

# UN NIDO OBSOLESCENTE. EL INDUMENTO EN LA ERA DE LA TECNODIVERSIDAD.

**Paula Castillo**

[info@paucast.com.ar](mailto:info@paucast.com.ar) | [@unnidoobsolescente](https://www.instagram.com/unnidoobsolescente)

Facultad de Artes

Universidad Nacional de La Plata

Argentina

## 1. PRESENTACIÓN

El presente texto documenta los resultados obtenidos en el marco del Proyecto Final Integrador de la Especialización en Diseño del Indumento: Vestimenta y Joyería de la Facultad de Artes (UNLP), en el que se trabaja en la creación de una experiencia poético-interactiva denominada “*Un nido obsolescente*”, conformada por una serie de piezas declamativas que cumplen una función ambivalente de vestimenta-joya, y dialogan acerca de la obsolescencia, problematizando en torno a las fronteras, puntos de encuentro e hibridación entre lo natural y lo artificial.

*obsolescencia*

*hibridación*

*natural*

*artificial*

*indumento*

*joya-arte*

*interactividad*

*Hogar, refugio, resistencia y memoria.  
Ese instante efímero en el que habito y me dejo habitar.  
Todo eso es un nido.*

*Paula Castillo en @unnidoobsolescente*

## 2. Marco teórico

Las bases teóricas sobre las que se cimenta el presente proyecto se centran en la obsolescencia abordada desde tres perspectivas: la obsolescencia tecnológica, la obsolescencia de la naturaleza y la obsolescencia del propio cuerpo:

### Obsolescencia Tecnológica.

Las tecnologías son concebidas en virtud de la necesidad de mejorar la calidad de vida de las personas. La domesticación de la naturaleza, el control del fuego, la rueda, la imprenta, internet e inteligencia artificial, por citar algunos casos, simplifican la vida, acortan las distancias, abrevian las fronteras del mundo, favorecen la comunicación, democratizan el conocimiento y generan, en cada hito, una revolución en el desarrollo humano.

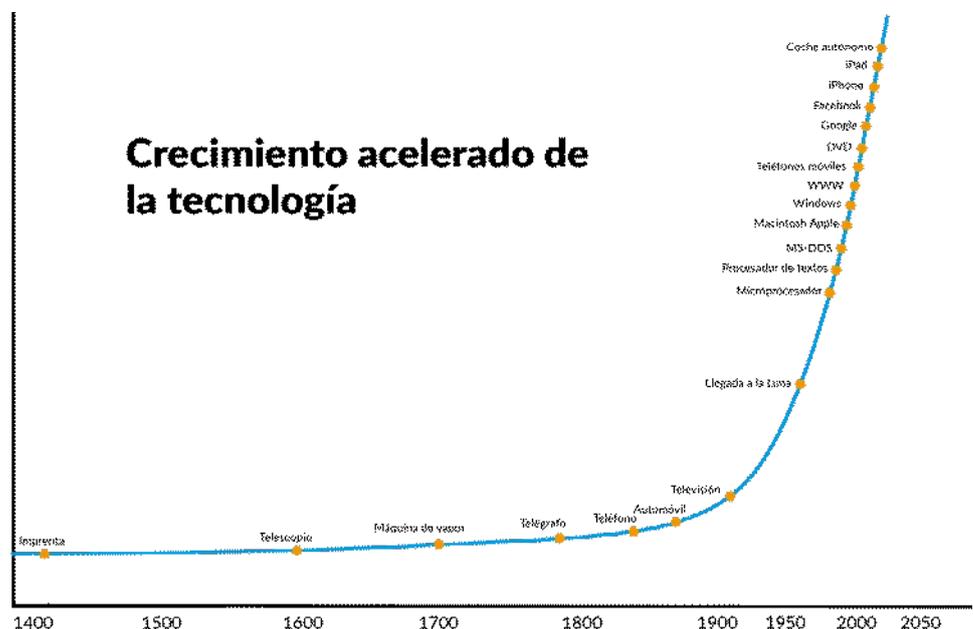
Pero la velocidad con que se está dando este desarrollo se incrementa tan vertiginosamente que científicos y filósofos auguran que de no revertirse -o replantearse-, se producirá un colapso social, cultural y medioambiental a nivel global.

El crecimiento exponencial del progreso tecnológico encierra una extraña paradoja: el deseo por innovar y potenciar las capacidades tecnológicas, conduce inevitablemente a la pérdida de nuestra autonomía y a la disminución de nuestras capacidades físico psíquicas; en otras palabras

Figura1

Curva exponencial de aceleración tecnológica

Fuente: <https://saludconectada.com/>



*“nuestros deseos por innovar se vuelven simultáneamente inútiles por los mismos avances que logramos”*<sup>1</sup> (Riccio, 2024). Pareciera que estamos atrapados en un bucle infinito en el que somos adictos a las máquinas que creamos, porque ellas nos hacen sentir cómodos por ende nos vuelven demasiado débiles para adoptar y adaptarnos a otros medios. La cibernética, maravilla de la creación humana y de la que tanto presumimos, logra que nos autodomesticuemos.

La aceleración tecnológica está estrechamente ligada a la obsolescencia programada, estrategia de mercado en las que las máquinas, con el aporte de la cibernética, se vuelven cada vez más orgánicas e inteligentes y son programadas para volverse obsoletas cada vez más rápido; al igual que nuestros cuerpos, posthumanos, transhumanos, inhumanos, en pos de adaptarnos a un mundo, que se vuelve cada vez más inorgánico y cuyos recursos naturales se van agotando.

