Pensamiento

El cuerpo-vestido

Fotografías: carnavales populares, costa atlántica colombiana, 2016

El cuerpo-vestido en la filosofía ciborg y el esquema de la interfaz: hacia un conocimiento de la experiencia de uso del vestido

Claudia Fernández Silva

Resumen
El presente artículo reflexiona sobre las maneras en las que el cuerpo-vestido problematiza la noción de límite, a través de la dilución de las fronteras entre cuerpo y artefacto que acontece en la experiencia del uso. Este fenómeno será estudiado a la luz de los conceptos de prótesis e interfaz, como aquellos que promueven el colapso de las dualidades cuerpo-mente, sujeto-objeto, individuo-sociedad, natural-artificial[1].
Palabras clave: cuerpo, vestido, diseño, prótesis, interfaz.

The Body-Apparel and the Interface Scheme in the Cyborg Philosophy: Towards a Better Knowledge of the Experience of Wearing Clothes

Abstract
This article approaches the different ways in which the dressed body problematizes the notion of limit, through the dilution of the boundaries between body and artifact that happens in the experience of wearing clothes. This phenomenon is examined under the light of the prosthesis and interface concepts, as those prompting the collapse of the dualities body-mind, subject-object, individual-society, natural-artificial.
Keywords: clothes, body, design, prosthesis, interface.

O corpo-vestido na filosofia cyborg e o esquema da interfaz: para um conhecimento da experiência do uso do vestido

Resumo
O presente artigo, reflecte sobre as formas em que o corpo-vestido problematiza a noção de limite, por meio da diluição das fronteiras entre corpo e artefato que acontece na experiência do uso. Este fenômeno será estudado à luz dos conceitos de prótese e interfaz, como aqueles promovem o colapso das dualidades corpo-mente, sujeito-objeto, individuo-sociedade, natural-artificial.
Palavras chave: corpo, vestido, desenho, prótese, interfaz.

1 Este artículo hace parte de los resultados parciales de la investigación doctoral "El vestido como artefacto del diseño: Contribuciones para su estudio y reflexión al interior del pensamiento del diseño". Doctorado en Diseño y Creación, Universidad de Caldas.

Introducción
La pregunta por lo que acontece en la experiencia de uso del vestido, hace parte de una investigación que busca conocer lo que está implicado en la identidad de este artefacto, con el fin de ofrecer un contexto para su reflexión y estudio al interior del pensamiento del diseño[2]. Si bien todos los diseños, de manera independiente de sus objetivaciones, comparten la misma pregunta por la naturaleza trasformadora de lo humano, el vestido como artefacto pone en escena unas particularidades que, afirmamos, deben ser tenidas en cuenta en el momento de su proyectación, y que traen como consecuencia la consideración de que cualquier diseño del vestido, es ante todo un diseño del cuerpo. En las próximas líneas, nos detendremos sobre una de estas particularidades: la experiencia de uso. Guiados por la pregunta de aquello que acontece en el momento de investir un artefacto, que define la naturaleza misma de lo humano como una naturaleza artificial, propusimos como hipótesis la emergencia de un fenómeno de dilución de los límites entre cuerpo y artefacto.

Dentro de las definiciones que algunos autores le han brindado al artefacto de diseño, se observa cómo la relación sujeto objeto ha sido comprendida como la posibilidad que el segundo le brinda al primero de extenderse más allá de sus capacidades corporales y de ser mediador entre las intencionalidades humanas y el contexto. A partir de allí buscamos en los conceptos de prótesis e interfaz, las claves para explicar dicho fenómeno de dilución. Los resultados obtenidos permitieron identificar unos ámbitos y variables, que actúan como herramientas problematizadoras de la relación cuerpo-vestido y contexto.

Metodología
La metodología abordada es el análisis de texto. Se tomaron como fuente autores que han revisado la relación cuerpo artefacto, dentro del campo disciplinar del diseño y, adicionalmente, aquellos que desde otras ciencias sociales y humanas han brindado claves para el estudio particular de la relación cuerpo-vestido. El análisis se realizó a partir de dos categorías que condensan la propuesta de estudio del vestido desde la experiencia de su uso: el cuerpo-vestido en la filosofía ciborg y la interfaz como ámbito de integración.

