que

El mundo social es un mundo de cuerpos Vestidos por tanto cuerpos en acción que se expresan performáticamente desde sus desplazamientos por las calles hasta los aspectos más íntimos en el espacio privado. (Fernández, C. 2013, p. 27)

Es así, como tras tener una descripción y desarrollo del primer concepto de esta investigación, el cual marca el punto de partida e interés principal en este trabajo, se da paso al concepto de movimiento en cuanto a que se hablará de este cuerpo-vestido bajo la condición del movimiento.

El movimiento, según el Diccionario de la Real Academia Española, es por un lado el estado de los cuerpo mientras cambian de lugar o de posición, y por otro, el conjunto de alteraciones, inquietudes y conmociones ocurridas durante un periodo de tiempo en algunos campos de la actividad humana (RAE, 2016). En este sentido, según el contexto bajo el que se desarrolla este proyecto de investigación, el movimiento puede ser comprendido como una alteración o estado que tiene lugar a un espacio y a unos factores determinados por las mismas condiciones corporales.

En relación con el cuerpo-vestido, Fernández (2013), en su texto *Las performáticas del cuerpo vestido*, abarca el concepto de movimiento a partir de la mención de unos antecedentes vinculados con las artes plásticas, mencionando el término como una

condición tomada por los futuristas y especialmente los artistas cinéticos quienes lo adoptaron como una característica dentro de su discurso estético. Para los futuristas, el movimiento representaba una nueva forma de belleza. La velocidad y el continuo movimiento, les permitía adoptar otras concepciones de lo que se comprendía como espacio y tiempo, brindándole a la sociedad una posibilidad de auto representación en un constante y frenético movimiento. Sin embargo, los artistas cinéticos fueron quienes lograron trasladar esa idea de movimiento hacia una acción concreta, incorporando términos como la alteración y el cambio tanto del espacio como el tiempo, comprendiendo la dinámica como una representación de la relación entre materia y energía.

Si bien es importante comprender este concepto desde sus antecedentes históricos, es vital, hablar de la in-corporación que señala la autora respecto del movimiento al vestuario y específicamente en la relación del cuerpo-vestido y el performance.

En esta “in-corporación”, hay una reflexión ante el momento en que el vestido adquiere vitalidad en el punto en que es habitado por el cuerpo. Este cuerpo, dinámico, desarrolla una relación con el artefacto vestimentario, que vinculado al performance desde la acción como tal, explora la relación plástica como medio y soporte expresivo del movimiento.

Incorporar el movimiento significa por tanto, introducir el ánimo al vestido dotarlo de vitalidad. Si bien la ropa y el adorno hacen siempre referencia a un cuerpo aun cuando están desprovistos del mismo, fabricados a partir de sus forma y proporción, no es sino cuando vuelven a ellos cuando se vuelven significantes, vehículos de expresión y símbolos de identidad, dado que nuestro cuerpos vestidos no son cuerpos escultóricos en cuanto expresivos pero estáticos sino cuerpos rutinarios, el vestido habrá de revelar ese encuentro en una serie de acontecimientos que van desde la tracción del movimiento de las extremidades con el textil, la expansión y contracción de la superficie, las ondulaciones de producidas por las caídas de ciertos materiales que se encuentran en una determinada relación espacial con el cuerpo, las rotaciones de las faldas cuando giramos, los movimientos pendulares de los accesorios, el pliegue y despliegue que moldea al vestido en las articulaciones dejándoles la impronta de nuestra forma anatómica cuando los deshabitamos. (Fernández, 2013, p. 13)

Sin embargo, cabe mencionar que este concepto se seguirá desarrollando más adelante ya que se posee de igual manera un vínculo muy estrecho con la tecnología y el performance, otro de los conceptos a abordar en dicha investigación.

Tras haber realizado una definición de los conceptos cuerpo-vestido y movimiento, comprendiendo su unidad en cuanto a que se trabajará el cuerpo-vestido en un estado de transformación tanto desde el punto de vista corporal como tal, al igual que con relación al artefacto que lo cubre, es decir el objeto vestimentario, se pasa a estudiar el concepto de estética expandida.

Para abarcar este término, es necesario mencionar la palabra estética y abordar su definición como primera instancia. Según Manuel Trias, en su texto titulado *El Objeto de la Estética (1949)*, el término estética se define como el conjunto de todas aquellas reflexiones que tienen alguna relación con el arte y con la belleza (1949, p. 4), en este sentido, se menciona la experiencia como una condición inseparable de este término, sin embargo, en la actualidad, ha sufrido fuertes variaciones en cuanto a que su transformación está ligada a los distintos contextos socio-culturales, que ha vivido la humanidad.

En su artículo titulado *La redefinición de la estética (2011)*, los autores Samuel Arriarán y Elizabeth Hernández, reflexionan sobre el significado de la estética hoy en día, entendiendo que ésta ya no debe ser comprendida como el estudio de lo bello, ya que su evolución como se mencionó anteriormente, va de la mano de los cambios sociales y culturales que hay en una sociedad. Citando a los autores,

Los conceptos de lo bello varían históricamente de acuerdo con las dimensiones espacio-temporales en que se los concibe. Por esta razón, no podemos seguir caracterizando la Estética como la

teoría de lo artístico reducida a lo bello. Ésta aparece estrechamente ligada a una diversidad de prácticas relacionadas con nuevos entornos sociales y tecnológicos. (Arriarán y Sánchez, 2011. P. 217)

En este sentido la estética ya comienza a ser una experiencia supeditada por el vínculo que hay entre la tecnología y el ser humano.

En esta relación, surge el concepto de estética expandida como una reflexión teórica ante lo que significa y es valorado hoy en día como experiencia con respecto a las creaciones artísticas e incluso otros campos que involucran la posibilidad creativa y transformadora del ser humano. Si bien este término ya fue descrito anteriormente en el planteamiento del problema, es importante refrescarlo, pero a su vez, adicionar y poner en tela de juicio esa evidencia de la tecnología que comenzará a ser una constante dentro de este proyecto.

El término de estéticas expandidas, es planteado por Jairo Montoya en su texto titulado *Lo Urbano (1999)*. Allí se hace alusión a este término desde una problematización de lo considerado a partir de una perspectiva netamente artística, mencionando que el proyecto de una semiótica y hermenéutica del arte, tenía sus condiciones de existencia en dos fenómenos: “ a) el estallido de las experiencias artísticas contemporáneas, que sacaban a la luz una exploración insinuada de las posibilidades estéticas que ofrecían casi todos los ámbitos sensoriales, y que se desplegaban en una mezcla de hibridación y yuxtaposición en sus espa

cios, y b) la explosión de teorías estéticas que abría el espectro de retóricas y poéticas de los fenómenos artísticos” (1999, p. 297).

Por otro lado, este concepto está ligado al de tecnología en cuanto a que se menciona éste medio como una constante en la manera de percibir el mundo en la actualidad. El concepto de estética, ha sufrido una transformación que responde a la manera como el mundo y la sociedad se dinamiza a través de la virtualidad, la interactividad, la hipertextualidad, que son elementos que no sólo han sido tomados por artistas para crear obras en las cuales se involucre el espectador, sino que abarcan todos los contextos de la vida cotidiana.

En esta relación intrínseca con lo medial, aparece un concepto conocido como Imagen expandida, el cual logra explicar y acotar el concepto de estética expandida desde una mirada que no es para nada ajena a los enfrentamientos que tienen las personas y los espectadores constantemente en su vida diaria, la imagen.

En el texto titulado *Youngblood, Aristóteles y Muybridge: la imagen expandida como fenómeno poliédrico* (2016), el autor Oscar Colorado, plantea este fenómeno, a partir del traspaso al que se ha sometido la imagen, desde un estado físico como lo es el caso de la pintura, el dibujo y la fotografía, hacia un estado virtual en donde ésta es creada y producida por fotones en una pantalla o incluso un rayo láser (Colorado, 2016, p. 2).

El concepto como tal, lo define partir de una mirada histórica, en cuanto a que el autor plantea cómo surge esta idea desde lo que se conoce como el cine expandido. Por un lado, se define como una forma de creación generada a partir de conexiones o interfaces a través de formas artísticas como el happening, el performance, el video y la instalación, como instrumentos que buscan reflexionar, y provocar discursos, a partir de hibridaciones estéticas, conceptuales, tecnológicas, de ecosistemas, redes sociales y aplicaciones (p. 11).

Citando a McLuhan, el autor menciona que bajo el concepto de imagen expandida, el medio es el mensaje. De esta forma, se puede hablar de un recurso de expresión cruzada, heterogénea, donde la interacción y la colaboración resultan esenciales. La imagen expandida en lo discursivo, narrativo, pero también tecnológico, teniendo presente lo ético, estético y registral (McLuhan citado en Colorado (2016), p. 12).

Finalmente, hablar de imagen expandida, es mencionar una relación simbiótica entre creación-obra- distribución, donde lo que prevalece es la interacción social, el diálogo, siendo la intertextualidad y la apropiación el punto de partida en la Imagen Expandida.

Retomando la interdisciplinariedad de lenguajes que se involucran entre sí para comprender el concepto de estética expandida bajo la imagen como objeto presenciado en la cotidianidad, interferido y conformado por una multiplicidad de elementos que involucran al espectador de una manera extrasensorial, se entra a describir el concepto de performance digital.

Para describir este concepto, es necesario definir primeramente tanto la palabra performance como la palabra digital, y al igual que como se hizo con cuerpo vestido, poner ambos términos en diálogo con el fin de dar a comprender como se entretujan estos dos lenguajes creando así uno sólo que involucra un contexto intermedial.

Por performance, según la definición brindada por el *Diccionario de la Real Academia Española*, se le referencia a la actividad artística que tiene como principio básico la improvisación y el contacto directo con el espectador (RAE, 2016). Por su parte, en el *Glosario de artes visuales y nuevos medios*, el performance o arte en vivo es un espectáculo artístico representado en directo ante un público en el que se combinan distintas formas de expresión como la danza, el teatro, la música, el videoarte y las artes visuales. El sujeto es el elemento constitutivo de la obra y sus principales características son la provocación, la espontaneidad y la improvisación. Sus orígenes se encuentran en los happenings a finales de la década de 1950 y está ligado al movimiento *Fluxus*, al *Body Art*, y al *Arte Conceptual* (p. 9).

Este concepto, es mencionado por Claudia Fernández en su texto titulado *Las performáticas del cuerpo vestido (2013)*, haciendo alusión a éste, como una realización individual, temporal y efímera que incorpora diferentes campos de práctica como la danza, las artes plásticas, la música, entre otros, al igual de que técnicas audiovisuales, utilizando el cuerpo de forma no verbal. Está compuesto por un cuerpo, un escenario, y una interactividad que involucra al espectador invitándolo a experimentar y reflexionar

sobre los límites entre su cuerpo y el del performer, explorando la inmediatez, lo táctil y lo efímero (Fernández, 2013). Esta práctica y forma de expresión, brinda nuevas posibilidades de ver el diseño en cuanto a la generación de un discurso crítico atravesado por la transdisciplinariedad. Es un medio para comprender el cuerpo, y sus prácticas en cuanto al pensamiento contemporáneo, y en ello lo que le compete al diseño.

Por otra parte, Eduardo Pinzón y José Troncoso, en su texto *La virtualización del cuerpo a través del “cutting” y Body Art Performance (2005)*, describen el concepto de performatividad como la representación del otro, comprendiendo el otro como una auto-representación del propio cuerpo bajo un discurso construido. Esta performatividad, construye otras imágenes inexistentes a partir de la virtualización de la realidad, logrando así una actualización de la misma, aunque manteniendo lo coherente, organizado y figurado de la imagen.

Finalmente, en el artículo nombrado *Videoperformance: límites, modalidades y prácticas del cuerpo en la imagen en movimiento (2012)*, escrito por Ana Sedaño, se habla de performance como una manifestación del arte que se consolidó en los años 60's, junto con toda una convulsión de la sociedad moderna. Nació como un arte para la resistencia, con una fuerte tendencia hacia lo político, posibilitando como arte de acción, la creación de nuevos lenguajes artísticos más cercanos a la realidad cultural.

El performance, como lo menciona la autora

se populariza en los años setenta reemplazando la acción para describir realizaciones artísticas públicas, sin la obligación de la participación de espectadores. Tiene que ver con ciertos aspectos de la situación teatral (con un mayor componente corporal: el cuerpo como agente del conocimiento), la danza, lo visual, ciertos comportamientos sociales y el acontecimiento como un gesto límite de la vida. Es una manifestación artística que representa la idea del work in progress, como una reinención continua y experimental de la obra... En el performance, el cuerpo es un soporte del discurso, duración en un tiempo limitado y acción, mostrados o expuestos en una presencia real y efímera como elementos del lenguaje explícito de la obra. (pg.4)

Adicionalmente, la autora menciona el Videoperformance desde tres subcategorías, sin embargo, primero se realizará una breve descripción del mismo.

El videoperformance, consiste en la interacción e hibridación de medios que siempre estuvieron separados: la danza, el performance y el video. Estas tres modalidades artísticas tienen en común el tiempo y el movimiento como elementos físicos de su materialidad. Sin embargo, la autora realiza una subdivisión de las categorías que surgen de la unión de estos tres lenguajes mencionados anteriormente (danza, performance y video).

A. El registro del performance a través del video: esta submodalidad utiliza la herramienta del video como una posibilidad de congelar la obra performática en el tiempo, ya que ésta es considerada como efímera.

B. Interrelación entre el video y el performance: aquí el video es utilizado como material para la realización de la acción propuesta. Aquí se pueden observar obras en las que la acción ocurre ante una imagen e incluso ciertas formas de videodanza en la que las proyecciones se integran en los espacios donde se produce la coreografía.

C. Videoperformance: en esta, se exploran y explotan las particularidades y propiedades expresivas del video como parte de la acción. El resultado es una pieza con formato video, duración temporal determinada y reproducible en el que la acción juega un papel vital. En este hay un dialogo de igualdad entre el performance y el video, y las acciones son pensadas y concebidas bajo la existencia de una cámara.