En una entrevista con los directivos de Ekoa (UNLP) en marco del presente proyecto, se conversa acerca de las consecuencias medioambientales de los Contaminantes Orgánicos Persistentes (COPs) que emanan de la acumulación desmesurada de e-basura producto de ese aceleracionismo desenfrenado. Los COPs son *“sustancias químicas que persisten en el ambiente, se bioacumulan en la cadena alimentaria y tienen potencial para transportarse a larga distancia, pudiendo llegar a regiones en las que no se han producido o utilizado. Este grupo de contaminantes prioritarios está compuesto de pesticidas, productos químicos utilizados en procesos industriales y otras sustancias generadas de forma no intencionada.”*<sup>2</sup>

## **Obsolescencia en la naturaleza.**

En un ecosistema los organismos no se encuentran aislados de su entorno, forman parte de un medio ambiente compuesto por elementos no vivos -materia inorgánica- y organismos vivos de la misma o de otra especie y reino, con los cuales establecen múltiples interacciones (parasitismo, competencia, amensalismo, mutualismo, comensalismo, depredación, proto cooperación). En este sentido se dan colaboraciones y competencias intra e interespecie con fines evolutivos y para obtener beneficios mutuos.

La naturaleza también está en permanente cambio, ella resuelve su obsolescencia a través de fases, períodos o ciclos de transformación. Éstos procesos naturales permiten que los componentes químicos de los organismos tengan una nueva vida o se reutilicen de manera continua en el medio ambiente.

Se producen transformaciones y regulaciones cíclicas en el agua, en el flujo de energía de la cadena alimenticia, en los ciclos biogeoquímicos y en la propia estructura física de cada ser vivo.

La vida completa de un organismo vivo también se divide en fases, poniendo en evidencia su finitud: nacimiento, crecimiento, alimentación, reproducción (perpetuación de la especie y reinicio de un nuevo ciclo) y muerte.

## Obsolescencia humana

Si bien la humanidad es parte de la naturaleza merece un apartado propio, pues en su complejidad posee múltiples dimensiones: una de ellas es la que deviene de la corriente transhumanista en la cual nuestro cuerpo, plástico e inacabado, posee el albedrío para ser modelado según nuestro deseo, incluso perdiendo su carácter físico y orgánico de origen, fusionándose con otras máquinas, redes y sistemas. Otra dimensión es aquella que se vincula a la necesidad de adaptarnos física, psíquica y culturalmente a un mundo que, producto de la globalización se vuelve cada vez más complejo, inorgánico, monopolizado y contaminado. Y por último, la dimensión más sensible e ineludible, la obsolescencia de nuestra propia estructura orgánica, aquella que se vincula con nuestro ciclo natural de vida.

*A lo largo de nuestra antropocéntrica historia, hemos intentado representarnos de formas más o menos realistas para explicar, de alguna manera, nuestra existencia y así definirnos a nosotros mismos. Buscando nuestro yo en el universo, descubrimos lo que mejor caracteriza a nuestro cuerpo: su indefinición y su plasticidad.*

*Podemos transformarnos infinitamente adoptando la función y la forma que deseemos, erigiéndonos como un organismo prodigioso, cuya naturaleza contiene todos los elementos necesarios para convertirnos en nuestro propio arquitecto. Plástico, modelable, inacabado y versátil, nuestro cuerpo se ha reconfigurado de los modos más diversos hasta llegar a una de sus cimas evolutivas más altas entretejiendo su tegumento con organismos artificiales.*

El territorio de lo humano ya no es jurisdicción exclusiva del universo natural; pues la cibernética transforma a los organismos en cyborgs. equiparando de este modo lo orgánico con las máquinas.

*La máquina, polímero que ya casi es parte de nuestro ADN, es hermosa y fascinante, una victoriosa creación humana reflejo de nuestra autosuperación como especie. Nos resuelve la vida automatizando, modularmente y a gran velocidad, todo aquello que no queremos o no podemos hacer. La necesitamos cerca, siempre, al alcance de nuestra mano, tocando nuestra piel o en vestimentas diseñadas para alojarla con comodidad al abrigo de las desavenencias ambientales, la humanizamos, la customizamos, le asignamos nuestra personalidad. Representa nuestros deseos, necesidades y funciones como seres únicos que somos; proyectamos sobre ella nuestros valores simbólicos y sentimentales para llenar, probablemente, nuestros vacíos existenciales.*

*La actual sociedad de la información, basada en sistemas económicos cuya única constante son los cambios ha instaurado la idea de fusión hombre-máquina, poniendo de manifiesto la obsolescencia de la estructura biológica del cuerpo humano y su continua necesidad de update para compatibilizar con su entorno cada vez más inorgánico. No pade-*

*cería enfermedades, no envejecería ni moriría, podría comunicarse con mayor efectividad y acortaría las distancias geográficas, aboliendo de esta manera la irreversible lógica del continuo espacio-tiempo, dando lugar a una cultura de perfeccionamiento del cuerpo más allá de sus fronteras naturales deviniendo así en una suerte de mutación posthumana. Estos nuevos organismos fetichizados por las poéticas de la máquina, narcotizados por su constante olor a nuevo, que vuelve su cuerpo obsoleto y desmaterializado en realidades mixtas, actúa como exoesqueleto y extensión protésica capaz de potenciar sus capacidades físicas, intelectuales y psicológicas naturales, inspirados por los estandartes enarbolados por el cyberpunk de los años '80, para promover un sinfín de prácticas artísticas basadas en el concepto de cuerpo tecno-manipulado en pos de su amplificación.*<sup>4</sup>

Nuestro cuerpo, realidad y subjetividad están esculpidos por modelos económicos importados de otras latitudes que no contemplan nuestras diversidades y particularidades. Las compañías de desarrollo tecnológico, dirigidas por varones hetero cis norteño globales, imprimen sus modelos de pensamiento en la superficie de sus desarrollos. Esta hegemonía tecnológica, en la que una elite de poderosos incrementa sus privilegios por sobre el resto de la humanidad, conduce a la centralización de la cultura, la aniquilación de las subjetividades, identidades y culturas regionales. Con lo cual la cultura global engendrada por estas tecnologías monopólicas, imponen una nueva forma de percibir el tiempo, de comprender la historia, implantando modos de pensar y concebir el mundo.