Análisis de resultados
El cuerpo-vestido en la filosofía ciborg
La posibilidad de comprender al vestido como prótesis, y las implicaciones presentes en su concepción como artefacto que posibilita la recreación del cuerpo en la experiencia de uso, fueron abordadas desde la perspectiva del posthumanismo ciborg de Fernando Broncano (2009, 2012). Sus conceptos resultan clave para este análisis, en cuanto proporcionan lo que él denomina una perspectiva posibilista y contextualista de los artefactos, tan necesaria para pensar al vestido desde sus múltiples dimensiones.

La condición humana como condición protésica
Desde un aspecto instrumental, el cuerpo se ha asumido históricamente como un proyecto de perfeccionamiento técnico, en el que el encuentro con la herramienta permite una reconfiguración de su estructura original y potencia sus capacidades. Como afirma Krippendorff, "El uso humano de la tecnología siempre extiende

2 Utilizamos la palabra pensamiento, para inscribir el análisis del vestido en el campo teórico que fundamenta la disciplina. Consideración necesaria para no confundir la palabra diseño con sus diferentes acepciones: el artefacto resultante de un proyecto, la práctica del diseño, etc.

algunas habilidades humanas, a menudo por la aceptación de ciertas limitaciones menos importantes […]" (Krippendorff, 2006, p. 81). De allí emerge la noción de que los artefactos que creamos actúan como prótesis de nuestro cuerpo extendiendo nuestras capacidades de acción.

Broncano trae la clásica figura del ciborg del siglo XX para explicar cómo la condición humana, es, ante todo, una condición protésica. Los ciborg son "seres que serían incapaces de continuar su existencia sin sus proyecciones protésicas fisiológicas, mentales, sociales, culturales" (Broncano, 2012, p. 109). De allí que afirme que la condición humana siempre fue posthumana, una naturaleza artificial[3].
La filosofía ciborg, se presenta como otro de los mecanismos teóricos para la superación de las polarizaciones propias del pensamiento occidental, "[…] las dicotomías entre medio y fin, entre cuerpo y prótesis, entre naturaleza y artificio" (p. 108). Es precisamente esta última oposición, la de naturaleza y artificio, la que más fuertemente es cuestionada por la noción de prótesis y la de mayor interés para este estudio.

El universo protésico de los seres humanos no debe entenderse como añadidos, sino como continuaciones. Como "el inicio de nuevas formas de dependencia de sus propias producciones" (p. 109). En consecuencia, comprender los artefactos como prótesis implica que no hay relaciones de subordinación entre sujetos y objetos. "Así como el cuerpo no es el instrumento ni el esclavo de la mente, tampoco lo son los artefactos" (p. 106). "Vestidos, cocina, artefactos de la vida cotidiana: no son instrumentos del cuerpo, sino lo más profundo de la identidad de los nuevos individuos de la modernidad" (p. 107). Son, ante todo, "operadores de posibilidades accesibles, instauraciones de espacios que están entre lo real y lo posible, en una dinámica interminable que produce actualizaciones y, a la vez, transforma al productor" (p. 108).

El vestido como prótesis del cuerpo plantea relaciones de contigüidad y de posibilidad que no se limitan a la experiencia de operar un objeto. Si bien, hemos comprendido con Broncano que la creación y uso de las diferentes prótesis, ya constituye de por sí otro nivel de la naturaleza humana y que por tanto todos somos ciborgs en tanto dependemos de estas creaciones, al no existir evidencia de cuerpos humanos que no se visten, el vestido es también prótesis universal.

No obstante, y como ya se ha explicado, los artefactos entendidos como prótesis no son un fin en sí mismos, ni son por su artificialidad algo menos que lo humano, sino un campo de apertura a la posibilidad. De allí que tratar de entender qué es en sí lo que como prótesis el vestido posibilita en la corporalidad humana, resulta complejo. Marshall McLuhan (1973) estudia las prótesis no en términos de artefactos sino de medios. Como expresa, "cualquier prolongación o extensión, ya sea de la piel, de la mano o del pie, afecta a todo el complejo psíquico y social" (p. 29). Al referirse al vestido, lo describe como una prolongación de la piel que actúa como mecanismo de control térmico y como medio para definir socialmente el ego. Lo compara, además, con el alojamiento, aunque afirma que el vestido es algo más próximo, más viejo, y lo define "como un arma que es extensión de la vida sensorial, destinada a combatir condiciones hostiles" (p. 91). A estas consideraciones podríamos añadir otras tantas: el vestido como prótesis de género, por ejemplo, de identidad, de apariencia física, de control de la musculatura, pero también de control social, entre otras[4].