En esta última modalidad, se incorpora también el concepto de screendance propuesto por Roosenberg, en el que se recorporaliza la danza a través de la pantalla, concibiendo el tiempo como una construcción del cuerpo imposible, que incluso deja de ser afectado por la gravedad, y restricciones temporales y espaciales. Aquí aparece una deconstrucción y reconstrucción del cuerpo en cuanto a su identidad, memoria y subjetividad. En esta modalidad, el tratamiento formal del espacio y el cuerpo, es comprendido desde la lógica del encuadre.

Finalmente, y tras haber abordado todos estos conceptos que de alguna u otra manera se interrelacionan entre sí, se propone el concepto de diseño crítico como un elemento de gran importancia en dicha investigación, ya que todo lo que se plantea, a pesar de tener un vínculo muy fuerte con el arte, está planteado desde una perspectiva del diseño de vestuario.

Para abordar este concepto, mencionaremos a la autora Inmaculada Torres Fernández, quien en su trabajo de tesis de maestría titulado *Diseño crítico: de la transgresión a la autonomía (2015)*, habla de éste a partir de la crítica como un propósito a través del cual las personas son conscientes de algo, logrando provocar cambios de opinión, profundizar en el sentido de las cosas, sin quedarse en un aspecto meramente superficial. (p. 32). Es así como la autora menciona que éste aspecto (la crítica),

...se hace indispensable para el desarrollo de un pensamiento crítico, en cierto modo inconformista y con una actitud reivindicativa. Por ello, podríamos decir que contribuye al desarrollo de cualquier materia, incluido el diseño. Normalmente ha sido un concepto relacionado con la estética, la filosofía y el arte, siendo en el diseño una denominación bastante reciente. No solo es útil para los que lo practican, ya que a través de la misma aprenden y son más conscientes, también el propio diseño se enriquece y ellos pueden mejorar su práctica siempre en base a unos ideales que son los que la despiertan; además en los usuarios puede llegar a provocar una reflexión acerca de unos hechos concretos, y unas actuaciones liberadas a través de una actividad que tiene que ver con múltiples elementos además de los asumidos como normales. Básicamente se trataría de mantener durante el desarrollo de la práctica del diseño un cuestionamiento consciente, tanto en el ámbito estético como social. (p.32)

Por otra parte, se nombra uno de los antecedentes teóricos de este concepto: la Escuela de Frankfurt, una escuela de pensamiento occidental que surge a mediados del siglo XX, dislocando la teoría tradicional a partir de la práctica. Esta escuela, entendía el conocimiento como una praxis basada en la experiencia y el sentimiento, además de la razón. Esta teoría, como lo menciona la autora, defendía la crítica por su capacidad para llegar a ser agente de cambio social, desvelando los mecanismos de coerción ocultos para mostrar los intereses escondidos tras ellos. Estos, eran ejercidos por el poder hegemónico a través de los medios de comunicación y la cultura de consumo. (Torres, p.33)

Ya entrando en materia a describir el concepto de diseño crítico como tal, la autora menciona el establecimiento del mismo dentro del ámbito del diseño en el año 1999. Éste concepto fue acuñado por el diseñador Antony Dunne, profesor de la Royal College of Arts. Dunne, junto con Fiona Raby, son los máximos exponentes del diseño crítico. Para ellos según lo menciona Torres,

es una forma de investigación de diseño destinada a hacer consumidores más críticos con su vida cotidiana, en particular sobre cómo ésta, está mediada por presupuestos, valores, ideologías y normas de conducta inscritas en dichos diseños...trata de una investigación que, a través de una metodología de diseño, pone en un primer plano a debatir la ética de la práctica...a la vez que revela las agendas y los valores ocultos en dichas prácticas, explorando valores alternativos a los existentes...dándole la forma de otro producto de diseño más. Sería aquel que utiliza

propuestas de diseño especulativos para desafiar los supuestos ya dados, los lugares preconcebidos sobre el papel que los productos de consumo desempeñan en la vida cotidiana. (Dunne, Raby, citados en Torres, p. 35)

Dentro de esta lógica, menciona que los objetos de diseño crítico, constituyen una crítica materializada y son objetos discursivos con los que se puede llegar a pensar mejor que con palabras, y volviendo a Dunne y Raby, el diseño crítico habla de valores y actitudes ante una forma de ver el diseño e imaginar sus posibilidades que van más allá de las definiciones ligadas netamente al mercado y a la sociedad de consumo.

Este diseño ha nacido un poco de la idea y la intención de investigar en cómo el diseño en general, en cualquier forma posible, puede despertar awareness, pero no por ello pretende ser la única forma de diseño para conseguirlo, ni la mejor. Es un diseño conceptual con un propósito determinado: ser útil, cuestionar y criticar, además de retar la manera en que las tecnologías entran en nuestras vidas. Y como objetos que son, estos suponen una “crítica materializada”, objetos discursivos, donde se trata de pensar a través del diseño mejor que a través de las palabras, usando ambos para comprometer e implicar a las personas. Esta crítica se puede entender como un uso más del diseño, tal como lo es el comunicar en el caso del diseño gráfico, o el resolver problemas en el caso del diseño de producto. Para ello utiliza la especulación, la ficción o la creación de futuros posibles, ya que estos le ayudan a desligarse de la industria, relacionarse

con la cultura y fomentar la capacidad imaginativa de las personas. Para ellos la clave de su criticidad está en este punto, en cómo se asienta en el mundo actual aun perteneciendo a otro tiempo y lugar (ficticio o futuro), a través no de cuentos e historias sino mediante una parte física que hace que no se quede solo en palabras y por lo tanto incrementa el engagement con las personas. (Dunne y Raby en Torres, 2015, 36)

Es así, como se finaliza en este apartado, una total definición de los conceptos clave abordados en este proyecto, a partir de autores y definiciones que ayudarán al lector como se mencionó inicialmente, a comprender lo que sigue. Cabe mencionar la pertinencia del diseño crítico en dicho proceso de investigación, en cuanto a que se comporta como uno de los pilares principales que nos brindarán elementos para hacer simbiosis entre el diseño de vestuario y el arte, ya que éste, plantea una relación entre lo conceptual y artístico, desde una mirada del desarrollo de conceptos de diseño cuya función se liga a la posibilidad de generar críticas, preguntas y reflexiones, abordando en este caso, un elemento inherente a la vida del ser humano que se permea de lo social, cultural, político, económico, estético, entre otros, el vestuario, el cuerpo-vestido.

La importancia de haber desarrollado estos términos bajo una lógica no solo desde miradas sociológicas y antropológicas, sino también artísticas y todas vinculadas a partir de la tecnología y lo medial como una condición que determina las maneras de percibir y vivir en la actualidad, conglomeran las bases teóricas de lo que podrá llegar a ser denominado como Vestuario expandido.

Metodología

A continuación se expondrá la metodología que se llevará a cabo en dicho proyecto, a partir del planteamiento del problema (¿Cuáles son los conceptos y características que posibilitan la proposición del término vestuario expandido entendido como la relación entre cuerpo-vestido, espacio y movimiento en el contexto del performance digital?), y los objetivos 2 y 3 que volveremos a mencionar a continuación con el fin de que el lector los tenga presentes a la hora de abordar lo que se propone a continuación. El segundo objetivo específico consiste en analizar una serie de referentes cuya naturaleza conjugue los conceptos definidos y abordados anteriormente, identificando elementos que permitirán nutrir el concepto de vestuario expandido a la luz del cuerpo-vestido en el performance digital, y el tercero, trasladar los conceptos abordados a una práctica que conjugue la mirada del diseño crítico, para poner en escena las definiciones preliminares del vestuario expandido.

En este sentido dicha metodología, teniendo en cuenta las categorías propuestas en el marco teórico, tiene dos fases: la primera que está vinculada al segundo objetivo, es un momento de selección y análisis de referentes que nos brindarán elementos para trasladar dicha investigación a una fase de experimentación que está relacionada con el tercer objetivo, el cual busca realizar unas experimentaciones proyectuales del tema estudiado. Éste segundo momento de la investigación, tendrá en cuenta como principal componente una conceptualización a partir del diseño crítico como

base teórica y práctica, proponiendo así una metodología que apunta a una mirada desde la disciplina del diseño.

Categoría/ Variable	Método	Estrategia	Instrumento
1. Cuerpo-vestido, espacio y movimiento en el performance digital (variable)	<p>Análisis de imagen</p> <p>Audiovisual</p> <p>El análisis de imagen pretende reconocer los elementos fundamentales de una obra, que la hace distintiva dentro de un tema determinado. Éste, es un método que brinda al investigador, la posibilidad de desglosar el material visual y analizarlo desde distintos ítems, con el fin de identificar elementos que componen dicha imagen, los cuales serán de utilidad para generar conclusiones puntuales.</p>	<p>A. Selección de referentes mediales:</p> <p>En esta primera fase, se realizará una búsqueda de referentes cuya naturaleza provenga de una reflexión del cuerpo-vestido, espacio y movimiento, a través de elementos identificados dentro de la definición de estética expandida abordada en el marco teórico, incluyendo lenguajes específicos (sonido, iluminación, imagen y espacialidad), que se interrelacionan entre sí.</p> <p>Estos referentes estarán enmarcados bajo los siguientes parámetros:</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Computador •Internet •Fotogramas •Matriz de análisis de imagen.
2. El vestuario expandido en el performance digital (categoría)	<p>Método proyectual</p> <p>Basándonos en el texto de Bruno Munari, titulado <i>¿cómo nacen los objetos?</i> (1983), se expone el método proyectual como un proceso que consiste en la realización de operaciones dictadas en un análisis lógico para conseguir un resultado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cantidad de referentes: se realizará un análisis de seis (3) referentes, divididos en distintos momentos históricos. • Temporalidad: un referente entre los años 60's y 70's, un referente ubicado entre los años 90's y uno perteneciente a la actualidad. 	<ul style="list-style-type: none"> •Espacio privado •Público (5 personas) •Micro-proyectores •Sonido •Computador •Nano control •Iluminación •Material audiovisual •Cámara

Cómo lo expresa el autor, al momento de comenzar a realizar un producto de diseño, es necesaria la búsqueda de antecedentes con el fin de tener una idea de qué se ha hecho, y así identificar alternativas y errores, que llevarán a desarrollar nuevas ideas. Básicamente, el método consiste en determinar una serie de pasos que respalden el desarrollo de un producto. (Munari, 1983, p.18)

Como menciona el autor, el método proyectual para el diseñador, no es absoluto y definitivos. Puede ser modificado si se encuentran otros valores que mejoren dicho proceso, y esto, depende de la creatividad de quien está proyectando. Así, la finalidad del diseño más que seguir los pasos al pie de la letra, consiste en llegar a un resultado de manera organizada. (p. 19).

La selección de estas variables, tiene como principal objetivo, hacer un análisis de cómo ha ido evolucionando el lenguaje en las artes mediales ligado al concepto de expansión, y comprender cómo el cuerpo se ha ido involucrando o ha sido partícipe de estos. De igual manera, se tendrá presente en esta selección, la pregunta por el cuerpo con relación al vestido y la espacialidad.

Selección de fotogramas

Se tomarán fotogramas clave de cada obra en los que se pongan en evidencia la variable a analizar. Esto, se hará por medio de una matriz de análisis de imagen a partir de los siguientes ítems:

1. Nivel contextual
2. Nivel morfológico
3. Nivel compositivo
4. Nivel enunciativo

A continuación, se mencionan los pasos propuestos por una metodología de diseño, alterados con decisiones propias que satisfacen los requerimientos dados por dicha investigación:

1. Fase de investigación y análisis:

- Observación del contexto
- Identificación del problema.
- Identificación de oportunidades de diseño
- Descripción del problema
- Análisis del problema
- Estado del arte
- Planteamiento de los requerimientos desde la dimensión estético-comunicativa funcional-operativa, tecno-productiva.

2. Fase creativa:

- Búsqueda de referentes visuales.
- Selección formas y paleta de color
- Búsqueda y selección de materia prima (en este caso,

Conceptualización de diseño

Se realizará un proceso de conceptualización de diseño con el cual se busca abordar un tema que abarque preguntas por el cuerpo-vestido en la actualidad a partir de una mirada del diseño crítico.

Realización de un performance digital

Lo que se busca con esta estrategia, es poner en práctica de una manera individual, los elementos detectados anteriormente con el fin de proponer otra forma de estudiar y materializar un concepto desarrollado a partir de la mirada del diseño. En este momento se pondrán a conversar los lenguajes establecidos en la disciplina del diseño y la del arte, teniendo como elemento en común el estudio del cuerpo-vestido.

- Espacio privado
- Público (5 personas)
- Micro-proyectores
- Sonido
- Computador
- Nano control
- Iluminación
- Material audiovisual
- Cámara

la materia prima tendría que ver con el material visual a utilizar)

- Bocetación

3. Fase de experimentación:

- Desarrollo de prototipo.
- Prueba de prototipo con el usuario
- Validación del prototipo
- Análisis y conclusiones

4. Fase final de producto

- Materialización final.
- Divulgación de la obra.

Dicha experimentación se llevará a cabo en un espacio pequeño, con un público reducido ya que lo que se busca no es materializar un objeto final, sino hacer prototipos que nos permitan comprender todos los componentes que se involucran para abordar el concepto de vestuario-expandido.

Aquí, serán indispensables dos aspectos: a) la presencia de un público y b) la selección previa de material audiovisual a partir de los distintos componentes del diseño (estético, funcional y operativo).

Desarrollo metodológico

A continuación, se pone en evidencia el desarrollo de la metodología propuesta, dentro de la cual hay dos momentos: un primer momento, responde al análisis de tres obras ubicadas cronológicamente en tres momentos históricos (1964, 1992 y 2016) respectivamente, con el fin de identificar no sólo el incremento de lenguajes, sino también determinar la relación con el cuerpo, el vestido y el espacio a través del performance.

En un segundo momento, se encuentra una propuesta de carácter proyectual en la cual se busca desde una mirada del diseño crítico, el concepto de vestuario expandido propuesto en dicha investigación.