*“Podemos entender la condición posthumana como una domesticación a gran escala de los seres humanos mediante la manipulación del sistema técnico en cuanto técnica del medio, tal como se la practicaba en la antigua cría de ganado”*<sup>5</sup>

Los humanos somos parte de la naturaleza, con ella compartimos el mismo ADN, por nuestras venas corren sus mismas reglas, lógicas y ritmos, pero pese a que extendamos nuestra vida fusionándonos con máquinas, el insoslayable carácter de finitud de la existencia, desencadenante de profundas emociones y existencialismos, implica nuestra obsolescencia última e inevitable.

## **Hibridación orgánico-inorgánico**

Luego de un esfuerzo por diseccionar quirúrgica e individualmente estos tres tipos de obsolescencia, se llega a la conclusión de que cuerpo-máquina, natural-artificial, cuerpo-naturaleza-máquina, materias divididas, estancas, contrapuestas y enfrentadas a lo largo de la historia, están emparentadas: sus lógicas no difieren entre sí; de un modo poético experimentan la obsolescencia del mismo modo.

La filosofía presocrática define lo orgánico como una suerte de sustancia material original que viene con la creación del universo; pero pensadores posteriores, introducen una mirada epistemológica y metafísica del concepto equiparando los seres vivos con los mecánicos. Bajo esta cosmogonía, lo orgánico mantiene una relación entre el todo y sus partes, se

organiza y reproduce por sí mismo, de igual modo que la cibernética. Por tal motivo aquella dicotomía planteada durante tantos siglos está saldada: no hay dicotomía, pues los órganos, memoria y lógicas de ambas entidades se hibridan en una sola unidad. Vivimos en un mundo en el que las máquinas son cada vez más orgánicas y nuestros cuerpos cada vez más artificiales, posiblemente como una prolongación latente del movimiento cibernético, en el cual las máquinas ya no son meros mecanismos lineales que se traban ante un obstáculo, sino que asimilan los comportamientos de los organismos vivos para sortear todos los escollos y seguir adelante desarrollándose.

Lo natural y lo artificial se reúnen: la diversidad biológica y cultural está estrechamente ligadas a la diversidad tecnológica, por lo tanto, biodiversidad-tecnodiversidad se erigen como las dos caras de una misma moneda alumbradas bajo la luz cosmotécnica, como estrategia para repensar la coexistencia entre humanos, máquinas y naturaleza, *“entre el sujeto orgánico y lo inorgánico que nos organiza, entre la tierra artificial y el cosmos”* (Hui, 2022).

La recursividad de los algoritmos equipados con big data -generada a partir de la recopilación y procesamiento de datos provenientes de fuentes digitales, sensores, dispositivos, aplicaciones y redes-, inteligencia artificial, aprendizaje automático y tecnologías de vigilancia, penetran en lo más profundo de las estructuras biológicas, psicológicas y sociales transformándolas por completo y retroalimentándose infinitamente. En consecuencia, existiría una naturaleza, una tecnología y una tercera naturaleza conformada por la hibridación de ambas.

En la misma línea conceptual, la hibridación cultural enunciada por García Canclini se define como la mezcla de los significados de los elementos étnicos, religiosos, tecnológicos, lingüísticos y sociales posmodernos, y trasciende los meros procesos de mestizaje poniendo de manifiesto la necesidad de repensar nuevos modos de diseño orientados al paradigma de la multiculturalidad, como respuesta a los efectos colonizadores de la globalización para que la tecnología no aniquile la diversidad cultural. En esta hibridación lo moderno no fagocita ni extermina ni se impone por sobre lo tradicional, se entrecruzan para encontrar nuevos modos de coexistir. Del mismo modo que naturaleza y tecnología se funden en un tercer reino, lo artesanal y lo industrial se yuxtaponen.

Desde la mirada de Donna Haraway, el ideal es el *“mundo cibernético”*, un lugar poblado por personas coexistiendo sin miedo a su identidad y en unión comunal con animales y máquinas.

### 3. Posicionamiento ideológico

*Un nido obsolecente* indaga acerca de las fronteras, puntos de encuentro e hibridación entre estos universos a partir del concepto de tecnodiversidad, acuñado por Yuk Hui, quien plantea la necesidad de pensar nuevos paradigmas para concebir e integrar la tecnología al universo humano, para crear desarrollos sostenibles tanto a nivel cultural como medioambiental. Desde esta perspectiva no sería necesario frenar el ace-

leracionismo, demonizar la máquina ni eliminar lo tecnológico del universo humano, sino más bien reapropiarnos de la técnica, rehabilitarla, crear nuevas formas de pensamiento para generar un redireccionamiento y múltiples bifurcaciones en esa curva exponencial, hacia cosmotécnicas multidimensionales, diversas, orgánicas y respetuosas con el ser humano, así como con su entorno. Este replanteo abre la mirada hacia otras concepciones técnico-productivas no gobernadas por los apetitos neoliberales de ganancia económica.

## Vínculo cuerpo, indumento, tecnología

La popularización de las interfaces naturales y las corrientes filosóficas posthumanistas -Transhumanistas- han creado el caldo de cultivo para que el update bio-tecnológico, y su consecuente lema de diseñar el propio cuerpo, se desplace al terreno de la moda -del indumento-. El diseño de indumentaria se está focalizando a concebir prendas de vestir que incorporen la máquina instaurando nuevos paradigmas en la interacción, transformando la vestimenta en una interfaz que permita activar intuitivamente procesos tecnológicos -o simplemente habitar la tecnología de un modo orgánico más humanizado-. Estas interfaces vestibles funcionan como una segunda piel, permitiendo vestir sensores -y otros componentes- de una manera discreta y confortable sensando, en tiempo real, las señales fisiológicas y condiciones ambientales de quien la lleva puesta.