Dentro del amplio universo de las prótesis, se encuentran las supletorias y las ampliativas (Broncano, 2009), que tienen funciones sustitutivas o integradoras (Maldonado, 1998).[5] En un sentido general, pero no generalizado, el vestido podría

3 Tomás Maldonado (2003) afirma que el cuerpo siempre ha sido artificial, porque de una manera u otra siempre ha estado influenciado por la cultura, por tanto no es nuevo que la artificialización sea decisiva en las estrategias de diseño o rediseño del cuerpo.

4 Respecto a la posibilidad de pensar al vestido como prótesis de género, Beatriz Preciado, en *Manifiesto contra sexual* (2000), construye el concepto de prótesis de género, para pensar la no naturalidad del sexo y el género, su artificialidad. El vestido es uno de los artefactos más convocados al momento de indagar sobre las construcciones artificiales del género en la cultura.

5 El concepto de prótesis ha sido abordado por Tomás Maldonado en *Crítica de la razón informática* (1998), donde realiza una taxonomía del universo protésico. Las prótesis motoras son aquellas destinadas a aumentar nuestra fuerza, destreza y movimiento; dentro de esta categoría, encontramos desde las herramientas sencillas que siempre nos han ayudado a transformar la materia, hasta las máquinas o herramientas más modernas, los medios de transporte y locomoción. Las prótesis sensorioperceptivas son los dispositivos para corregir minusvalías de la vista y el oído o aumentar el nivel de realidad como el microscopio y el telescopio. Las prótesis intelectivas son aquellas destinadas a almacenar y procesar datos como el lenguaje, la escritura y el computador. Las más recientes son las prótesis sincréticas. En ellas se reúnen las tres categorías anteriores y su representante por excelencia es el robot industrial. Maldonado advierte que podemos hablar de la existencia de una prótesis "[…] sólo cuando existe un sujeto respecto al cual se desarrolla la función integradora o sustitutiva" (Maldonado, 1998, p. 159).

hallarse dentro de las prótesis ampliativas, pues estas no sustituyen funciones dañadas sino que crean otras nuevas[6]. 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, 2009, p. 21). El vestido sería una prótesis material que entreteje una gran amplitud de tramas culturales.

Esta última afirmación, no obstante, tiene un reverso posible, el de pensar al vestido como una serie de prótesis culturales que se materializan en diversos procesos de modificación corporal. En el caso del sistema vestimentario Fastskin-3 de Speedo, podríamos hablar del vestido como prótesis material. Los sistemas de compresión mejoran la posición del cuerpo en el agua, y junto con el gorro y las gafas, diseñados para reducir la fricción, logran reducir el consumo de oxigeno del nadador en un 11%. Es difícil incluso afirmar si se trata de una prótesis de la piel, de la cabeza o de los ojos. Todo el sistema completo actúa como una prótesis del desplazamiento del cuerpo en el agua.

Si analizamos en cambio el trabajo de Leigh Bowery, muchos de sus vestidos actúan como prótesis para la borradura de la identidad. El cuerpo como una entidad codificada en cuanto a género, edad, artefacto, animal o humano, es puesto en cuestión. De allí que dejemos abierta la cuestión de si en este caso, no se trataría más de una prótesis cultural materializada.

La interfaz como ámbito de integración

En la revisión sobre los conceptos y términos que encierran la pregunta por la relación cuerpo-vestido, en el momento del uso, traemos ahora al término interfaz. Acudimos para su estudio a las tesis de Gui Bonsiepe (1998) y Klaus Krippendorff (2006). Ambos, desde dos perspectivas no necesariamente excluyentes, abordan la pregunta por el artefacto de diseño desde su comprensión como interfaz.

Tanto Bonsiepe como Krippendorff, consideran a la interfaz un tema central del diseño. Para el primero, esta permite "[…] aclarar las diferencias entre ingeniería y diseño como disciplinas proyectuales […], el diseñador industrial se concentra en los fenómenos de uso y de funcionalidad, es decir, en la integración de los artefactos con la cultura cotidiana. Su centro de interés se encuentra en la eficiencia sociocultural" (Bonsiepe, 1998, p. 23). Por su parte Krippendorff advierte que "cuando el diseño se preocupa por el uso, las interfaces son la cuestión" (2006, p. 79). Analizaremos a continuación los aspectos más importantes de ambas propuestas para su revisión a la luz del cuerpo-vestido.