1. Cuerpo-vestido, espacio y movimiento en el performance digital (variable)

Fase 1: Análisis de obras

Para esta etapa, se seleccionaron tres obras de carácter performático, en las cuales hay una presencia de la relación artista-espectador, selección de elementos mediáticos tanto digitales como no digitales, y una clara relación con el cuerpo, el vestido y el espacio.

FICHA DE ANÁLISIS DE IMAGEN AUDIOVISUAL

Nombre del investigador: Valeria Ronderos Escobar

Título del proyecto: Vestuario expandido: el cuerpo-vestido en movimiento en el performance digital



“Cut piece” (1964). Yoko Ono

En esta imagen, se muestra la acción que el espectador ejecuta sobre el cuerpo de la artista, cortando sus prendas.
Fuente: <https://artforamnestyus.tumblr.com/post/127673463036/cut-piece-by-yoko-ono-in-1964-yoko-ono-invited>

“Cut Piece”, es una obra de la artista performática Yoko Ono. Realizada en el año 1964, la artista invita a la audiencia a cortar su ropa con unas tijeras con el objetivo de exponer gradualmente su cuerpo, retando la relación entre el artista y el espectador. Igualmente, presenta una situación en la que el público está implicado en la agresión del cuerpo en este caso femenino, el cual históricamente fue censurado a la vista.

“Cut piece”, demuestra cómo el espectador sin ninguna responsabilidad, tiene el potencial de destruir la percepción que tiene de los objetos.

1. NIVEL CONTEXTUAL

DATOS GENERALES

TÍTULO: Cut Piece

AUTOR: Yoko Ono

NACIONALIDAD: Japonesa

AÑO: 1964

PROCEDENCIA: Tokio

GÉNERO: Performance

MOVIMIENTO: Fluxus

PARÁMETROS TÉCNICOS

B/N / COLOR: Color y Blanco y negro

FORMATO: Presencial y digital

CÁMARA: no aplica

SONIDO: sin sonido. Se escuchan voces del público.

SOPORTE: no aplica

OBJETIVO: generar una interacción entre el espectador y el cuerpo de la artista.

OTRAS INFORMACIONES

COMENTARIOS CRÍTICOS SOBRE EL AUTOR:

La artista tiene una fuerte influencia del arte conceptual en el cual la idea es la esencia de la obra. En su obra, trata temas de la cotidianidad, lo social, lo político.

2. NIVEL MORFOLÓGICO

OBJETIVO DEL ANÁLISIS

Este análisis, tiene como principal objetivo identificar y comprender los principales elementos compositivos de la obra, con el fin de relacionarlos con el componente teórico de esta investigación.

Si bien no es una obra en la que el video juega un papel principal, más allá de ser un medio de registro de la obra, se encuentra una fuerte relación entre el cuerpo-vestido y la interactividad entre el artista y el espectador

ELEMENTOS VISUALES

Figurativos (Forma, textura, nitidez de la imagen, elementos en escena): en la escena se encuentra la artista sentada y vestida completamente de negro. Hay unas tijeras.

Esquemáticos (planos, espacio, escala): la obra es presencial, en escala real. El nivel de interacción con la artista es un nivel bajo, puesto que los espectadores deben agacharse para tener acceso a ella, quien se encuentra sentada.

Abstractos (Iluminación, Contraste, tonalidades, color): iluminación focal. Hay un spot que ilumina principalmente a la performer, y en este mismo sentido, a quien se acerca a interactuar.

ELEMENTOS SONOROS

Voz: la voz que se puede apreciar en el performance, proviene del público en forma de comentarios y órdenes para ejecutar durante la acción.

Música: no aplica. La obra es completamente en silencio.

Efectos sonoros: no aplica.

REFLEXIÓN GENERAL

El componente morfológico de la obra, es muy sencillo en cuanto a que utiliza pocos elementos en la puesta en escena, no hay una influencia de lo digital, pero sin embargo, la dinámica de relación entre el espectador y el artista, determina la interacción y lo mediático.

En este sentido, lo mediático va más allá de lo digital y está determinado por la instrucción que se le da al espectador de intervenir sobre la artista.

La ausencia de material sonoro, genera tensión en la escena, y permite que se generen diálogos e interacciones incluso entre el público en cuanto a que la instrucción también se da entre éste.

3. NIVEL COMPOSITIVO

En esta fase del análisis, se debe realizar una relación entre lo visual y lo sonoro.

SISTEMA SINTÁCTICO O COMPOSITIVO

Ritmo: lento

Tensión: la tensión está determinada por el momento de desición por parte del público para empezar a ejecutar la acción.

Proporción: no aplica

Distribución de pesos: no aplica

Estaticidad/dinamicidad: es una obra dinámica en cuanto a que se genera una transformación del elemento performatico, en este caso el vestuario de la artista. La dinámica también está determinada por la continuidad en la acción del público.

Recorrido audio-visual: este se aprecia en el video que registra la obra. La cámara, busca una relación de acción reacción entre quien pasa a intervenir, y el rostro de la artista.

ESPACIO DE LA REPRESENTACIÓN

Habitabilidad: la habitabilidad está ligada con el espacio y la relación con el vestuario. Es un espacio recogido en el cual el espacio entre el público y la performer no es mucho, aproximadamente una distancia de 3 mts.

La habitabilidad con relación al vestuario, está dada por la idea de exposición.

Puesta en escena: la puesta en escena está determinada por el performer. Es un espacio vacío. En el centro está la artista sentada en el suelo. Hay unas tijeras.

TEMPORALIDAD

Tiempo de la representación: indefinido

Instantaneidad: la instantaneidad está determinada por la acción performática. Cada acción ejecutada por cada persona del público implica una instantaneidad en cuanto a que no está planeada.

Duración: indefinido

Atemporalidad: no aplica

Tiempo simbólico: no aplica

Tiempo subjetivo: no aplica

Secuencialidad/narratividad: no aplica

REFLEXIÓN GENERAL

A nivel compositivo, la obra maneja una narrativa que atraviesa la relación presencial del artista en la misma. Igualmente, la interacción que se genera con el público, es la que determina el ritmo de la obra, que en este caso es atemporal en cuanto a que no es constante, y responde a las decisiones del público sobre el cuerpo de la performer.

Es importante mencionar, que si bien no existe un medio tecnológico en la obra, éste, interviene como herramienta de registro del performance ya que éste es efímero en cuanto a que el público y la relación de éste tiene variabilidad cada vez que la performer hace la obra.

En este caso, la cámara, juega un papel no sólo en el sentido de cumplir una función, sino que también se acopla al ritmo mismo de la obra y busca narrar las interacciones y reacciones que se dan entre el artista y el espectador.

4. NIVEL ENUNCIATIVO

PUNTO DE VISTA FÍSICO

Actitud del o los performers /personajes: el performer está en un estado neutral sin expresión facial o corporal alguna. Únicamente, en el momento en que su brasier es cortado, se tapa los senos con las manos, generando una relación de intimidad con su cuerpo.

Verosimilitud: la verosimilitud está dada por el concepto de la obra, que es la exposición del cuerpo ante la acción e intervención del espectador. Bajo el contexto histórico, la idea de generar una reacción de intervención sobre el cuerpo del otro generando su desnudez, responde a lo que el movimiento fluxus abarca con relación a una nueva concepción de cuerpo que deja de ser estigmatizado y ahora puede ser visto e intervenido, y específicamente con el cuerpo femenino, que ahora tiene la posibilidad de ser visibilizado.

Participación del público: la participación del público inicialmente es un poco tímida. Cuando la primera persona pasa a intervenir sobre el cuerpo de la artista, el ambiente se torna menos tenso y todos los espectadores de forma decidida comienzan a ejecutar la acción. Por otro lado, es muy interesante incluso la interacción que se empieza a generar entre los espectadores en cuanto a que se empiezan a dar órdenes indicando dónde cortar.

Relaciones intertextuales: la relación intertextual más evidente, se da en el momento en que la artista se tapa los senos cuando su brasier es cortado. Aquí, hay un momento de autosensura de su propio cuerpo.

INTERPRETACIÓN GLOBAL DE LA OBRA

Cabe aclarar que el vínculo que tiene esta obra con dicho trabajo de investigación, está dada por la relación que surge con la interactividad entre el artista y el espectador en cuanto a una construcción conjunta de la obra, y la generación de una experiencia, que si bien no es multisensorial en cuanto a intervenciones sonoras o gráficas, si lo es con relación a un componente contextual socio cultural, de lo que en ese entonces representaba el cuerpo.

Por otro lado, la obra, hace una reflexión con respecto a la desnudez del cuerpo femenino, y directamente con el vestido. Se puede apreciar la sobreposición de prendas que generan capas sobre capas sobrecubriendo el cuerpo.

Bibliografía

Ono, Y. (1964). *Cut piece*. Yamaichi Concert Hall. Kyoto. Rescatado de: <https://www.youtube.com/watch?v=IYJ3dPwa2tl>

FICHA DE ANÁLISIS DE IMAGEN AUDIOVISUAL

Nombre del investigador: Valeria Ronderos Escobar

Título del proyecto: Vestuario expandido: el cuerpo-vestido en movimiento en el performance digital



"Telematic dreaming" (1992). Paul Sermon

En esta imagen, se ve un cuerpo real sobre una cama teniendo interacción con un cuerpo virtual.

Fuente: <https://vimeo.com/19516978>

Objetivo de la obra

Telematic dreaming, es una obra del artista Paul Sermon realizada en el año 1992 en Finlandia.

El objetivo de esta obra, busca generar una realidad virtual en la cual se produce una interacción entre el intérprete y el ejecutante y los miembros del público, a través de una tecnología llamada telepresencia.

En la obra, se expone una virtualización del cuerpo sobre objetos reales.

1. NIVEL CONTEXTUAL

DATOS GENERALES

TÍTULO: Telematic dreaming

AUTOR: Paul Sermon

NACIONALIDAD: Inglesa

AÑO: 1992

PROCEDENCIA: Oxford

GÉNERO: Teleperformance

MOVIMIENTO: Interactive enviroment. Art and telecommunications.

PARÁMETROS TÉCNICOS

B/N / COLOR: obra a color

FORMATO: videoproyecciones

CÁMARA: no aplica

SONIDO: no aplica

SOPORTE: proyectores de video, monitores, videomixer

OBJETIVO: generar una experiencia de realidad virtual entre el artista y el público en tiempo real. Una “*outer body experience*”, es decir una experiencia por fuera del cuerpo.

COMENTARIOS CRÍTICOS SOBRE EL AUTOR:

Paul Sermon, es uno de los artistas pioneros del arte telemático. Su deseo por generar la posibilidad de exponer obras a distancia, lo llevó a experimentar con la tecnología y las telecomunicaciones, brindando en sus obras experiencias extrasensoriales que buscan virtualizar el arte y los cuerpos.

2. NIVEL MORFOLÓGICO

OBJETIVO DEL ANÁLISIS

El objetivo del análisis morfológico en esta obra, consiste en comprender cuáles son los elementos utilizados para generar una obra de carácter mediático a partir de herramientas y lenguajes tecnológicos, en la cual de igual forma, exista a una interacción entre el artista y el espectador a través de la performatividad.

ELEMENTOS VISUALES

Figurativos (Forma, textura, nitidez de la imagen, elementos en escena): imagen proveniente de video-proyectores, imagen de personas y texturas. En la escena está el público, una cama, y en escenarios alternos habitats por el artista. Imagen virtual, un poco distorsionada por la superficie de proyección.

Esquemáticos (planos, espacio, escala): escala real, la imagen capta un plano general del performance. También se hace uso del plano cenital.

Abstractos (Iluminación, Contraste, tonalidades, color): la iluminación es generada por los proyectores. No hay luces extras en el espacio, y funcionan como spot hacia la cama que es el elemento central.

ELEMENTOS SONOROS

Voz: hay voces del público y del artista.

Música: ausencia de música

Efectos sonoros: no aplica

REFLEXIÓN GENERAL

En este primer análisis morfológico de la obra, se puede evidenciar que la obra utiliza medios tecnológicos a favor de su concepto como teleperformance. Lo videoperformativo, se evidencia en la telepresencia de un cuerpo, y la performatividad que se da en la relación espectador artista.

El vínculo con el video, al igual que en la primera obra analizada, tiene la función de registrar la obra, y juega igualmente con la intensidad de la misma, narrando la situación y a su vez jugando con la intensidad de evidenciar un espacio virtual.

La ausencia de sonido permite que haya una concentración en la instalación.

La iluminación proveniente únicamente de los proyectores, hace que el espacio focal sea únicamente el elemento con el cual el público interactúa.

3. NIVEL COMPOSITIVO

En esta fase del análisis, se debe realizar una relación entre lo visual y lo sonoro.

SISTEMA SINTÁCTICO O COMPOSITIVO

Ritmo: lento. El ritmo responde a la interacción de cada persona con el objeto.

Tensión: la tensión está dada en el momento en que el espectador interactúa con un cuerpo virtual.

Proporción: no aplica

Distribución de pesos: no aplica

Estaticidad/dinamicidad: esta depende del tiempo de interacción con la instalación. Es indeterminada. Sin embargo, es una obra dinámica en cuanto a que la imagen se transforma y también el público genera su propio vínculo con la misma

Recorrido audio-visual: el recorrido de la cámara que cumple la función de registro, realiza planos de larga duración. Usa el plano general y el primer plano, casi siempre desde ángulos cenitales.

ESPACIO DE LA REPRESENTACIÓN

Habitabilidad: la obra se da en dos espacios, habitaciones, una en la que se encuentra el artista generando la obra que se proyecta en la sala donde está el público. La relación entre el artista y el espectador es virtual pero en tiempo real.

Puesta en escena: objeto: cama, videoproyectores y monitores.

TEMPORALIDAD

Tiempo de la representación: tiempo real.

Instantaneidad: realidad virtual. Hay una instantaneidad en el momento en que el artista ejecuta su imagen en otro espacio.

Duración: indefinido

Atemporalidad: no aplica

Tiempo simbólico: el tiempo en esta obra, está dado por la concepción de este a través de la tecnología y lo virtual. Dos espacios, dos acciones en un mismo rango de tiempo.