## ¿Qué nos pasa con lo obsoleto?

El cuerpo, la estructura física y material de nuestro ser -producto del equilibrio de reacciones físicas y químicas-, es una suerte de máquina constituida por la interrelación de sistemas intercomunicados a través de redes por las que circula información vital para su funcionamiento.<sup>7</sup>

Cuando se rompe ese delicado balance nos acercamos a lo obsoleto, concepto asociado al ciclo de vida (útil, en términos capitalistas) de las cosas; corto o largo, da igual. Lo orgánico, lo inorgánico y el artificio en algún momento de su existencia tienen fecha de caducidad. Sea por su propio ciclo de vida, envejecimiento, longevidad, muerte, moda, contaminación, agotamiento, extinción o descarte. El tercer reino que emerge de la hibridación de todas las materias, el Prometeo que alimenta la ilusión de perpetuidad, el deseo reparador de retener lo vivo en el terreno físico, espiritual o virtual.

La idea de lo obsoleto nos enfrenta con la incertidumbre, con la muerte, con la nostalgia. La fragilidad y finitud de la existencia nos sumerge en un profundo deseo de conservación atemporal por retener hasta el último aliento la juventud, la frescura, los afectos, la existencia, los objetos y lugares que amamos. Nos enfrenta con el vacío de la pérdida. Pero bajo una mirada existencialista, esa muerte es el punto de partida de algo nuevo, de nuevas formas atomizadas de existencia postcapitalistas.

## **Dar un nuevo uso, dar una nueva vida después del descarte (y un desgaste después del uso)**

El desgaste involucra la muerte. Un modo de hacer frente a esa obsolescencia es extendiendo la perpetuidad de la existencia; no desde la nostalgia, no en su totalidad, en alguno de sus aspectos, en otro contexto o forma de vida. Realizando una transformación material o simbólica de su estructura, esencia o comportamiento. Trasplantando sus órganos y memoria a otra entidad o sustrato, dándole una nueva vida luego del descarte. Resignificando la muerte para apropiarse de ella y recrearla de modo colectivo en un sentido de solidaridad renovado.

Todos los agentes que intervienen en la experiencia *un nido obsolecente* atraviesan una triple obsolescencia: la del propio material de origen, la producida por el uso y (poéticamente) la del propio cuerpo del usuario.

Dentro de los materiales que conforman las piezas se encuentran: componentes orgánicos -textiles y no textiles- y chatarra electrónica. Ambos materiales se trenzan, fusionan, adhieren y entrecruzan formando filamentos o planos textiles para envolver en forma de nido el cuerpo del usuario.

Los materiales textiles orgánicos, crudos, rústicos y deshilachados, rescatados de prendas en desuso o de almacenes abandonados, son frágiles, por su trama abierta se van desarmando, aplanando y perdiendo estructura con el uso; mientras que los no textiles, plumas, fragmentos de ramas, juncos, frutos y troncos caídos, materia ya inerte luego de desprenderse de la planta o del animal, se va secando con el tiempo de uso, volviéndose cada vez más frágil y quebradiza hasta desprenderse del indumento y deshacerse poniendo en evidencia el fin de su ciclo de vida.

Por su parte, los componentes electrónicos disfuncionales, obsoletos y rotos, luego de su descarte se los recolecta y se los recicla para crear nidos compuestos por filamentos, superficies, tramas, gemas y *Tecnolitos*. Estos componentes rígidos, ásperos, punzantes y tenaces a la tracción, por estar creados a base de plástico o metal, su biodegradabilidad es lenta y su integridad permanece por más tiempo.

*Tecnolito* es un neologismo que nace en marco del proyecto, para definir a las gemas artificiales creadas a partir de fragmentos irregulares de placas madre (motherboard) colados con silicona caliente en matriz de arcilla cruda. El resultado final es una suerte de roca con formas irregulares y erráticas con partes semitranslúcidas, brillantes y polvillo de los restos de arcilla, que emulan a las rocas de la naturaleza. Luego de ser formados, los *Tecnolitos* actúan como preelaborados listos para ser aplicados en la superficie de los nidos a través de adhesión (para fijarlos superficialmente), perforación (para ser enhebrados) o envoltura (para ser recubiertos por filamentos).

Tras la obsolescencia primaria cada material se recoge y recicla para convertirse en indumento; luego en su uso emerge una obsolescencia secundaria, poética, manifiesta en el desgaste propio que viene con el uso de cada pieza, cuando se produce el desprendimiento, aplastamiento o roce de la totalidad o fragmentos de los componentes de la pieza; esto produce una analogía con nuestro propio desgaste, propiciando un autorreciclaje simbólico devenido en autoreinvención.



Figura 2

Tres modelos de *Tecnolito*

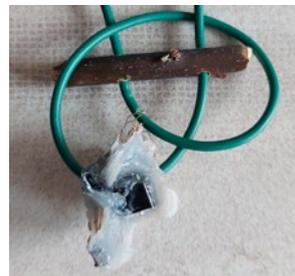


Figura 3

Algunas aplicaciones de *Tecnolito* por perforación y adhesión

## La incomodidad como parte del diseño

La cibernética, los algoritmos de inteligencia artificial y las tecnologías de vigilancia nos mantienen seguros, cómodos, anestesiados al abrigo de interfaces que se inspiran en nuestras lógicas y pese a que cada cultura sea diferente, nos dan ilusión de universalidad, objetividad y familiaridad, motivo por el cual les confiamos decidir por nosotros y resolver cosas que nos da pereza, una de ellas, pensar.

*Un nido obsolecente* propone un uso consciente del indumento, una reapropiación de la materia. Los componentes frágiles combinados con los rígidos y las tensiones que ocasionan los cables provocan cierto malestar físico y anímico. La incomodidad impulsa un cambio de posición, a repensar, a resituarnos respecto del otro y de lo otro y también a habitar la identidad de un modo más propio y sostenible.