Fotografías: carnavales populares, costa atlántica colombiana, 2016

Cuerpo-vestido y objetivo de la acción

Para la comprensión de la interfaz, Bonsiepe (1998) plantea un esquema de tres ámbitos que representa "la interacción entre el cuerpo humano, la herramienta (artefacto, entendido como objeto o como artefacto comunicativo) y objeto de la acción" (p. 17). La interfaz se refiere por tanto a todo el espacio de interacción y no al artefacto como tal. Destaca un sentido de unión entre los tres que se da en el momento de la acción, esto es, en el momento del uso.

Este esquema trae una consideración importante para la comprensión del artefacto y del proyecto de diseño. Desde el primero, promueve una revalorización de las consideraciones puestas en los objetos durante gran parte de la historia del diseño, que se centraban en sus definiciones a partir de forma, función y estilo, para dirigir la pregunta sobre su acción eficaz. Desde el proyecto, implica que no se trabaje sobre la proyectación de artefactos, sino sobre la de interfaces, y con ello, se establezca una conciencia sobre los agentes que participan en su generación.

El cuerpo-vestido en el esquema de la interfaz propuesto por Bonsiepe estaría comprendido por: el cuerpo humano - el vestido - el objetivo de la acción. Este último abre paso a dos grandes preguntas que se complementan una a la otra: las intencionalidades y las funciones en el vestido. Ambos, temas de gran envergadura que ameritarían un estudio aparte. No obstante, en este aparte presentaremos un esbozo de esta reflexión para poder analizar el esquema propuesto.

El vestido desde su identidad como artefacto puede ser comprendido como una realización material de elementos culturales, que desde su estructura, responde a unas intencionalidades humanas, en el contexto de redes de artefactos y prácticas determinadas que las dotan de

6 En algunos casos el vestido es una prótesis supletoria, como es el caso de las copas de brasier que suplen la ausencia de un seno. Del mismo modo, el tutorial de maquillaje para las mujeres enfermas de cáncer, realizado por la diseñadora de vestuario María Andrea Sánchez, para el periódico *El Colombiano*, es una prótesis de este tipo.

sentido (Broncano, s. f.). Dichas intencionalidades humanas tienen su origen en la necesidad de dar forma a los requerimientos que la cultura impone (o propone) al cuerpo, y están dirigidas a la transformación del contexto a través de la transformación misma del cuerpo. Cabe anotar que al estar analizando la experiencia de uso, aquí nos estamos refiriendo a la intencionalidad de la persona que usa el vestido y no propiamente a la de sus creadores.

En el plano de las funciones, tenemos que la función principal del vestido es modificar o complementar el cuerpo[7]. Las otras funciones, surgen de las amplias posibilidades que se derivan de esta capacidad transformadora y que se dirigen, como ya expresamos, a dar forma a los diferentes requerimientos de la cultura en un tiempo y lugar.

Bajo estas dos premisas, el esquema de la interfaz de Bonsiepe, estaría inscrito para el vestido en la intención de transformación del propio cuerpo. Sus tres ámbitos de integración al momento de la experiencia de uso son: cuerpo humano-vestido-modificación del mismo cuerpo humano. Respecto a nuestro análisis de prótesis, que invita, a partir de un humanismo ciborg, a superar las polaridades entre humanos y artefactos, la interfaz adiciona el problema de los fines: los porqués y paraqués de nuestra unión con ellos. Al atender a la sincronía de los tres ámbitos de relación y no al artefacto en su estado previo a la disposición, permite analizar la experiencia de uso del vestido como aquella acción que al retornar al cuerpo, conduce a una autoconciencia constante del mismo, a una afirmación siempre presente de su artificialidad[8].

7 La función principal que aquí se enuncia, nace de la propuesta que la antropóloga Joanne B. Eicher (2014) realiza alrededor de la definición del término vestido, la cual no se limita a entenderlo como un artefacto que cubre al cuerpo, sino como el agente de un proceso que involucra tanto modificaciones del cuerpo como complementos añadidos para el mismo, que incluyen más que ropa o accesorios

8 Heidegger en *Filosofía, ciencia y técnica* (1997), elabora un discurso sobre paso del objeto de su existencia física a disposición. Al ser usado, "la relación-sujeto-objeto logra así por primera vez su puro 'carácter de relación', esto es, su carácter de co-misión, en la cual son absorbidos, en cuanto constantes [Bestände], tanto el objeto como el sujeto. Esto no quiere decir que la relación-sujeto-objeto desaparezca, sino que, por el contrario: ella alcanza ahora su más extremado poderío, predeterminado por lo dispuesto-reunidor, ella se convierte en un constante disponer" (p. 169).