Tiempo subjetivo: no aplica

Secuencialidad/narratividad: no aplica

REFLEXIÓN GENERAL

Si bien en esta obra no hay una relación entre lo visual y lo sonoro, si hay un fuerte vínculo entre lo visual, en este caso la telepresencia del artista, con el público a través de una imagen digital proyectada sobre un objeto real y tangible en el cual se genera una relación entre lo real y lo virtual.

Esta relación, nos brinda elementos donde se puede apreciar la transformación que experimenta el cuerpo al interactuar con un cuerpo virtual (el espectador interactúa en tiempo real con la imagen del cuerpo del artista), al igual que una apreciación sobre lo que puede comprenderse como interfaz de interacción que en este caso es un objeto.

La composición desde la imagen virtual, mezclada con un elemento real (la cama), es la que invita al público a interactuar y hacer parte de la obra, generando así la performatividad.

4. NIVEL ENUNCIATIVO

PUNTO DE VISTA FÍSICO

Actitud del o los performers /personajes: el artista, reacciona paralelamente al público, inicialmente explicándole y dándole la posibilidad de imaginarse dentro de una cápsula de realidad virtual.

Verosimilitud: la verosimilitud está vinculada a la idea de la obra como una instalación que pone a disposición del público la posibilidad de interactuar con la imagen de un cuerpo virtual en tiempo real, y toda la infraestructura de la obra está dada por la elección de herramientas como monitores, video-proyectores y mezcladores que trabajan juntos para generar una telepresencia sobre un objeto.

Participación del público: el público tiene una participación indispensable en el desarrollo de la obra. Es éste quien se atreve y toma la decisión de acostarse en la cama para interactuar con esta imagen que va a aparecer a su lado, y con la que puede hablar en tiempo real.

Relaciones intertextuales:

La relación intertextual como lo menciona el artista, se da en el momento en que sus acciones generadas y grabadas en una habitación y una cama sin objetos para generar acciones, se mezclan con los cuerpos desconocidos generando interacciones de intensa improvisación física.

INTERPRETACIÓN GLOBAL DE LA OBRA

Como se mencionó inicialmente, esta obra fue seleccionada dentro de las tres obras a analizar, no por su relación con el vestuario, sino por el lenguaje que maneja con respecto a la virtualidad, la simultaneidad en los tiempos del artista y el espectador y sobre todo las maneras de interacción y performatividad que se dan con el público desarrollando así una idea conjunta.

La obra, nos brinda herramientas de análisis como el manejo de la tecnología, y directamente la interdisciplinariedad en cuanto a que hay una realización de imagen, un desarrollo de lo telemático, pero también hay un espacio real con objetos reales a través de los cuales la sensación de intervenir con un cuerpo virtual, llega a ser más tangible.

Hay una expansión de la imagen dado el manejo e intervención de varios espacios con la proyección de un cuerpo que interactúa en todos los otros espacios con el público. Igualmente, hay una mezcla de lenguajes que involucran lo sonoro (con la voz del artista), lo digital (con la proyección), y lo táctil (con la presencia de objetos).

Bibliografía:

Sermon, P. (1992). *Telematic dreaming*. Museo de artes de Taiwan. Taichung. Recuperado de: <https://vimeo.com/19516978>

FICHA DE ANÁLISIS DE IMAGEN AUDIOVISUAL

Nombre del investigador: Valeria Ronderos Escobar

Título del proyecto: Vestuario expandido: el cuerpo-vestido en movimiento en el performance digital



What is Real? I A/V Fashion Film Project For Ece Ozalp's Creation (2016).
Bi'SEYLER, Burcu Ece Yilmaz, Gökhan Okuyucu

En este proyecto el cuerpo- vestido se convierte en un objeto que sufre transformaciones a través de la proyección digital de formas fractales dándole así diferentes sensaciones de volumen y silueta.

Fuente: <https://vimeo.com/143157544> (14/01/2017)

Esta propuesta audiovisual hace una reflexión sobre lo que es real y lo que no lo es a través un debate entre la realidad y la ilusión. Existe una pregunta por el cuerpo, el vestido y la silueta transformada gracias al vínculo con el arte mediático que propone imagen digital y frecuencias de sonido que interfieren en la animación de la misma generando en el espectador una dislocación de la imagen tangible y su relación con el espacio y el tiempo ligado al concepto de la naturaleza como fuente de transformación en las percepciones.

1. NIVEL CONTEXTUAL

DATOS GENERALES

TÍTULO: What is Real?

AUTOR: Bi SEYLER, Burcu Ece Yilmaz, Gökhan Okuyucu

NACIONALIDAD: Alemana

AÑO: 2016

PROCEDENCIA: Berlín

GÉNERO: Fashion film Video performance

MOVIMIENTO: Mapping

PARÁMETROS TÉCNICOS

B/N / COLOR: producción a blanco y negro

FORMATO: digital

CÁMARA: no aplica

SONIDO: frecuencias electrónicas

SOPORTE: video proyecciones sobre objetos, animación 3D.

OBJETIVO: la elección de estas herramientas técnicas, determina el vínculo con el concepto de la obra, en el cual se pone en juego la pregunta por lo que es real y lo que no es real.

OTRAS INFORMACIONES: no aplica

COMENTARIOS CRÍTICOS SOBRE EL AUTOR: no aplica

2. NIVEL MORFOLÓGICO

OBJETIVO DEL ANÁLISIS: de las tres obras seleccionadas, esta tiene un fuerte acercamiento con las artes digitales como el videomapping, el performance, e involucra directamente la relación del cuerpo-vestido en movimiento. Por ende, el objetivo de realizar este análisis morfológico, nos brindará la posibilidad de determinar ciertas características y elementos que serán utilizados como referente para la experimentación propia.

ELEMENTOS VISUALES

Figurativos (Forma, textura, nitidez de la imagen, elementos en escena): la imagen es una interfaz completamente tecnológica. Su nitidez está dada por una producción y posproducción digital. En la escena se puede ver un maniquí humano vestido con una superficie geométrica y rígida. En el contexto, hay un espacio con apariencia abandonada contrastando una puesta en escena completamente tecnológica.

Esquemáticos (planos, espacio, escala): plano general, primer plano, close up. Estos planos son usados para narrar la espacialidad, y los detalles de la obra sobre el cuerpo vestido.

Abstractos (Iluminación, Contraste, tonalidades, color): la iluminación proviene de la videoproyección. El contraste está dado por la imagen en blanco y negro y la misma imagen proyectada, las tonalidades están hechas en escala de grises y el color en blanco y negro.

ELEMENTOS SONOROS

Voz: no aplica

Música: intervención electrónica

Efectos sonoros: reverberaciones, saturación del sonido a través de frecuencias altas.

REFLEXIÓN GENERAL

En este análisis morfológico se puede llegar a la conclusión, que la naturaleza tecnológica de la obra, tiene un fuerte vínculo con las decisiones de color. Por ejemplo, el hecho de que todo sea en blanco y negro, sobre un maniquí, brinda una apariencia de lo que no tiene vida, contrastado con una imagen completamente orgánica realizada digitalmente. Por otra parte, la producción sonora, cumple un papel vital en cuanto a que juega con el ritmo de las imágenes generando una interfaz mediada por la tecnología.

3. NIVEL COMPOSITIVO

En esta fase del análisis, se debe realizar una relación entre lo visual y lo sonoro.

SISTEMA SINTÁCTICO O COMPOSITIVO

Ritmo: el ritmo fluctúa entre lo rápido y lo lento en cuanto a que las proyecciones tienen momentos en que el *slow motion* se convierte en la herramienta para generar una sensación de vacío o incluso de tranquilidad, mientras en otros momentos la velocidad genera una sensación de saturación acompañada por los sonidos electrónicos.

Tensión: la tensión está dada por el cambio de ritmo.

Proporción: no aplica

Distribución de pesos: no aplica

Estaticidad/dinamicidad: es una obra dinámica en cuanto al movimiento natural de la proyección.

Recorrido audio-visual: paneo sonoro, el recorrido visual se da en la mayoría de casos en un sentido expandido, es decir desde el centro a la periferia.

ESPACIO DE LA REPRESENTACIÓN

Habitabilidad: la obra puede ser proyectada en cualquier espacio.

Puesta en escena: maniquí vestido con una superficie rígida y geométrica. Proyección audiovisual

TEMPORALIDAD

Tiempo de la representación: 1.34 min

Instantaneidad: es una obra que se da de corrido. Es completamente instantánea en cuanto a que tiene una linealidad.

Duración: 1.34

Atemporalidad: no aplica

Tiempo simbólico: no aplica

Tiempo subjetivo: no aplica

Secuencialidad/narratividad: es una secuencia lineal en cuanto a que se desarrolla a partir de elementos que llevan a otros, es decir, se muestra una imagen o animación de referencia y posteriormente esta es llevada a un mapping sobre el objeto vestido.

REFLEXIÓN GENERAL

Este componente de análisis, nos permite analizar la obra desde los elementos formales que se unieron para posibilitar la ejecución de la misma y las decisiones que se tomaron para vincular el concepto con el producto.

Es una obra que a nivel compositivo tiene fuerte influencia de lo audio-visual, es decir todo el performance está dado por la videoproyección de una composición diseñada tanto en tiempo real como de archivo ya programado. La influencia sonora en coordinación con la imagen, logran trascender la imagen hacia lo futurista y tecnológico, poniendo en evidencia la pregunta de lo que puede ser o no real.

3. NIVEL ENUNCIATIVO

PUNTO DE VISTA FÍSICO

Actitud del o los performers /personajes: no aplica. El cuerpo en escena es un maniquí con una gestualidad innerte.

Verosimilitud: el personaje en escena, es decir el maniquí, es un elemento vital en la puesta en escena en cuanto a que hace parte de la narrativa de lo que en este caso es irreal. Lo real tiene que ver con las formas orgánicas generadas en la videoproyección .

Participación del público: en este no hay una intervención del público, es una obra en la cual aparece el espacio del proscenio, sin embargo nos brinda elementos que a nivel compositivo y morfológico complementan el objetido de análisis de esta fase metodológica.

Relaciones intertextuales: las relaciones intertextuales, están dadas por la interdisciplinariedad en los lenguajes y elementos que se conjugan para generar dicho proyecto audiovisual. Hay una relación entre lo sonoro y lo visual que determinan una fluctuación en el ritmo llevando al espectador, a sentir una interfaz tecnológica y completamente irreal.

INTERPRETACIÓN GLOBAL DE LA OBRA:

Esta obra, propone una fuerte relación entre el cuerpo-vestido, y el performance digital, en cuanto a que está realizada bajo una producción audiovisual transformada en tiempo real cuando se convierte en video-objeto.

La relación entre lenguajes, lleva a la imagen a generar una expansión en cuanto a que hay una propuesta multisensorial desde lo visual y lo sonoro. El elemento de interacción, está limitado al artista y la obra, el público no interviene, sin embargo, en las anteriores obras analizadas, este era el componente más determinante, que nos llevan en conjunto a abordar y comprender características y elementos que nos serán útiles para la realización de una propuesta de experimentación personal.

Bibliografía

Seyler, B, Yilmaz, B, Okuyucu, G. (2016). “What is Real? I A/V Fashion Film Project For Ece Ozalp’s Creation”. Recuperado de: <https://vimeo.com/143157544>

2. El vestuario expandido en el performance digital (categoría)

En este segundo momento, se realizó una instalación interactiva en la cual se dio una relación directa entre el público participante, el expectante, los artistas y el artefacto vestimentario. El carácter performático de dicha propuesta, está pensado en cuanto al vestido como interfaz que permite generar un vínculo directo con cada persona que tenía acceso a ésta.

El equipo de creación estuvo compuesto por:

Federico Reyes Mesa, Daniela Caviedes y Valeria Ronderos

A continuación, se hará una breve descripción del perfil de cada uno de los integrantes:

Federico Reyes Mesa

Actualmente cursa sexto semestre de Artes Visuales en la Universidad Javeriana de Bogotá. Aunque su énfasis académico gira en torno a la expresión gráfica, sus estudios siempre se han visto enfocados hacia la escritura y la investigación, evidenciando estos dos aspectos en procesos ligados a elementos técnicos como la ilustración, el dibujo, el video, la fotografía y a temas como la memoria, el olvido, la literatura y el diseño.

Daniela Caviedes

Actualmente cursa sexto semestre de artes visuales en la Universidad Javeriana de Bogotá. Su énfasis gira en torno a la expresión gráfica, teniendo gran interés por la ilustración y la práctica del tatuaje. Lleva a cabo proyectos en los que se loga el razonamiento humano y la concepción de la realidad llegando a crear obras en las que se abren cuestionamientos

alrededor de estos dos elementos. Temas como los mundos paralelos, oníricos, producto del subconsciente y de gran dramatismo son claves en su trabajo. Además, refleja problemas personales, pensando de qué manera es imperativo solucionar los conflictos internos antes de los colectivos, por tanto sus trabajos siempre tratarán de aludir a la mente humana y sus hábitos reflejados en el nacimiento de nuevas creaturas y situaciones que se relacionen, rescatando el poder de generar mundos nuevos a partir de la cotidianidad.

Valeria Ronderos

Actualmente se encuentra cursando décimo semestre de la Universidad Pontificia Bolivariana en la ciudad de Medellín. Como diseñadora se ha involucrado en el campo del diseño de vestuario para artes escénicas y producciones audiovisuales, sin embargo, su vínculo con la danza y el cuerpo en movimiento, le ha permitido cuestionarse el cuerpo y el vestido en relación con el arte, desarrollado en el ámbito de la investigación, un espacio que aprecia como la construcción de otras preguntas, otras formas de conocimiento y de relaciones transdisciplinarias con el diseño de vestuario.

La posibilidad de trabajar de manera interdisciplinaria para este proyecto, nos ha permitido comprender otros métodos y procesos de creación provenientes tanto de las disciplinas artísticas como del diseño, generando debate crítico y constructivo especialmente a raíz de los aspectos funcionales provenientes de ambos contextos.

A continuación se pone en evidencia una primera fase en la cual se hace una experimentación sobre el tipo de textil que será utilizado para la materialización del artefacto vestimentario, teniendo en cuenta las características de la proyección visual. Igualmente, la retroalimentación para tener en cuenta en la ejecución final.