La propuesta de usabilidad de cada pieza invita a la libre exploración; a ser usado sin barreras ni restricciones, en el contexto y área del cuerpo que se desee. Es una obra abierta, porque cada nido es ambiguo y ambivalente, como las personas. Es joya, ropa, accesorio o avío, u otra cosa.

Esta incomodidad es una oportunidad para pensar nuevas formas de anclaje al cuerpo. La resultante nunca es confortable del todo, es un artificio alejado de la familiaridad de nuestro guardarropa, es rígido, áspero, se desarma, pierde volumen y lozanía.

No se vuelve transparente ni extremidad fantasma, como el resto de las interfaces con que interactuamos, y a su vez despierta una sensación nostálgica de pérdida, de duelo por la irreversibilidad del tiempo, por la obsolescencia que nos recuerda al usarla. El malestar nos mantiene despabilados, lúcidos, pensantes y críticos, para idear nuevos y propios modos de concebir el mundo.

## 4. Relación objeto-performance-discurso

La idea de crear *un nido obsolecente* surge de la necesidad de repensar las políticas de mercado ultra capitalistas (Late-stage capitalism) del entorno productivo, a través de una serie de piezas declamativas que inviten al usuario a la reflexión crítica de su contexto dialogando en torno a las fronteras, puntos de encuentro e hibridación entre lo natural y lo artificial.

Se trata de una experiencia performática interactiva compuesta por una serie de piezas que cumplen una función ambivalente de vestimenta y joya que representan la hibridación entre naturaleza, máquina y cuerpo, abordados como una sola entidad o tercera naturaleza, bajo el paradigma de la tecnodiversidad.

La obra se considera una performance porque cada pieza va evolucionando con el usuario y el uso. Se va volviendo obsolecente, perdiendo su estructura y vida útil tras la manipulación y el tiempo. Ello se verifica en las siguientes instancias del ciclo de vida de *un nido obsolecente*:

1. Cada nido está diseñado a priori, pero por estar desarrollado a mano, es único e irrepetible. Desde el momento de su concepción involucra de alguna forma, un acto performático: las formas y ligaduras emergen de los elementos que fueron recolectados, donados o estén a disposición en el momento de creación. Requiere ciertas lógicas, pero su forma final es puro azar.
2. En una segunda instancia, al momento en que un usuario interactúa con él por primera vez, experimenta una sensación similar a la del nacimiento de cada pieza, pero vivenciada de un modo diferente: la percepción sensorial de las partes conformantes, la asociación del fragmento con el todo según las condiciones de reconocimiento de cada usuario. Luego de salir del extrañamiento que produce la pieza, se da paso a la creación individual, en la que cada usuario, en un ritual performático, experimenta la pieza sobre el propio cuerpo: se enreda, se ata, se entrega a la idea de habitabilidad que propone mientras hace interpretaciones de la forma, el uso y el mensaje subyacente.
3. Finalmente, con cada uso e interacción, el nido prosigue su ciclo de envejecimiento y obsolescencia, pues sus partes se desgastan o desprenden hasta desintegrarse.

## 5. Casos de estudio

Otras experiencias artísticas, performances y piezas de indumento realizadas previamente por la autora del presente proyecto y por otros autores, conforman el acervo del conocimiento en el área a modo de marco de referencia y contextualización para el abordaje de “*un nido obsolecente*”.

Como integrante de proyectos de investigación en la FDA-UNLP, la autora del presente proyecto se dedica durante estos últimos 10 años al estudio y desarrollo de interfaces vestibles (wearables). Son indumentos que contienen componentes electrónicos que permiten transformar una pieza inerte en una interactiva; al poseer circuitos electrónicos, motores, luces y sensores, permiten transformar el aspecto, morfología y comportamiento de la pieza, mediante el sensado de los estímulos provenientes del propio cuerpo del usuario y de su contexto. Se suelen utilizar en el ámbito del arte en experiencias performáticas, en pasarelas, para uso médico, deportivo o entretenimiento. Este tipo de piezas amplifica las capacidades físicas o psíquicas de quien lo lleva puesto, convirtiéndose en extensión, prótesis o implante en una suerte de ritual transhumano.

*Venus Dominatrix* de Paula Castillo (2017). Es una pieza interactiva vestible que amplifica las capacidades físico-psíquicas de quien lo lleve puesto asumiendo el rol de una dominatrix. Posee electrónica funcional embebida en su interior, permitiéndole a la prenda transformarse e iluminarse con el gesto de azote del usuario y el contacto de las manos con unos tontillos orlados de púas metálicas. Es una obra personal, diseñada y desarrollada en el marco de dos proyectos de investigación de la FDA a cargo de Emiliano Causa y Alejandra Ceriani.

Sugar Ring de Meret Oppenheim (1935) es una joya desarrollada en

Figura 4

*Venus Dominatrix*  
Paula Castillo, 2017  
Fadu - UBA



el período surrealista. Se trata de un anillo de oro con engarce de terrón de azúcar. Combina absurdamente dos naturalezas de materiales, uno opulento, otro barato. El terrón de azúcar desechable, frágil se eleva a la categoría de piedra preciosa y duradera, y bajo este paradigma, un material comestible se vuelve vestible. La pieza posee la capacidad de desmontarse, permitiendo al usuario reemplazar el terrón consumido por uno nuevo

Figura 5

*Sugar Ring*  
Meret Oppenheim  
1935

Fuente de la imagen:  
[https://www.gemsandladders.com/collection/sugar\\_ring](https://www.gemsandladders.com/collection/sugar_ring)



En la misma línea conceptual, la serie de vestidos y joyas diseñadas por Daniel Roseberry para Schiaparelli Haute Couture Colección SS 2024. El diseñador utiliza cristales de Swarovski y cintas, discos, cables y componentes electrónicos obsoletos, bordados a los textiles. Ambas materias (cristal y chatarra) coexistiendo en la misma prenda generan una yuxtaposición conceptual: la chatarra por su valor simbólico y nostálgico se eleva a la categoría de piedra preciosa. En la cuenta final, esta equivalencia les otorga a ambas materias el mismo valor precio/nostalgia. Las piezas hablan por sí solas de la obsolescencia tecnológica con una mirada nostálgica del pasado, pasado que no vuelve, de lo valioso que es el recuerdo o sostener viva una pieza, ya obsoleta, del año '95.