9 Martín Juez describe cómo esta relación con el mundo material, en la que nos abandonamos a experimentar la conciencia participativa sin la presión de las segregaciones cotidianas, se vive de manera más profunda en la infancia: "durante un período largo de la niñez las cosas siguen fusionadas a uno mismo, y uno dialoga con ellas como lo hace con los humanos que nos rodean. Padres, hermanos y objetos están al mismo nivel en la red de percepciones: son sólo el tiempo y las clasificaciones las que harán de esta res una estructura de jerarquías y nominaciones, de sujetos, objetos y egocentrismos" (Marín Juez, 2002, p. 78).

10 El cuerpo se entiende como desnudo por la referencia a un vestido, de allí que la conciencia de este artefacto sobre el cuerpo nunca nos abandone.

La fusión cuerpo-vestido

La interfaz se presenta como el término por excelencia para entender la acción por la cual un objeto deja de ser "algo" colgado en la pared, puesto en una mesa o metido en un empaque, para volverse una unidad con el cuerpo humano en pos de alcanzar un objetivo. La interfaz como ámbito de integración, refiere a

> La existencia de un proceso –en los mamíferos superiores a través del pensamiento– que permite crear vínculos entre los objetos y los usuarios. […] Este proceso de pensamiento es tácito –que no se oye ni se dice– sino que se supone, (se da por sentado) – en el acto de usar las cosas del mundo: sumergidos en el acontecimiento del uso fluimos en la acción sin atención fija. Morris Berman llama a este vínculo conciencia participativa y la describe como un estado de conciencia en el que se rompe la dicotomía sujeto/objeto y la persona se siente identificada con lo que está percibiendo.
>
> […] La conciencia participativa es ese triángulo en que temporalmente deja de haber separación; sólo hay un ciclo de retroalimentación, aquellos sobre lo que se actúa, el útil y el usuario. Cuando nos llama la atención algo ajeno, o por cualquier motivo se interrumpe el proceso, asumimos de nuevo la segregación (Marín Juez, 2002, p. 77-78)[9].

Dado que el vestido no es un artefacto itinerante sino permanentemente ligado al cuerpo, incluso en los escasos momentos en que se está desnudo, la conciencia participa en la experiencia de uso del vestido es un estado constante[10]. En consecuencia, estar vestidos es estar corporalmente presentes, en tanto el cuerpo como ámbito de partida de las intenciones y la acción se diluye con el artefacto que posibilita dichas acciones, en un acto de retroalimentación constante.

Este sentido de integración es abordado también por Krippendorff (2006), quien afirma que "el cuerpo humano es tan parte de una interfaz como el artefacto con que interactúa" (2006, p. 79). Esta enunciación, nos acerca a la comprensión de la experiencia del cuerpo-vestido como un acontecimiento de total integración, en el cual es difícil reconocer dónde termina el cuerpo y dónde comienza el vestido. Solo se adquiere

conciencia del artefacto cuando en su acción modificadora perturba o agrede al cuerpo al interior de situaciones que no han sido incorporadas como hábitos[11].

La persona y su interacción con el vestido

Para indagar más sobre qué acontece en esta experiencia de integración entre cuerpo y vestido en la experiencia de uso, examinemos en la definición de interfaz ofrecida por Krippendorff, la noción de interacción.

Durante la interacción, la coordinación motora y sensorial se teje con las reacciones del artefacto, en un todo dinámico donde los participantes humanos se sienten cómodos y poseen una comprensión del significado de sus acciones, de sus fines, y de las posibilidades que brinda el artefacto para alcanzarlos, a través de movimientos en el tiempo y el espacio.

> En una interfaz los conceptos del usuario penetran el dominio de una máquina hasta el grado en que la máquina los afecta y las partes relevantes de la estructura de la máquina entran en la cognición humana como necesarios para conformar acciones (Krippendorff, 2006, p. 79).