Imagen 1.

En esta imagen se puede apreciar la proyección de tres videos sobre el textil.

En esta fase experimental, se busca determinar cual es la mejor opción de base textil para la materialización del artefacto vestimentario teniendo en cuenta los requerimientos de la propuesta.



Imagen 2.

En esta segunda imagen, se muestra un close up de la proyección sobre el material textil. Aquí, se determinó que el tipo de base textil, debe tener un alto componente de poliéster permitiendo así que la proyección tenga una mayor saturación del color y una mejor nitidez de la imagen.



Imagen 3.

En esta tercera parte de la experimentación, se ejecuta la fusión entre el cuerpo y la prenda. Se determinó que para la siguiente fase experimental, se debe materializar una prenda completamente estructurada, casi como un espacio con facilidad en su acceso permitiendo así, más dinamismo en el momento de la interacción entre el público y el objeto vestimentario.

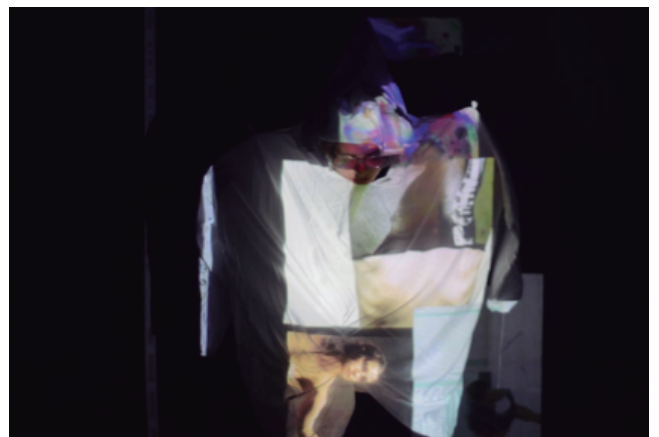
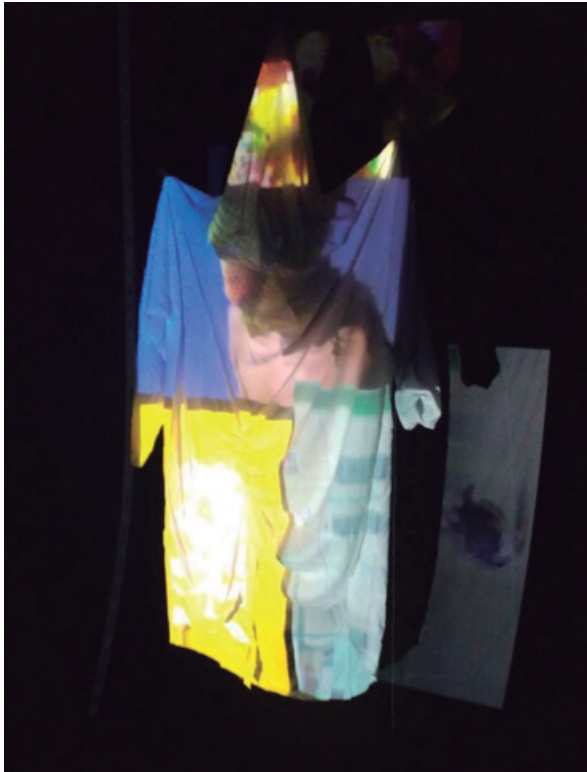


Imagen 4.

Finalmente, en cuanto al manejo e intervención audiovisual se utilizó el programa Milumin, el cual permite realizar un mapeo adaptado a la forma a través de la manipulación vectorial.

Igualmente, se tomó la decisión de utilizar un nano control el cual nos permite manipular de forma independiente cada video en cuanto a su tamaño, ubicación e incluso color.



Hallazgos

Tras haber hecho la propuesta y desarrollo de la metodología planteada previamente, se da paso a esta sección en la cual se expondrán los hallazgos identificados durante el proceso de investigación, y los cuales serán puestos a la luz de autores con el fin de generar un diálogo que nos permita, de forma consistente, comprender y responder a la gran pregunta ¿Cuáles son los conceptos y características que posibilitan la proposición del término vestuario expandido entendido como la relación entre cuerpo-vestido, espacio y movimiento en el contexto del performance digital? a partir de las categorías planteadas en el marco teórico.

1. *Estéticas expandidas y performance digital.*

Un primer hallazgo, define el concepto de estéticas expandidas, como un concepto que abarca una reflexión que supone un vínculo entre múltiples lenguajes interdisciplinarios que en su yuxtaposición, generan otras posibilidades de comprender y relacionarse con el mundo, trascendiendo de un concepto filosófico, hacia uno práctico en términos de imagen.

En este sentido, no sólo se pueden mencionar lenguajes que se remiten a lo disciplinar, como lo es en este caso, el vínculo entre el diseño, el arte, la tecnología e incluso las ciencias sociales, sino también una exploración de medios que al vincularse entre sí, posibilitan una expansión de la experiencia estética.

Como lo mencionan Arriarán y Hernández en su texto titulado *La redefinición de la estética (2011)*, hablar de estética hoy en día se remite a un asunto que va más allá de lo bello, ya que su transformación y evolución va de la mano de los cambios sociales y culturales que enfrenta una sociedad. En este sentido,

los conceptos de lo bello varían históricamente de acuerdo con las dimensiones espacio-temporales en que se les concibe. Por esta razón, no podemos seguir caracterizando la estética como la teoría de lo artístico reducida a lo bello. Ésta aparece estrechamente ligada a una diversidad de prácticas relacionadas con nuevos entornos sociales y tecnológicos (Arriarán y Sánchez, 2011. P. 217).

Es por ello, que comprender y relacionarse con el mundo a partir de una posibilidad infinita de lenguajes, lleva al ser humano a generar otros tipos de relaciones, como es el caso de la tecnología, un medio que desde hace varios años, se ha convertido en un aspecto inherente a la vida del hombre, transformando incluso sus maneras de habitar y de conectarse con su entorno. En este contexto, en la relación que existe entre el arte y la tecnología, aparece una era del arte digital, y con éste, una transformación en los sistemas no sólo de comunicación en cuanto a la transformación del lenguaje que pasa de ser hablado a visual, sino también en las formas de interpretación y análisis.

Por su parte, Oscar Colorado en su texto *Youngblood, Aristóteles y Muybridge: la imagen expandida como un fenómeno poliédrico (2016)*, menciona dos conceptos que surgen incluso de manera preliminar al

de estéticas expandidas, en los cuales determina la imagen expandida como el traspaso al que se ha sometido la imagen, desde un estado físico como lo es el caso de la pintura, el dibujo, la fotografía, hacia un estado virtual en donde ésta es creada y producida por fotones en una pantalla o incluso un rayo láser (Colorado, O. 2016. P. 2).

De igual manera, el autor describe el concepto de cine expandido, a partir de la definición de Youngblood, mencionando que uno de los elementos característicos de esta expresión, es la relación que se crea entre el artista y el espectador. Ahora, el público se vuelve una ficha clave en el desarrollo de la obra artística, ya que es éste, quien le da significado. El público entonces, deja de ser una masa y pasa a tener una figura de co-creador.

Youngblood explica su concepto del Cine Expandido como un fenómeno que constituye manifestación de conciencia que habita y vive en una Red intermedial. Así, el diálogo que ocurre entre cine y televisión, es concebido por este autor como “...el sistema nervioso de la humanidad” de modo que, para Youngblood, lo expandido no es una mera estrategia para dotar al cine de un adjetivo novedoso, sino más bien una manera de vivir y entender las relaciones intermediales que se dan en un ecosistema visual, integrado por una red de entes culturales vivos que se afectan mutuamente, muchas veces de manera simbiótica. No es extraño, entonces, que en aquel momento se entendiera un nuevo papel del artista ahora como ecologista. (Youngblood, citado por Colorado, 2016. P. 7)

Esta idea del cine expandido entonces, se convierte en un elemento que nos pone a pensar en ese vínculo intrínseco que desde hace unas décadas se viene forjando, y es el de la relación hombre-tecnología que nos permite comprender e incluso crear un mundo lleno de interrelaciones infinitas entre objetos, disciplinas, pensamientos que envuelven la cotidianidad del ser humano.

En este sentido, este primer hallazgo, nos permite identificar que los tipos de relaciones entre lenguaje y disciplinas del conocimiento, nos permiten abordar cualquier cuestionamiento, reflexión o idea a partir de un aspecto netamente estético comprendido desde la experiencia extrasensorial.

Es así como en un segundo hallazgo, se identifica que en el contexto del performance digital, el concepto de estéticas expandidas aparece en la intención y diálogo interdisciplinar que se da en este contexto específico, especialmente en la forma como el concepto de una obra, es abordado por el artista, y propuesto desde una simbiosis de elementos semánticos y semiológicos que buscan involucrar al espectador como parte del desarrollo, transformación e interpretación de la obra, convirtiéndolo en un relator de una experiencia extrasensorial. En este sentido, el espectador juega un papel indispensable dentro de la comprensión del concepto.

En su texto *Videoperformance: límites, modalidades y prácticas del cuerpo en la imagen en movimiento (2012)*, Sedaño, menciona que el performance se ha caracterizado por una utilización del cuerpo como soporte y materia artística para la construcción como modo de representación del humano como ser social y medio en la relación con el otro. Pronto nació la práctica del videoperformance, una modalidad artística que combina dos medios: el vídeo como medio audiovisual entendido bajo una concepción de creación activa y el cuerpo como soporte para la reflexión sobre la identidad y el arte.

Por otro lado, se refiere al videoperformance como una modalidad de la video-creación: El videoarte, es una modalidad de creación artística que surge en la década de los años 60's, contexto marcado históricamente por los cambios sociales, culturales y políticos en la sociedad. Surge como una respuesta a todo el boom tecnológico y especialmente hacia la lógica de consumo y mercado de ese entonces. Esta modalidad, toma elementos propios de vanguardias artísticas como el arte conceptual, en el que el concepto y el medio es más importante que el producto final. Específicamente tomando características del pop art, el video adoptó lenguajes y técnicas como la acumulación, la seriación y repetición, la confrontación y mezcla de imágenes anacrónicas, y estilos contrapuestos de distintas épocas y lugares, que daban lugar a toda una lógica de consumo y comunicación de aquella época (Sedaño, 2012. P.2).

el punto de partida del video de creación es elevar la condición artística de uno de los mayores símbolos del desarrollo tecnológico y de la sociedad de consumo, el televisor. (June, N. 1991. Citado por Sedaño. 2012. p.2)

Lo anterior, nos lleva a adquirir conciencia sobre la creación y el desarrollo performático en relación con los medios tecnológicos como una posibilidad y medio de expresión, que vincula la vitalidad y el movimiento como una característica transformadora de esta, y la necesidad del ser humano de buscar relaciones que lo lleven a desenvolverse en la sociedad a partir de múltiples ámbitos, entre ellos el creativo.

Esto, nos lleva a reflexionar no sólo en términos de estética expandida y performance a partir de lo conceptual, sino visto a través de los ojos del diseño que posibilita la generación de preguntas e identificación de necesidades que surgen en la cotidianidad del ser humano, y que se convierten en oportunidades no sólo de creación, sino también, de transformación de las mismas maneras de vivir, de interrelacionarnos entre seres humanos y con nuestro entorno.

Citando a J. M Brohom,

en todos los ámbitos de la vida social, el cuerpo ha resultado el objeto y el centro de muchas preocupaciones tecnológicas e ideológicas. En la producción, el consumo, el ocio, en los espectáculos, en la publicidad, etc, el cuerpo se ha convertido en un objeto de tratamiento de mani

pulación escénica, de mercadeo. Es sobre el cuerpo donde converge toda una retahíla de intereses sociales y políticos en la actual civilización tecnológica. (Brohm citado en Sedaño, 2012. p. 3)

En este sentido, la autora menciona que el cuerpo como material y lenguaje del arte contemporáneo, precede a una teoría social, en cuanto a que como problema, afronta preguntas en torno al ser humano, haciendo referencia a que

la capacidad[...]para percibir el significado de las pinturas (o de poemas, melodías, edificios, cerámicas, dramas y estatus) es, como todas las restantes capacidades humanas, un producto de la experiencia colectiva que la trasciende ampliamente, y donde lo verdaderamente extraño sería concebirla como si fuese previa a esa experiencia. A partir de la participación en el sistema general de las formas simbólicas que llamamos cultura es posible la participación en el sistema particular que llamamos arte, el cual no es de hecho sino un sector de esta (Geertz, 1994 citado en Sedaño. P. 3).

Es así como la teoría social y antropológica, ha tomado el cuerpo como un objeto que materializa a la persona como un ser social. De igual manera, la autora menciona los conceptos de incorporación de Michel Foucault y Hábitus a partir de Pierre Bourdieu, terminando de conceptualizar el cuerpo como problema de las ciencias sociales, en el que se materializan tres aspectos: el individual, el social y el político. A partir de aquí el cuerpo es reconocido como una categoría unificadora de la existencia humana en todos los ámbitos: social, psicológico, biológico y cultural.

En este sentido, el performance digital puede ser determinado como una interfaz mediadora entre contexto social, cultural, político, económico de una sociedad como fuente conceptual que afecta el cuerpo tanto del artista como del espectador a través del lenguaje tecnológico que posibilita una expansión no sólo de la percepción y la experiencia estética, sino también, de la misma obra como medio de expresión. Aquí, la importancia del espectador, no sólo determina a éste como co-creador, receptor e interpretador de la acción, sino también como una red que genera sistemas de significaciones que en su comprender, serán trasladados a una expansión y fragmentación de su cuerpo, en cuanto a que este cuerpo fractal, aborda formas de comprensión, interrelación y generación de vínculos que lo convierten en una interfaz, comprendida como ese espacio en el cual hay un intercambio de información.

2. *El cuerpo-vestido en movimiento, las estéticas expandidas y el performance digital.*

En un tercer hallazgo, se identifica que la expansión del cuerpo-vestido en movimiento, se da a partir de su vínculo con el lenguaje medial en el instante en que se convierte en una interfaz que se transforma de manera infinita ante la tecnología. Hay una transformación del cuerpo-vestido en el momento en que se produce una virtualización del mismo.