Figura 6

Daniel Roseberry para Schiaparelli Haute Couture Colección SS 2024.

fuentede ia imagen: <https://lustermagazine.com/2024/01/24/schiaparelli-ss24-couture-una-odisea-entre-tierra-y-cielo/>

Por otro lado, Cory Infinite desarrolla piezas de indumento, dando nueva vida a residuos de objetos cotidianos y tecnología obsoleta, bordándolas a mano sobre prendas, en algunos casos, ya confeccionadas. En función de esto, el artista trabaja la obsolescencia de las máquinas (electrónicas y mecánicas) dándoles una nueva vida al ser aplicadas sobre prendas de vestir.

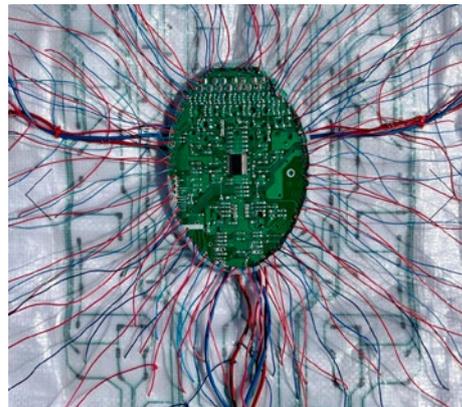
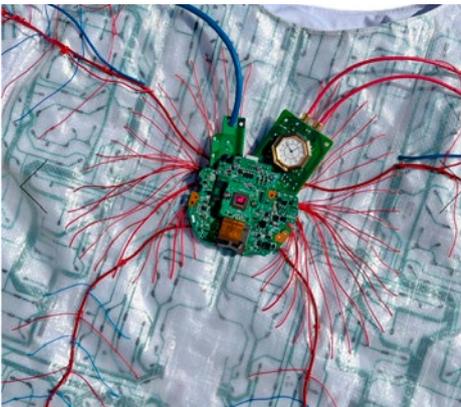


Figura 7

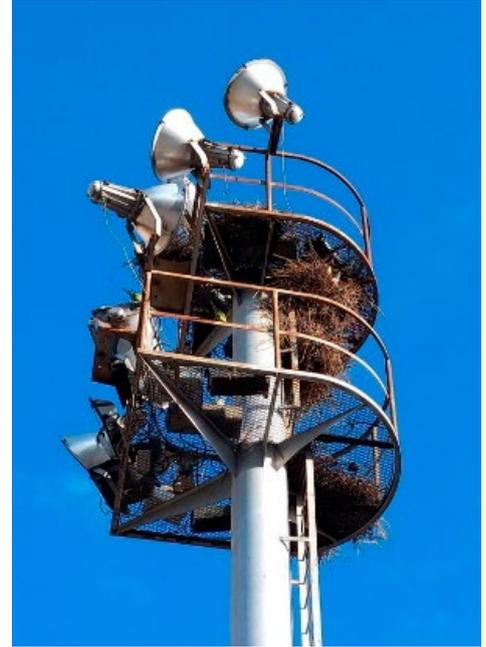
Cori infinite  
Circulatory Jacket

fuentede ia imagen: <https://www.coryinfinite.com/store/p/1-of-1-circulatory-jacket>

Otro caso de estudio es la serie de fotografías *Nidos y contingencias* de Paula Castillo (2010). En ambas imágenes se observa la coexistencia natural-artificial, sus diálogos, encuentros, desencuentros. En la primera imagen, una comunidad de loros anidando en las alturas de una luminaria de la catedral de La Plata al abrigo de predadores y desavenencias climáticas. En la segunda, un nido construido por una paloma, utilizando ramas, hilos

Figura 8

*Nidos y contingencias*  
Paula Castillo  
2010



de nylon y cucharitas plásticas de café recolectadas del suelo de la puerta del kiosco frente a la ventana.

Ambas piezas representan el modo en que la naturaleza ante la contingencia, adopta el artificio humano y lo reutiliza bajo sus propias lógicas, con una finalidad diferente a la que fue creado y lo vuelve herramienta y hábitat, prótesis, implante y organismo. Poniendo de manifiesto una analogía con las diversas interacciones ecológicas: parasitismo, competencia, amensalismo, mutualismo, comensalismo, depredación, protooperación.

## 6. Pruebas de diseño

En el marco del proyecto se desarrollaron 10 prototipos a partir de la siguiente problemática: **La complejidad del encuentro de los materiales (naturales en estado puro y chatarra tecnológica) con el cuerpo.** Para tales fines, se confeccionó una gráfica especulativa con una lista de síntomas generales, las causas que los producen para obtener posibles soluciones de diseño (ver Figura 9). Los resultados arrojados por esta gráfica, permiten encontrar soluciones de diseño para el ensamble, los materiales a utilizar y la vinculación de la pieza al cuerpo.

En cuanto a la materialidad cada nido está compuesto, en su mayoría por un equilibrio pro-porcional de las siguientes materias:

**Materia orgánica textil:** fibras textiles y tejidos a base de lino y algodón rescatados de prendas en desuso, puntillas, cintas, lana de seda, vellón de lana de oveja.

**Materia orgánica no textil:** plumas, fragmentos de ramas, juncos, frutos y troncos caídos, materia ya inerte luego de desprenderse de la planta o del animal.