La persona usa sus sentidos para preservar la correlación entre las percepciones que tiene sobre el artefacto, el contexto donde se encuentra y la finalidad a alcanzar. Mantiene una secuencia de acciones (*inputs*) que generan *outputs* del artefacto, los cuales son interpretados a la luz de los significados y modelos conceptuales que posee. La experiencia completa de uso se da entonces en una "secuencia de sentido-acción-sentido en el contexto de [su] construcción de mundo, el pasado, el presente y lo deseable" (Krippendorff, 2006, p. 83), que va monitoreando constantemente.

En el esquema de Krippendorff, podemos identificar también un modelo de tres ámbitos que se evidencian en su ejemplo sobre la interfaz con la tijera, donde su uso media entre el papel y el criterio propio de lo que se desea alcanzar. Tenemos entonces un primer ámbito que sería el artefacto, el segundo sería una materia o contexto a modificar y el tercero un criterio o propósito particular para la acción.

Lo anterior hace posible que en cada acción ejecutada con el artefacto, la persona pueda evaluar, a lo largo de la secuencia de sentido, si está obteniendo el objetivo deseado. En caso de no ser así, puede tomar correctivos modificando algún paso en la secuencia o determinar la ineficiencia de la interfaz. En tal caso, tendrían que revisarse los tres ámbitos, no únicamente el artefacto.

Si bien el autor plantea que en el momento de la interacción se da una simbiosis entre la persona y artefacto, enfatiza sobre la existencia de una relación asimétrica entre "la agencia humana, la habilidad para entender y actuar en torno a un propósito, y los artefactos materiales que, si bien son hechos por humanos, son fundamentalmente diferentes de ellos" (p. 81). El significado de los artefactos en el uso, es el aspecto central de la tesis de Krippendorff, y es por esto propone que para entender cómo interactúan ambos ámbitos, debemos mantener separados sus modos de operación, ya que "los humanos no son designables y las máquinas no reconocen significados" (p. 81).

En la interacción humano artefacto planteada por Krippendorff, el primero no actúa causalmente a partir de lo que expone o es físicamente el segundo, sino de lo que siente, significa y desea alcanzar para sí. Mantener la distinción entre ambos ámbitos en la comprensión de una interfaz, es fundamental en el diseño centrado en lo humano, pues nos aleja de una comprensión mecánica de las personas, afirma el autor.

La postura de Krippendorff, a diferencia de las estudiadas en la noción de prótesis y frente a algunas posiciones no intencionalistas de la creación y reproducción de artefactos, propende por una comprensión de la relación humano artefacto que no desestime la posición del primero como único dador de sentido.

Al reunir los principales aportes sobre la teoría de la interfaz enunciados por Bonsiepe (1998) y Krippendorff (2006), entendemos que comprender el cuerpo-vestido como interfaz implica en primera instancia atender a cuatro ámbitos:

1) El cuerpo de la persona -el interactor-.
2) El artefacto –vestido–.
3) El objetivo de la acción (Bonsiepe), la materia o contexto que recibe la acción (Krippendorff) –el cuerpo–.
4) El criterio o propósito particular para ejecutar la acción.

En segunda instancia, entender que estos ámbitos se dividen para fines analíticos, pero que en el momento de la experiencia de uso, se hacen un todo coordinado por efecto de una secuencia de sentido-acción-sentido que se da en la persona, a partir de la comprensión de los significados culturales históricos del artefacto y de la interpretación de sus reacciones (outputs) después de ejercer sobre él un serie de acciones (imputs).

El cuerpo-vestido al interior del esquema de la interfaz plantea una serie de retos en el ejercicio de llevar estos conceptos a la pregunta por la persona y su interacción con el vestido. Resulta particularmente interesante pensar en la coordinación motora y sensorial que se teje con las reacciones del artefacto y en la secuencia de sentido-acción-sentido que define los inputs y los outputs de las diferentes acciones. Pero especialmente, nos invita a pensar en cuáles son esas acciones que se ejecutan en el uso de un vestido y los elementos de sentido que emergen a la luz de lo que entendemos es como artefacto y lo que debe ser en relación con el cuerpo humano al interior de un determinado contexto de acción.

Todo lo anterior debe ser pensado a la luz de casos específicos, donde se tengan en cuenta las condiciones de la persona, las tipologías de los vestidos, las maneras en que estos modifican o complementan al cuerpo de la misma, los propósitos de dichas modificaciones. Además de las constantes interpretaciones y reconfiguraciones del esquema corporal que se da por efecto de la retroalimentación de estos ámbitos, y que para el caso del vestido cuyo uso es casi permanente, se convierte en una secuencia de acción sentido incesante.