En este sentido, la autora Claudia Fernández, en su texto titulado *El cuerpo vestido en la filosofía cyborg y el esquema de la interfaz* (2016), menciona la interfaz como un ámbito de integración. Hablar de la interfaz, es hacer alusión a un espacio en el cual se produce una unificación. Bajo esta idea, la autora se refiere al esquema de la interfaz en relación con el vestido como un espacio de transformación del propio cuerpo. Las funciones del vestido, en este contexto, surgen de amplias posibilidades que se derivan de la capacidad transformadora y que dan forma a los diferentes requerimientos de la cultura en cuanto a lugar y tiempo. En esta integración, existen tres ámbitos del vestuario como experiencia de uso: cuerpo humano-vestido-modificaciones del mismo cuerpo humano (Fernández. p. 10-11).

Es así, como en el momento en que se genera esta interacción entre la persona y el vestido, comienza una búsqueda dirigida hacia la experiencia de uso del artefacto, una noción de interacción en la cual hay coordinación motora y sensorial tejida en ese vínculo cuerpo-artefacto. Durante este interactuar, hay una evaluación por parte de la persona en la que se obtiene lo deseado de la interfaz, o simplemente se declara esta como inservible o modificable.

Por otra parte, si bien la interfaz alude a un espacio de interacción entre dos elementos, en este caso el cuerpo y el vestido, es necesario comprender un poco más el artefacto vestimentario desde la idea de espacialidad, puesto que como espacio, también es sensible a sufrir modificaciones tanto desde el momento en que es habitado por distintos cuerpos, como también en su relación o capacidad de sustracción de información del entorno.

En el texto *Las performáticas del cuerpo vestido* (2013), realizado por Claudia Fernández, el espacio es un concepto desarrollado desde su vínculo con el vestido. El artefacto vestimentario, es un espacio habitado por el cuerpo, que en relación con el performance, está dispuesto a ser modificado y transformado en el momento en que un gesto (corporal), le da vitalidad.

Si bien la ropa y el adorno hacen siempre referencia a un cuerpo aun cuando están desprovistos del mismo, fabricados a partir de sus forma y proporción, no es sino cuando vuelven a ellos cuando se vuelven significantes, vehículos de expresión y símbolos de identidad, dado que nuestro cuerpos vestidos no son cuerpos escultóricos en cuanto expresivos pero estáticos sino cuerpos rutinarios, el vestido habrá de revelar ese encuentro en una serie de acontecimientos que van desde la tracción del movimiento de las extremidades con el textil, la expansión y contracción de la superficie, las ondulaciones producidas por las caídas de ciertos materiales que se encuentran en una determinada relación espacial con el cuerpo, las rotaciones de las faldas cuando giramos, los movimientos pendulares de los accesorios, el pliegue y despliegue que moldea al vestido en las articulaciones dejándoles la impronta de nuestra forma anatómica cuando los deshabitamos. (Fernández, 2013. p. 3-4)

Es así, como se puede decir, que tanto el vestido como la acción videoperformática, como interfaces, son modificables en el momento en que interactúan con el cuerpo. En este sentido, los autores Pinzón y Troncoso en su texto *La virtualización del cuerpo a través del “cutting” y body art performance (2005)*, hablan acerca de una virtualización del cuerpo a partir de la idea de un cuerpo real que es intervenido y reconstruido desde la instrumentación. Este cuerpo, es una representación real y tangible, una imagen construida que da cuenta de lo que se es, el cuerpo es entonces, un vehículo de información. Bajo la idea de cuerpo-materia, se expone el body performance y el cutting, como dos formas artísticas en las que éste es reconstruido e incluso de-construido desde una instrumentalización externa que da lugar a un cuerpo modificado y actualizado. Durante esta transición de cambio del cuerpo-materia al cuerpo virtual, teniendo presente que en ésta hay elementos que se conservan, se problematiza un discurso de transformación, performatividad y resignificación, que da paso a la virtualización de ese cuerpo. La construcción del cuerpo a través de la imagen, no es representacional ni copia, es una simulación que se genera a partir de códigos binarios, los cuales dan cuenta de esa realidad virtual (Pinzón y Troncoso. 2005. p. 15-17). Citando a Dómenech (2002),

pasamos de una mirada sobre el cuerpo a una codificación del cuerpo [...] un código binario que podrá ser descodificado, transmitido y tratado por multitud de dispositivos de forma prácticamente instantánea (Doménech citado por Pinzón y Troncoso (2005). p. 17)

Es así como el cuerpo virtualizado se plantea desde: el cuerpo-interfaz, el cuerpo-imagen, el cuerpo virtualizado, el cuerpo tratado digitalmente, y finalmente, la codificación de este a través de la imagen web.

Por otro lado, los autores, mencionan asuntos de realidad y realidad virtual, proponiendo la realidad y la virtualidad, como una unidad, siendo lo virtual una manifestación de lo real que se construye a partir de códigos y símbolos que provienen de una realidad tangible. La virtualización se remite a una experiencia sensorial transformada en series numéricas digitales que permiten o bloquean las señales o estímulos, generando experiencias simuladas de la realidad que podrían llegar a ser confusas con una “auténtica realidad” (Pinzón y Troncoso, 2005. p. 17).

Lo anterior nos lleva a pensar en una realidad que involucra de manera directa al cuerpo-vestido en cuanto a que éste es sensible a las transformaciones generadas en el contexto u entorno. Es por ello que se genera la pregunta por una posibilidad de hibridación entre el vestido y la tecnología en cuanto a medial, donde la intervención y modificación del artefacto en relación con el espectador o el usuario, permite una infinitud de interpretaciones y experiencias propias, que responden a un cuestionamiento ligado a un ámbito netamente relacional, tanto con sí mismo, como con el entorno. En este sentido, el vestido como espacio plástico que se transforma en su interacción con el contexto, se torna en una superficie alterada por la realidad virtual que vincula y desvincula al mismo tiempo los cuerpos-vestidos, tangibilizándolos en imagen virtual.

Citando a Pierre Lévy, actualmente el ser humano y la sociedad en sí, vive en un universo concebido desde lo digital, lo virtual, en el cual las identidades se convierten en un tema de mutabilidad basada en datos, interacciones telemáticas y espacialidades de realidad virtual que conforman universos inagotables de formas de arte y comunicación en constante evolución. (Lévy, P. 1998 citado por Pinzón y Troncoso. 2005. p. 18).

Sin embargo, en este proceso de virtualización, hay una modificación del tema de identidad y de cómo esta se comporta en relación a la masiva interacción con la tecnología como componente prácticamente vital y determinante de cualquier tipo no sólo de relación social, sino también de otros modos de hacer en la sociedad. En su texto, *La construcción de cuerpo e identidad en las artes mediales (2013)*, Claudia Fernández, define la identidad a partir del concepto de Avatar propuesto por Isidro Moreno, en el cual los cuerpos interactúan en un espacio virtual. El avatar es una figura que representa la posesión que tenemos de cuerpos inmateriales para desenvolvernos dentro de un espacio virtual. Éste, puede adquirir atributos físicos, en cuanto a que se genera un auto reconocimiento y un reconocimiento por los otros, o una identidad real o ficticia en cuanto a una representación física, pero adicionalmente se le atribuyen características psicológicas y sociológicas que le dan un sentido a este personaje. Por otra parte, se habla de la identidad compartida en cuanto a que gracias a el desarrollo de la tecnología, y la constante y cada vez mas cercana relación de la sociedad con ésta, todo

aquello que se considera propio, pasa a ser parte de una red de interacción y reconstrucción donde hay un traspaso de información desencadenada en la construcción de un cadáver exquisito. La identidad, pasa de ser algo individual, a ser una construcción en constante cambio y actualización. Finalmente, en la relación entre las artes mediales, el cuerpo y el concepto de identidad, es mencionada por la autora cuando dice que

...Los medios que en las últimas décadas han tomado el arte para su expansión sobre otros formatos y materialidades, no hacen más que trascender esas posibilidades para la reflexión acerca de quién y cómo es el hombre que habita la contemporaneidad, encontrando respuesta en la hibridación y la indeterminación que plantean las nuevas espacialidades de las redes y las tecnologías en constante actualización. Hemos encontrado grandes potencialidades al desmaterializar el cuerpo, sea en el entorno virtual o en la proyección del performance, también lo hemos compartido y transformado haciéndolo un cuerpo compuesto por las intenciones de otros, nos hemos visto a nosotros mismos como cuerpo que observa su cuerpo y éstas, son sólo unas de las tantas posibilidades, otras tantas quedarán por venir y el arte como siempre será el llamado a representar y presentar al mundo los anhelos, las fantasías y los miedos que rondan las preguntas por nuestro cuerpo y nuestra identidad. (Fernández, 2013. p. 19)

Es así, como este tercer hallazgo, permite concebir el término de vestuario expandido, desde tres elementos principales: la expansión del cuerpo en su interacción con la tecnología, el desarrollo del artefacto vestimentario como interfaz infinitamente modificable a través del performance digital como medio de interacción, y la construcción de identidad a partir de preguntas que vinculan al propio cuerpo y el cuerpo del otro.

Pensar en estos tres aspectos, nos remite a reflexionar sobre la función del artefacto vestimentario como un espacio contenedor de carácter comunicativo, que en términos de expansión relacionándolo con elementos mediáticos o mediales, experimenta un giro en el cual esta construcción de identidad pasa de ser netamente individual o colectiva en términos grupales, a una construcción de lenguajes modificables infinitamente, construcciones simbólicas, e incluso interacciones entre múltiples cuerpos en torno a un mismo artefacto vestimentario.

3. *El diseño crítico a la luz del cuerpo-vestido en movimiento en el performance digital.*

En esta categoría, se exponen los dos últimos hallazgos encontrados, que vinculan el concepto de vestuario expandido, bajo la concepción del diseño crítico, con el fin de interrelacionar las disciplinas del arte y el diseño a partir de un componente unificador.

En un cuarto hallazgo, se determina que el diseño crítico, posibilita desarrollar métodos de creación en los que existe una vinculación entre diferentes lenguajes y disciplinas, especialmente, el arte y el diseño,

generando nuevos desarrollos conceptuales que podrán ser aplicados en el contexto del diseño de vestuario específicamente.

En este sentido, es necesario mencionar principalmente la definición de diseño de vestuario, descrito por Fernández (2016), donde menciona que el diseño es una disciplina cuya pregunta principal radica en la naturaleza transformadora de lo humano, que en relación con el cuerpo, hablar de diseño de vestido, es hablar del diseño del cuerpo. En este sentido, el artefacto de diseño, observa cómo ha sido comprendida la relación sujeto-objeto en cuanto a la posibilidad que el segundo le brinda al primero de extenderse más allá de sus capacidades corporales y de ser mediador entre las intencionalidades humano-contexto (Fernández, 2016. p. 8).

De esta manera, es válido determinar que esa pregunta que se hace el diseño por la naturaleza transformadora de lo humano, no sólo abarca el vestido, sino también todos los objetos que surgen como soluciones a necesidades de la misma sociedad, sin embargo, son objetos que desde las disciplinas del diseño, cumplen una función inherente a la cotidianidad en cuanto a su función de uso.

Por otra parte, con relación a un quinto hallazgo vinculado a la fase proyectual, se diagnostica que los métodos de creación artística, difieren con los del diseño en cuanto a que buscan determinar en este caso una experiencia que de manera consciente involucra el público con la obra, a partir de descripciones escritas y visuales cuya función es específicamente demostrar de

manera explícita cuáles serán los elementos en disposición para una materialización formal. Sin embargo, tanto para los miembros del grupo provenientes del programa de artes visuales como para el diseñador, la experiencia de fusionar ambas disciplinas dentro de un proceso creativo ha generado cuestionamientos en especial en torno al discurso que se desea proyectar. En este sentido, el diseño crítico, se tornó en la mirada ideal para comprender la función crítica de un objeto de carácter netamente artístico.

Cabe mencionar, que los resultados presentados para la segunda fase propuesta en la metodología, serán de carácter parcial, puesto que ésta depende de otros tiempos de trabajo y actualmente se encuentra en la fase de materialización final.

A partir de esto, en su trabajo de investigación titulado *Diseño crítico: de la transgresión a la autonomía* (2015), la autora Inmaculada Torres, menciona el término de diseño crítico, dentro del cual se encuentra una línea llamada diseño discursivo comprendido como la creación de objetos que más allá de su función utilitaria difunden ideas, provocan discusión acerca de algo, pretenden concienciar y generan conocimiento[...]De este tipo de diseño destacamos esta característica puesto que constituye una idea de crítica que el diseño puede llevar a cabo desde el lugar que le es propio comúnmente, el mercado, y citando a Alberto Mantilla, dice que la principal función es el mensaje que transmite este tipo de diseño, con el cual se pretende “provocar contemplación, una fuerte emoción y acción” (Torres, 2015. p. 43).

Esta misma provocación mencionada anteriormente es utilizada por el diseño crítico como un propósito. Torres (2015), menciona que

el propósito de la crítica es hacer conscientes a las personas de algo, provocar un cambio de opinión, profundizar en el sentido de las cosas, no quedarse solamente con lo mostrado en su forma más superficial. Así la crítica se hace indispensable para el desarrollo de un pensamiento crítico, en cierto modo inconformista y con una actitud reivindicativa. Por ello podríamos decir que contribuye al desarrollo de cualquier materia, incluido el diseño. Normalmente ha sido un concepto relacionado con la estética, la filosofía y el arte, siendo en el diseño una denominación bastante reciente[...] Éste, no solo es útil para los que lo practican, ya que a través de la misma aprenden y son más conscientes, también el propio diseño se enriquece y ellos pueden mejorar su práctica siempre en base a unos ideales que son los que la despiertan; además en los usuarios puede llegar a provocar una reacción acerca de unos hechos concretos, y unas actuaciones liberadas a través de una actividad que tiene que ver con múltiples elementos además de los asumidos como normales. Básicamente se trataría de mantener durante el desarrollo de la práctica del diseño un cuestionamiento consciente, tanto en el ámbito estético como social. (Torres. 2015. p. 32)

Lo mencionado anteriormente, nos permite justamente determinar que como diseñadores, no sólo nos vemos ante la responsabilidad de destinar los objetos hacia una solución de necesidades que responden a la cotidianidad del ser humano, sino generar reflexiones y críticas tanto personales como colectivas que nos permitan desarrollar una sensibilidad ante múltiples realidades sociales que merecen ser abarcadas desde el diseño como una disciplina transformadora, que rompe paradigmas y lleva a los usuarios a comprender y relacionarse con el mundo de otras maneras. En este sentido, el arte como disciplina, brinda la posibilidad de desarrollar momentos delirantes y completamente sensitivos que nos llevan a experimentar y relacionarnos de una manera mucho más íntima tanto con los objetos que consumimos, e incluso con todos los factores que interrumpen nuestras relaciones sociales, políticas, culturales económicas y biológicas.