	<b>síntoma</b>	<b>causa</b>	<b>solución</b>
<b>chatarra tecnológica</b>	insalubridad	son desechos sucios	selección y limpieza
		algunos componentes son tóxicos	encapsulamiento en resina o silicona creación de <i>Tecnolitos</i>
	incomodidad pinchan, pican pueden lastimar la piel	son rígidos	se combinan entre sí para crear tramos cortos con uniones flexibles se bordan sobre material textil más suave y flexible
		tienen soldaduras metálicas	se resinan o se recubren de algún material.
		tienen filos	se pulen los bordes
	cables demasiado largos, se anudan	el propio carácter longitudinal del cable	se aprovecha la extensión del cable para dar vueltas alrededor del cuerpo se corta en fragmentos, se ahuecan y se utiliza como conector en vez de una ficha que es más difícil de conseguir se trenzan entre sí para crear patrones y nudos ajustables y extensibles se utiliza como filamento textil
	No se adaptan bien a las articulaciones No se adaptan bien a las diferentes dimensiones del cuerpo	no son flexibles	se usan diferentes tramos se utilizan nudos tipo corredizo
	Única forma de usarse		agregarle varios conectores a la pieza con segmentos de cable para crear huecos por donde pasar extremidades
	Se sueltan si no se los une con algún avío	no están pensados para estar en el cuerpo	crear avíos a partir de cables, componentes y fragmentos de plaqueta
	Difícil encuentro entre materiales	naturaleza heterogénea y durabilidad de los materiales	se trenzan, anudan, entrelazan, insertan, injertan, se van desprendiendo y cayendo los naturales, quedan los artificiales
El aspecto es caótico y no se entiende como o donde usarse	porque no es un material pensado para indumento	en la ambigüedad y polisemia de la pieza está lo rico y abierto de la experiencia de uso	
<b>materiales naturales</b>	Los tallos, ramas y troncos son incómodos	son rígidos, rugosos y ásperos	van dentro de otras estructuras se utilizan los tallos más finos y suaves
	Tienden a quebrarse y aplastarse No se adaptan al movimiento ni las formas del cuerpo	son rígidos cuando se secan porque pierden flexibilidad	se aprovecha la quebradura para el mensaje de obsolescencia
	Se sueltan con el movimiento del cuerpo		necesitan adhesivo siliconado, se los pega de un solo lado para dar libertad de movimiento al objeto, y lo vuelve más adaptable
	El vellón de lana se ensucia con el uso y se aplasta	es blanco y vaporoso	se usa dentro de otras estructuras para protegerlo del roce del propio uso o se deja ensuciar como parte del proceso de obsolescencia

Figura 9

Gráfica de síntomas para encontrar soluciones de diseño

Figura 10

*Materiales crudos utilizados para la creación de los nidos.*



**Materia artificial:** componentes electrónicos disfuncionales, obsoletos y rotos de computadoras, consolas y dispositivos móviles, periféricos, cables, fichas, cintas magnéticas; para lo cual se realiza un relevamiento de técnicas y tratamientos de e-basura que sean inocuos tanto para el ser humano como para el medio ambiente<sup>8</sup>. Se caracteriza por su rigidez, aspereza y tenacidad a la tracción. En general están conformados a base de plástico o metal, su biodegradabilidad es lenta y su integridad permanece por más tiempo.

Ambas materias coexisten en la pieza, vinculándose entre sí mediante técnicas de bordado, tejido, pegado o incrustación. Cuando ambas materias coexisten, las ramas y textiles se vuelven maquínicos y la chatarra, biomórfica.

En cuanto a lo procedural del montaje de cada nido, y luego de varias pruebas, se llega a la conclusión de que debe cuidarse que los componentes orgánicos sean ensamblados con posterioridad a los tecnológicos, porque el propio montaje acelera su ciclo de vida, las ramas se quiebran, el vellón se ensucia o aplasta y las puntillas se deshilachan al manipularlas.