Conclusiones

Tras revisar las nociones de prótesis e interfaz, como aquellas que vehiculan la comprensión del fenómeno de dilución de los límites entre cuerpo y artefacto que se da en la experiencia del vestir, concluimos que la hipótesis planteada ha sido acertada. Las teorías estudiadas dan cuenta, tanto de los agentes involucrados como de los procesos por los cuales la persona que usa el vestido experimenta una integración entre su cuerpo y el artefacto.

Tanto el cuerpo-vestido en el marco de la filosofía ciborg, como al interior del esquema de la interfaz, permiten explicar un estado del cuerpo y del vestido, antes y después del encuentro. El primero como posibilidad, el segundo como disposición y, posteriormente como apropiación y configuración de una naturaleza ineludiblemente artificial: la naturaleza de lo humano. Es precisamente esta última consideración, el mayor aporte de la comprensión del vestido como prótesis, en cuanto nos permite comprender al cuerpo-vestido como una condición sine qua non de la existencia, sin posibilidad de retorno.

La interfaz, por su parte, se presenta como el modelo de análisis por excelencia para comprender la determinación mutua entre personas y artefactos en el momento de la experiencia de uso, pues involucra ámbitos y variables. Esto conlleva un estudio del vestido que considera al cuerpo como punto de partida y de llegada de su acción. De allí que a través de la conciencia participativa se diluyan, no por un efecto imaginario, sino centrado en los sentidos y los significados de las sensaciones corpóreas, las distancias entre sujeto y objeto.

11 Si bien podríamos calificar algunas modificaciones del vestido como agresivas para el cuerpo, como el uso de zapatos de tacón muy alto, piercings, fajas que comprimen, etc., al ser integrados como hábitos y legitimados por la cultura, entran al ciclo de retroalimentación y se diluyen en la conciencia participativa como lo haría otro elemento vestimentario.

Referencias

Bonsiepe, G. (1998). *Del objeto a la interfase: Mutaciones del diseño*. Buenos Aires: Infinito.

Broncano, F. (2009). *La melancolía del ciborg*. Barcelona: Herder.

Broncano, F. (2012). Humanismo ciborg. A favor de unas nuevas humanidades más allá de los límites disciplinares. *Revista Educación y Pedagogía*, *24* (62), 103-116.

Broncano, F. (S. F.). *El diseño y la representación en tecnología*. Madrid: Departamento de Humanidades y Comunicación Universidad Carlos III - Instituto de Investigaciones Filosóficas, UNAM.

Eicher, J. y Lee Evenson, S. (2014). *The Visible Self: Global Perspectives on Dress, Culture and Society*. New York: Bloomsbury.

Heidegger, M. (1997). *Filosofía, ciencia y técnica*. Santiago de Chile: Universitaria.

Krippendorff, K. (2006). *The Semantic Turn, a New Foundation for Design.* Boca Ratón: Taylor & Francis.

Maldonado, T. (1998). *Crítica de la razón informática.* Barcelona: Paidós.

Maldonado, T. (2003). The body: articialization and transparency. En Fortunati, L. et al. (Ed.), *Mediating the human body, technology, communication and fashion*. Mawhah: Laurence Erlbaum Associates.

Martín Juez, F. (2002). *Contribuciones para una antropología del proyecto*. Barcelona: Gedisa.

Martín Juez, F. (2002). *Contribuciones para una antropología del proyecto*. Barcelona: Editorial Gedisa.

McLuhan, M. (1973). *La comprensión de los medios como las extensiones del hombre*. México: Diana.

Preciado, B. (2000). *Manifiesto contrasexual.* Barcelona: Anagrama.

Claudia Fernández Silva

Diseñadora Industrial, Master of Arts in Design, candidata a Doctora en Diseño y Creación.
Docente investigadora de la Facultad de Diseño de Vestuario de la Universidad Pontificia Bolivariana.
Libros publicados: *De vestidos y cuerpos* (2013), *Creadores de vestidos, creadores de mundos* (2013), *La profundidad de la apariencia: Contribuciones a una teoría del diseño de vestuario* (2015).
Correo electrónico: Claudia.fernandez@upb.edu.co
Sitio web: www.proyectomedussa.com

Artículo recibido en enero de 2016 y aceptado en marzo de 2016

Fotografías: carnavales populares, costa atlántica colombiana, 2016