Esta relación entre lo estético y lo social, nos lleva a un quinto y último hallazgo, dentro del cual se determina que el artefacto vestimentario, se constituye desde el componente estético comunicativo a partir de intervenciones tecnológicas y visuales, desdibujando así, su carácter tangible.

Esta mutabilidad que sufre el artefacto vestimentario a partir de su relación con la tecnología y los lenguajes mediales, pertenece de forma más directa a una línea del diseño crítico llamada *action design*. Allí, como lo menciona Torres (2015) citando a Torie Bosch, se pretende especular sobre nuevas ideas a través de prototipos usando elementos diegéticos para eliminar las posibilidades de cualquier tipo de verosimilitud, y por el contrario producir cambio,

transformaciones sociales, culturales y políticas que son expuestas bajo la mirada del diseño crítico. Por otro lado, el *action design*, utiliza el lenguaje del video para exponer y presentar este tipo de diseño, contraponiéndose a lo que mencionan Dunne y Raby, acerca de la importancia de materializar un diseño a partir del objeto físico como tal. (p. 43-47)

Por otro lado, cabe mencionar que el diseñador debe ser consciente de su responsabilidad moral y social, porque el diseño es el arma más poderosa que ha recibido el hombre para configurar lo que produce, su medio ambiente, y, por extensión, a sí mismo: con ella debe analizar las consecuencias de sus actos, tanto del pasado como del futuro predecible. “El trabajo del diseñador, se complica en gran manera cuando cada retazo de su vida se halla condicionado por un sistema orientado al mercado y los beneficios individual” (Papanek citado en Torres. 2015. p. 40).

Es así, como se vuelve vital mencionar la importancia del diseño crítico como una mirada bajo la cual se puede estudiar el concepto de vestuario expandido a la luz del cuerpo-vestido en el performance digital, ya que éste, nos brinda todas las herramientas críticas y conceptuales que pueden ser abarcadas de manera ilimitada en cuanto a que nos permiten reflexionar y desarrollar pensamiento y actitud crítica frente a lo social y a todo aquello que nos vincula con el contexto. Adicionalmente, la posibilidad de contar con la tecnología y los medios como herramientas que nos permiten expandir los métodos de creación en el diseño, posibilita generar otros tipos de interacciones y pensar de manera distinta la materialidad, llevando tanto al usuario como al diseñador, a generar nuevos procesos y elementos de comprender y

cuestionar la cotidianidad. El diseño actualmente, media la mayor parte de nuestras experiencias y es por ello que incentiva de manera colectiva, lo que significa habitar este mundo. (p. 56)

Finalmente, concebir el desarrollo de un vestuario como artefacto expandido, permite estudiarlo y comprenderlo desde otros lenguajes con el fin de explorar otras maneras de habitar y comprender el mundo en que se habita. Es claro, que en el caso de este proyecto de investigación, el estudio del vestuario expandido en el contexto del performance digital, y específicamente bajo la mirada del diseño crítico, nos lleva a concebir otras relaciones interdisciplinarias que generan nuevos lenguajes que podrían llegar a ser utilizados como métodos conceptuales en el proceso del diseño, generando así una relación entre el usuario o espectador y diseñador a través del objeto vestimentario bien sea tangible o intangible, que posibilita otras experiencias a partir de lo individual y lo colectivo, brindando apertura hacia nuevas formas de crítica y de comprender el mundo que habitamos.

V. Conclusiones

A continuación se presentarán las conclusiones determinadas en dicha investigación, las cuales responden a un proyecto de carácter tanto monográfico como proyectual. Éstas, buscan contestar tanto la pregunta inicialmente planteada, como también, cada uno de los objetivos propuestos inicialmente, con el fin de determinar el nivel en que fueron realizados cada uno de ellos.

1. Con respecto al objetivo general planteado, en el cual se buscaba determinar los conceptos y características que permiten abordar y comprender el vestuario expandido a partir de la relación entre las estéticas expandidas y el cuerpo-vestido en movimiento en el performance digital, se concluye que para aproximarse a este concepto, se debe tener en cuenta la presencia de diferentes lenguajes que en conjunto buscan generar una experiencia extrasensorial vinculada tanto al artefacto vestimentario desde una mirada del usuario u espectador, como también desde el mismo proceso de creación por parte del diseñador. Esta unión de lenguajes, incluyen principalmente la tecnología y los medio como elementos que determinan la experiencia virtual e incluso telemática, además de elementos visuales, sonoros y táctiles que permitan un mayor interés en el momento de la interacción con el artefacto vestimentario, generando así performatividades entre el público, el objeto y los artistas y diseñadores involucrados.

2. Vinculado al primer objetivo específico, el cual consistió en conocer e identificar principales conceptos y características que definen la estética expandida, se determina que para hablar de este término, es necesario comprender inicialmente la proveniencia y evolución del concepto de estética a partir del momento en que los medios tecnológicos comienzan a involucrarse en la experiencia artística, al igual que la explosión de lenguajes artísticos que se cuestionaban los espacios comunes para llevar a cabo un vínculo con el espectador. Sin embargo, dentro de esta comprensión donde se menciona la yuxtaposición de lenguajes no sólo de creación sino también de conceptualización en cuanto a las múltiples temáticas que se pueden abordar de manera interdisciplinar, es vital comprender el concepto de imagen expandida como concepto previo al de estéticas expandidas, ya que en éste, se aborda de manera práctica la idea de interacción a partir del vínculo con elementos digitales que responden a las múltiples formas de vivir y de comprender las dinámicas en las que se mueve el ser humano en la actualidad.

3. Con relación al segundo objetivo específico en el cual se propuso analizar una serie de referentes cuya naturaleza conjugue los conceptos definidos y abordados anteriormente, identificando elementos que permitirán nutrir el concepto de vestuario expandido a la luz del cuerpo-vestido en el performance digital, se concluye que en las tres obras seleccionadas, aunque no todas aborden lo digital de la misma manera, se desarrollan unos elementos en común como: la interacción entre el público y el artista u obra, la

concepción del público como co-creador en tanto su capacidad de generar dinámicas inesperadas para el artista e incluso el espectador, la selección de distintas herramientas visuales, sonoras, digitales y análogas que permiten una transformación en la función de los objetos cotidianos, y finalmente, hay una pregunta por la relación cuerpo-espacio.

4. Para abordar el tercer objetivo específico, en el cual se buscó trasladar los conceptos abordados a una práctica que conjugue la mirada del diseño crítico, para poner en escena las definiciones preliminares del vestuario expandido, se concluye que involucrar el concepto de vestuario expandido a partir de la mirada del diseño crítico, permite al diseñador abordar no sólo otros métodos de creación, sino también comprender las múltiples maneras en que los lenguajes artísticos pueden ser involucrados en ese objeto de diseño que ahora no sólo llega a interactuar de manera funcional en cuanto a la cotidianidad del ser humano, sino también, de forma crítica en tanto se hace preguntas y reflexiones sobre las maneras de vivir, los valores, la ética, e incluso aspectos sociales, culturales, políticos, económicos y medioambientales que llevan al usuario a tener posturas frente a un problema planteado. Por otra parte, para el diseñador de vestuario en específico, utilizar el concepto de vestuario expandido, le posibilita abordar conceptos desde una experiencia extrasensorial que busque involucrar al usuario de una manera más íntima con el artefacto vestimentario, a partir de la posibilidad de uso de lenguajes creativos que fortalezcan el concepto.

5. Para abordar el cuarto y último objetivo específico, en el cual se buscaba definir el concepto de vestuario expandido como una variable en el diseño de vestuario que pueda ser estudiada a la luz de procesos de creación. Se determina que el vestuario expandido, es un término que responde a la yuxtaposición de lenguajes que llevan al usuario (espectador), a enfrentarse a una experiencia extrasensorial en el momento en que se genera una relación entre el cuerpo-vestido y los medios tecnológicos. Como término, bajo la mirada del diseño crítico en el contexto del diseño de vestuario, el vestuario expandido apunta a proponer otros métodos de conceptualización del artefacto vestimentario en su vínculo con el entorno.

Finalmente, para responder al problema planteado en el cual se pregunta ¿cuáles son los conceptos y características que posibilitan la proposición del término vestuario expandido entendido como la relación entre cuerpo-vestido, espacio y movimiento en el contexto del performance digital?, con relación a la hipótesis planteada, se concluye que para hablar de vestuario expandido en el performance digital, si debe haber una interdisciplinariedad de lenguajes en cuanto a que en conjunto permiten desarrollar otras construcciones en la comprensión del cuerpo-vestido. Por otro lado, en su vínculo con las estéticas expandidas como concepto que permite la yuxtaposición de lenguajes, sí es vital el papel que juega la tecnología en cuanto a que ésta permite que la acción performática por parte del público en relación con los artistas y diseñador, permite dislocar cualquier elemento establecido generando así,

otras posibilidades de creación y de métodos de diseño, que llevan tanto al diseñador como al usuario a desvincularse de su relación usual con el artefacto vestimentario.

Para finalizar, se concluye que desde una mirada del diseño crítico, utilizar el performance en relación con el cuerpo-vestido como medio de creación y conceptualización, permite la exploración de otras influencias y perspectivas que llevan tanto al diseñador como al usuario, a comprender y relacionarse con el artefacto vestimentario de formas alternas a el uso cotidiano del mismo, determinando así que el vestuario expandido busca cuestionar otros nexos entre el cuerpo y el entorno a partir de la función del vestido como un elemento de carácter crítico.

Es así, como se culmina dicho proyecto de investigación, en el cual se logró no sólo desarrollar un concepto que puede ser utilizado en los métodos y procesos de creación del diseño de vestuario, sino también, comprender que en la actualidad el diseñador tienen una responsabilidad mucho mayor en cuanto a la manera de concebir las funciones de los objetos y artefactos diseñados, siendo consciente de una realidad contextual que necesita la generación de nuevos vínculos, y desarrollo de conocimiento a partir de la interacción disciplinar que nos lleve a ser cada día consumidores más sensibles y conscientes.

VI. Bibliografía

Arriarán, S, Hernández, E. (2011). La redefinición de la estética. Revista: Otros Logos: Revista de estudios Críticos. (p. 214-232). Universidad Nacional de Comahue. Comahue.

Bardzell, J, Bardzell, S. (2013). ¿What is “critical” about critical design”? CHI 2013: Changing Perspectives. Paris.

Callegari, S. (2014). Ouroboros (Tesis de pregrado). Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá.

Colorado, O. (2016). Youngblood, Aristóteles y Muybridge: la Imagen Expandida como un fenómeno poliédrico. Universidad Autónoma Metropolitana. México D.F.

Dixon, S. (1995). Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art and Instalation. The MIT Press. Londres.

Fernández, C. (2014). “Otherness Space”. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=zmi4LHFU-DEQ>

Fernández, C. (2016). El Cuerpo Vestido en la filosofía Cyborg y el esquema de la Interfaz. Revista: Pensamiento, palabra y obra. Volumen (6) Universidad Pedagógica Nacional. (p. 3-7). Bogotá.

Fernández, C. (2013). La construcción de cuerpo e identidad en las artes mediales. Revista Progresivo. Vol (23), p. 1-21. Medellín.

Fernández, C. (2013). De vestidos y cuerpos: Las Performáticas del Cuerpo Vestido. Rescatado de: <https://proyectedussa.com/las-performaticas-del-cuerpo-vestido/>.

Gómez, M. (2013). Instalación Interactiva de Audio. Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá.

Labrada, M. (1983). Estética y Filosofía del Arte hacia una delimitación conceptual. Universidad de Navarra. Pamplona

Montoya, Jairo. (1999). De las Memorias a las Dramaturgias Urbanas. Capítulo 4: Lo Urbano. Universidad Nacional de Colombia. Medellín.

Pinzón, E, Troncoso, J. (2005). La Virtualización del cuerpo a través del “Cutting” y Body Art Performance. Universidad Autónoma de Barcelona. Barcelona.

Ronderos, V. (2015). “Limitaciones Forzadas”. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=ud4-YA8PjN1k>.

Regil, L. (2005). Hipermedia: medio, lenguaje herramienta del arte digital. Revista Digital Universitaria. Volumen (6). (P. 2-18). México D.F.

Sedeño, A. (2012). Videoperformance: límites, modalidades y prácticas del cuerpo en la imagen en movimiento. Universidad de Málaga. Málaga

Seyler, B, Yilmaz, B, Okuyucu, G. (2016). “What is Real? I A/V Fashion Film Project For Ece Ozalp’s Creation”. Recuperado de: <https://vimeo.com/143157544>

Torres, I. (2015). Diseño crítico: de la transgresión a la autonomía. Universidad de artes y diseño de Barcelona. Barcelona.

Trias, M. (1949). El objeto de la Estética. Universidad Nacional de Cayo. Mendoza.

VII. A n e x o s

A continuación se pone en evidencia a manera de anexos, el proceso de conceptualización de la fase proyectual de dicha investigación.

Una HISTORIA detrás de cada PRENDA

Introducción

“Una historia detrás de cada prenda”, es el primer trabajo proyectual de Vestuario expandido, perteneciente al proyecto de investigación *Vestuario expandido: el cuerpo-vestido en el performance digital*.

Bajo la mirada del diseño crítico, llevado a la disciplina del diseño de vestuario, la iniciativa de este proyecto, surge cuando me comienzo a preguntar no sólo por el catastrófico y contaminante final de cada prenda de vestir que conlleva a graves problemáticas medioambientales, sino también por la vida que tuvo, los cuerpos que vistió, las personas que participaron en su producción, e incluso sus posibles funciones alternas a la original.

Este proyecto, será ejecutado bajo el contexto del performance digital, en el cual se pondrá en evidencia la relación del cuerpo-vestido en movimiento, y la participación de los espectadores presentes.

Diseñadora de vestuario: Valeria Ronderos Escobar
Artistas visuales: Federico Reyes, Dniela Caviedes
Lugar de ejecución: Edificio de artes visuales. Pontificia Universidad Javeriana.



Vestidos por la industria del Fast Fashion

descripción del

CONTEXTO

La moda rápida o fast fashion, es un fenómeno comportamental de la industria de la moda, producto de las nuevas formas de economía e incremento de los sistemas de telecomunicaciones en la sociedad.

Este fenómeno, se caracteriza por renovar de forma muy rápida la producción de prendas de vestir a muy bajos costos y en un tiempo de fabricación extremadamente rápido.

Tras esto, están las industrias textiles y manufactureras las cuales se ven afectadas por desiciones de grandes empresas de moda, generando no sólo procesos nocivos para el medio ambiente, sino también, a nivel social, sobreexplotando a la población que trabaja en este contexto.

Adicionalmente, se encuentra el comportamiento del consumidor, quien demanda y responde de forma inmediata y automática a las nuevas tendencias, a las promociones, y por supuesto a los cambios de estaciones, eliminando de forma irracional las prendas usadas, y obteniendo como resultado, un problema de contaminación ambiental.

Identificación del

Problema

Trás haber realizado una breve descripción del contexto, y teniendo en cuenta que este proyecto es de pequeño alcance, se toma como problema principal, la relación que surge entre el consumidor y la ropa, atravesada por la moda rápida o *fast fashion*.

En esta relación, no sólo se incrementa el comportamiento de consumo, obteniendo cada vez prendas de vestir a más bajo costo y en mayor cantidad, sino que hay un cambio en el comportamiento de los seres humanos, en cuanto a la obsesión, la inconciencia, y la urgente necesidad de estar renovando cada temporada su closet. En esta acción de renovar, las prendas son desechadas, algunas veces, serán donadas y otras simplemente arrojadas a la basura como contaminantes ambientales.

Es así, como bajo una mirada del diseño crítico, se toma como punto de partida la relación del cuerpo-vestido a partir de la idea de un vestido como segunda piel que en este contexto, se transforma, modificando igualmente aspectos de la identidad y maneras de sentir y percibir el propio cuerpo. En esta percepción del propio cuerpo sometido a tendencias, se expondrán también las maneras de relacionarse con prendas usadas cuyas historias seguirán siendo una construcción social y cultural.



Flowers es una instalación nstalación realizada por Sharina Shahrin para H&M, en la cual se representa la manera como Birmingham ha respondido a la Revolución industrial, al igual que una oposición al fast fashion, en cuanto a los recursos y las maneras de crear y producir ropa.



Documental que expone la dinámica del Fast fashion, haciendo énfasis en los comportamientos de consumo y dinámicas de producción masiva de ropa.

También, menciona las grandes marcas pioneras y con mayor influencia en este sistema.



12-na es una marca chilena enfocada en la producción de prendas y proyectos de activismo a partir de la reconstrucción de prendas provenientes de saldos de temporada, con el fin de generar una propuesta, en la que no sólo se busca generar una conciencia, sino también, se propone un vestuario atemporal.

planteamiento de los **REQUERIMIENTOS**

En esta fase, se busca identificar los requerimientos de diseño a partir de tres componentes: estético-comunicativo, funcional-operativo y tecno-productivo, con el fin de desarrollar una propuesta de diseño crítico que responda bajo el lenguaje del arte mediático, a un contexto de diseño.

Estético-comunicativo

Desde el componente estético comunicativos se proponen tres requerimientos que nos llevarán a crear soluciones a partir del diseño:

1. El cuerpo-vestido bajo la victimización del fast fashion: aquí, se busca comprender la identidad transversalizada por los cambios veloces de la industria de la moda.
2. La historia de cada prenda durante su proceso de producción: este segundo requerimiento responde al conocimiento y desconocimiento que se tiene de la proveniencia de las prendas, quién las hace, dónde las hacen, cómo las hacen.
3. El destino de las prendas tras su tiempo de uso: este requerimiento responde al desconocimiento del consumidor tras desechar sus prendas, o tras hacer transferencias de las mismas a otros. Aquí se regeneran y construyen las historias en cada prenda.

Funcional-operativo

Los requerimientos funcionales, responden en este caso, al para qué de los requerimientos estético-comunicativos, con el fin de generar una etapa crítica de la propuesta proyectual.

1. Generación de auto-conciencia y crítica frente a las decisiones de consumo.
2. Generación de valor frente al diseño que propone un slow fashion o consumo lento.
3. Generar una línea de pensamiento crítico frente a la relación del cuerpo-vestido a partir de la multiplicidad de historias que hay tras cada prenda.

Tecno-productivo

En esta fase, se enfatiza en el cómo se va a lograr todo lo anterior a partir de procesos de producción y materialización:

1. Generación de una pieza física sobre la cual se busca generar proyecciones audiovisuales. Esta pieza, responde a la forma de un cuerpo (dummy) sin vestir.
2. Proyecciones que interactúan con el cuerpo del dummy al cual tendrán acceso los espectadores. Estas proyecciones hablan de la proveniencia de las prendas.
3. Proyecciones sobre las posibles transformaciones de uso y deshuso a las que se exponen las prendas.

REFERENTES visuales

Palabras clave

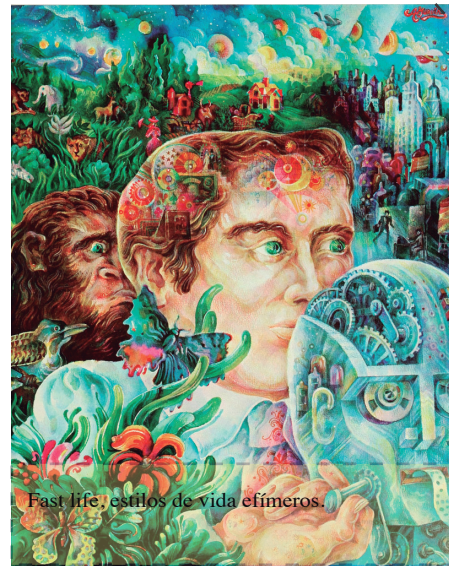
Cuerpos vestidos

Historias

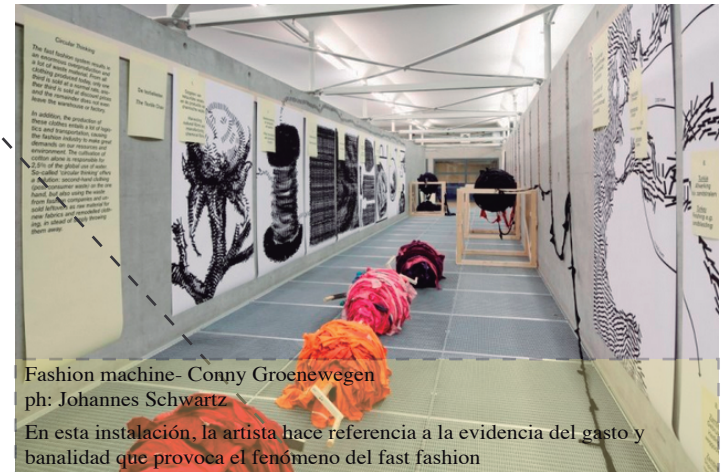
Identidad

Alteridad saturada

Efímero



Fast life, estilos de vida efímeros.



Fashion machine- Conny Groenewegen
ph: Johannes Schwartz

En esta instalación, la artista hace referencia a la evidencia del gasto y banalidad que provoca el fenómeno del fast fashion



Pasarela del diseñador Yoshikazy Yamagata Tokyo Fashion Week-2016.

Aquí el modelo, lleva su cara cubierta con residuos textiles con una aparente descomposición a demás de dos bolsas llenas de ropa haciendo alusión a el consumismo que se ha incrementado con el fast fashion.



Seres con historias que trabajan sin descansar para ganarse diariamente su alimento y lugar para vivir. Explotación humana.



Espacios alternos a los conocidos por el consumidor, en los que se evidencia el proceso de producción textil, las condiciones de trabajo de quienes se encuentran tras cada prenda, los espacios de explotación humana y fuentes de contaminación.

PALETA de COLOR

La paleta de color seleccionada para esta fase proyectual de la investigación, connota desde la saturación de los colores, la dinámica del fast fashion y el consumismo en general.

Además, vinculado al lenguaje medial y tecnológico, estos tonos responden a una apariencia mucho más plástica y digital.

Por otro lado, una capa gris con transparencia, termina de acentuar los tonos hacia una apariencia sucia que remite a la contaminación ambiental.



selección de MATERIA PRIMA

Para esta fase del proceso creativo, se propone la selección de materia prima tanto desde la materialización tangible como intangible, es decir lo que responde a elementos físicos y a una propuesta audiovisual que será la que vincula el concepto del performance digital.

Bases textiles



Poliéster textil

Los textiles a base de poliéster, tienen una propiedad de repeler la luz, por lo cual será ideal para el objeto vestimentario sobre el cual será proyectada la imagen audiovisual.

Insumos



Hilo de poliéster

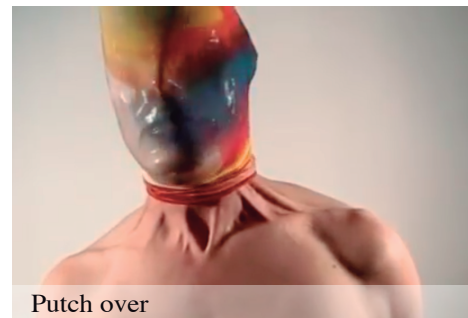
Imagen en movimiento



Mine-Tell no one



Slow Fast Fashion. Stop Child Labour



Putch over



Zero waste fashion

A partir de la contextualización del problema y oportunidades de diseño, se han seleccionado cuatro productos audiovisuales con el fin de exponer el concepto abordado en un performance digital.

Cabe aclarar que por limitaciones de tiempo, no se pudo hacer un producto audiovisual propio, sin embargo, la utilización de estos y modificación dentro de la acción performática, será el producto de una respuesta de la interacción del usuario con el diseñador en este caso.

Estos proyectos, tienen en común la relación del cuerpo con el vestido, y el fenómeno del fast fashion, al igual que el vínculo con la historia de las prendas en su relación con quien las usa.

propuesta

PERFORMÁTICA

Esta propuesta de diseño, tiene dos momentos: un primer momento, responde al diseño de la pieza física que estará dispuesta en el escenario para su interacción con el público, y en un segundo momento, estará la propuesta escenográfica que se llevará a cabo para la realización del performance digital.

Momento 1: Chaqueta

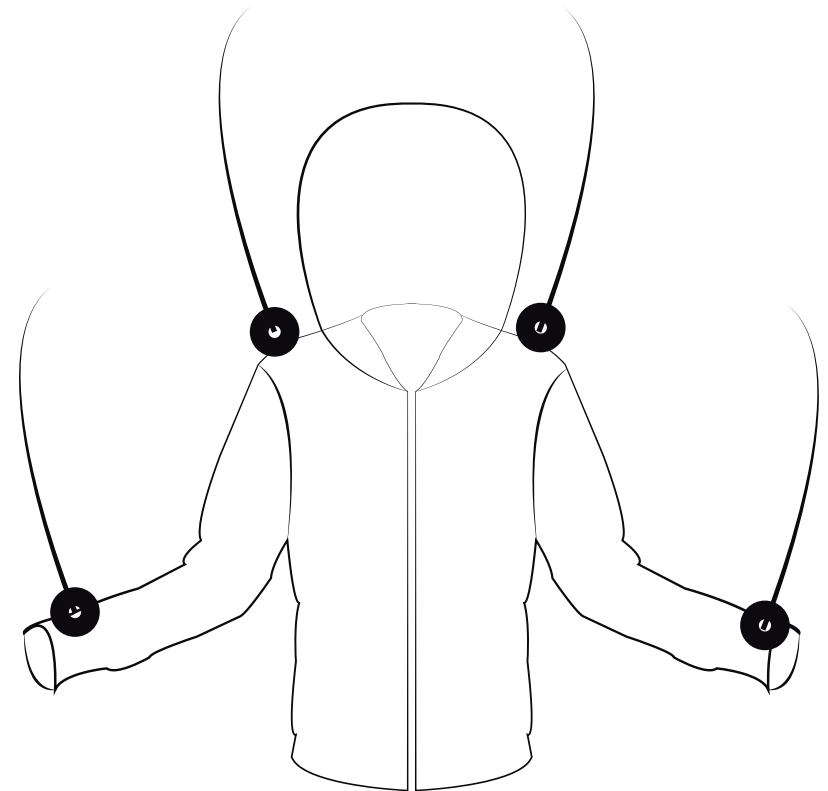
Esta pieza, será el elemento tangible ubicado en el espacio, al cual las personas podrán ingresar para tener una experiencia en la relación del cuerpo-vestido con el performance digital.

La pieza, estará sujeta del techo con cuatro elementos que la mantendrán en una forma que podrá ser manipulada como una marioneta por otros integrantes del público, obligando así al usuario, a mover su cuerpo.

Diseño sonoro

La propuesta sonora para el performance, estará vinculada a los videos que intervendrán el artefacto vestimentario y su fuente sonora estará ubicada a los dos costados de la persona que intervenga con la prenda, con el fin de poder generar movimientos de paneo de los mismos, vinculando tanto al usuario como a los demás espectadores.

Esta propuesta, aún se encuentra en desarrollo.



Momento 2: escenografía. Diseño planimétrico