### Algunos prototipos:



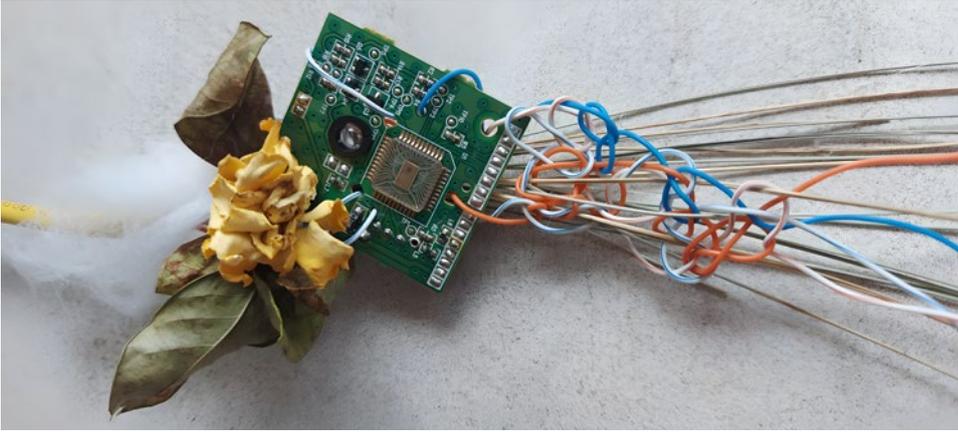


Figura 11

Primeros prototipos

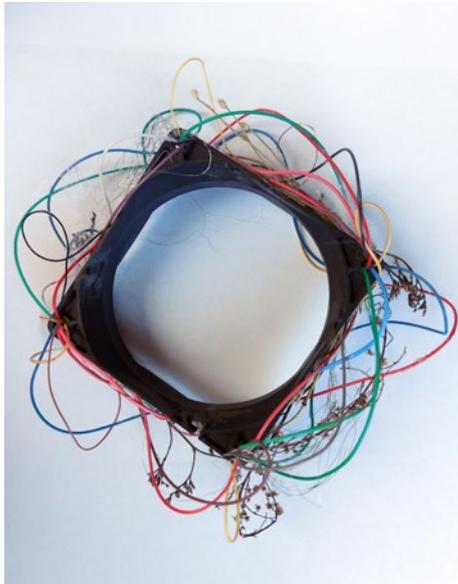
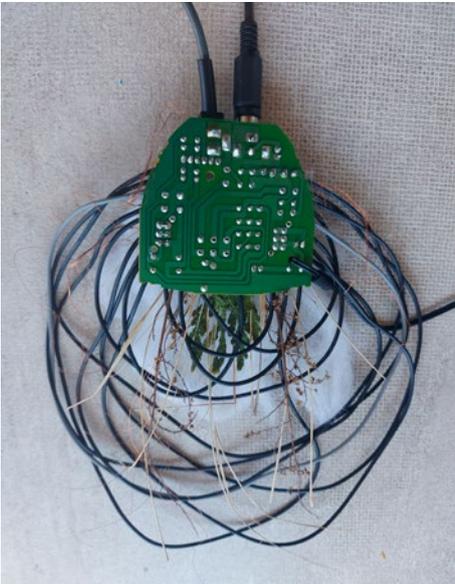


Figura 12

Logotipo



Además de las piezas vestibles, se diseña una marca que represente la experiencia. Esta se aplica a las redes del proyecto y al packaging de entrega de la pieza a los usuarios.

La marca representa un nido, por su forma circular, con un asterisco central. Se utiliza en contextos como matemática, programación, ingeniería y lingüística. Es llamada, omisión, ciclo y nota al pie. Representa cosmos, estrella, flor y humano, protegidos por esa red tipográfica que lo envuelve circularmente.

Finalmente se crea una cuenta de Instagram: <https://www.instagram.com/unnidoobsolescente/> para tener un feedback directo con los usuarios y como registro de bitácora del proyecto, con todos los mensajes, compartidas, piezas diseñadas y para dar más contexto a los usuarios sondeados.

## 7. Resultados y repercusión

Para testear la confortabilidad, la usabilidad y la resistencia de los materiales se realiza un sondeo de los prototipos en un focus group de 10 personas de edades que oscilan entre 25 y 35 años de edad, de diversos géneros, en su totalidad alumnos o docentes de la carrera de Diseño Multimedial de la Facultad de Artes (UNLP). Este perfil de personas posee recursos lingüísticos interpretativos, analíticos y técnicos específicos en artes interactivas necesarios para dar respuestas concretas, reales y profundas. Todos los casos encuestados fueron positivos y productivos sus respuestas.

Para tal misión se le entrega a cada persona un sobre A4 blanco cerrado y con un sticker a modo de lacre, con la marca de la experiencia creada para el proyecto, y en el interior un nido con un tarjetón impreso que dice:

*“Hola, soy una experiencia estética, un nido obsolecente creado por una mano humana.*

*Fuiste elegidx por mi creadora humana para anidar un ratito en tu cuerpo; sobre tu piel, sobre tu ropa, en el lugar que*

quieras, cómo y cuándo lo desees.

*Soy único e irreplicable en mi especie*

*Puedo ser joya, ropa o lo que vos desees que sea según el uso que vos quieras darme.*

*Cuando dejes de usarme, podés dejar un mensaje a la posteridad, para cuando ya no exista, contándome cuál fue tu experiencia, en qué parte de tu cuerpo habité y cómo te sentiste habitándote-habitándome.”*

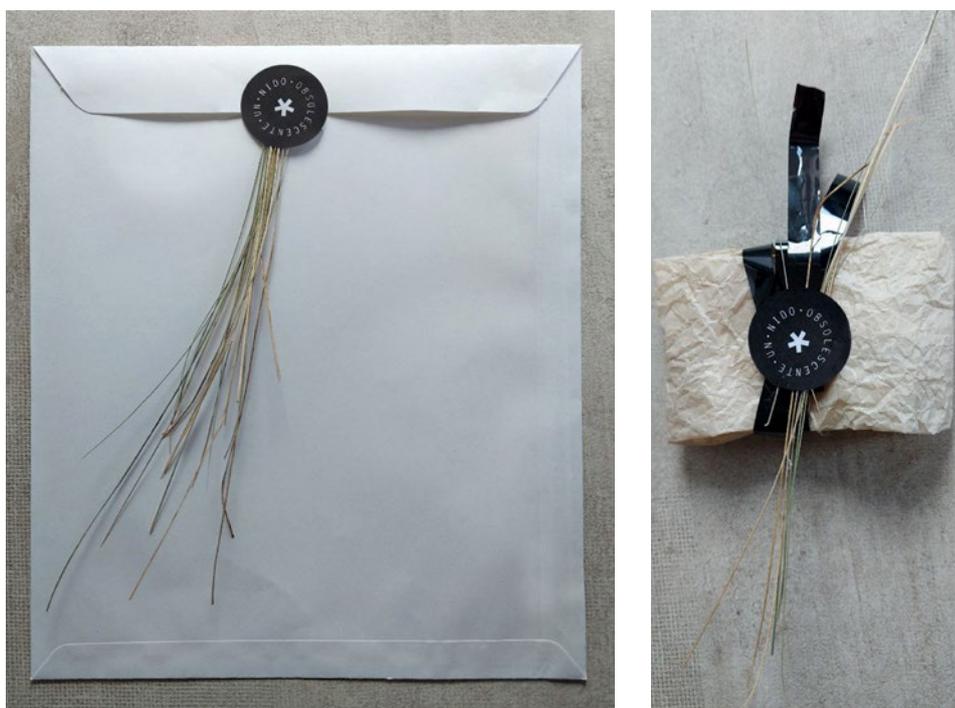


Figura 13

#### *Evolución de packaging*

*A la izquierda sobre blanco con sticker de marca con hiervas longitudinales del noroeste de Córdoba.*

*A la derecha, envoltura de papel de seda arrugada ajetada con cinta de VHS, con sticker de marca con hiervas longitudinales del noroeste de Córdoba.*

### **Estadísticas obtenidas del sondeo:**

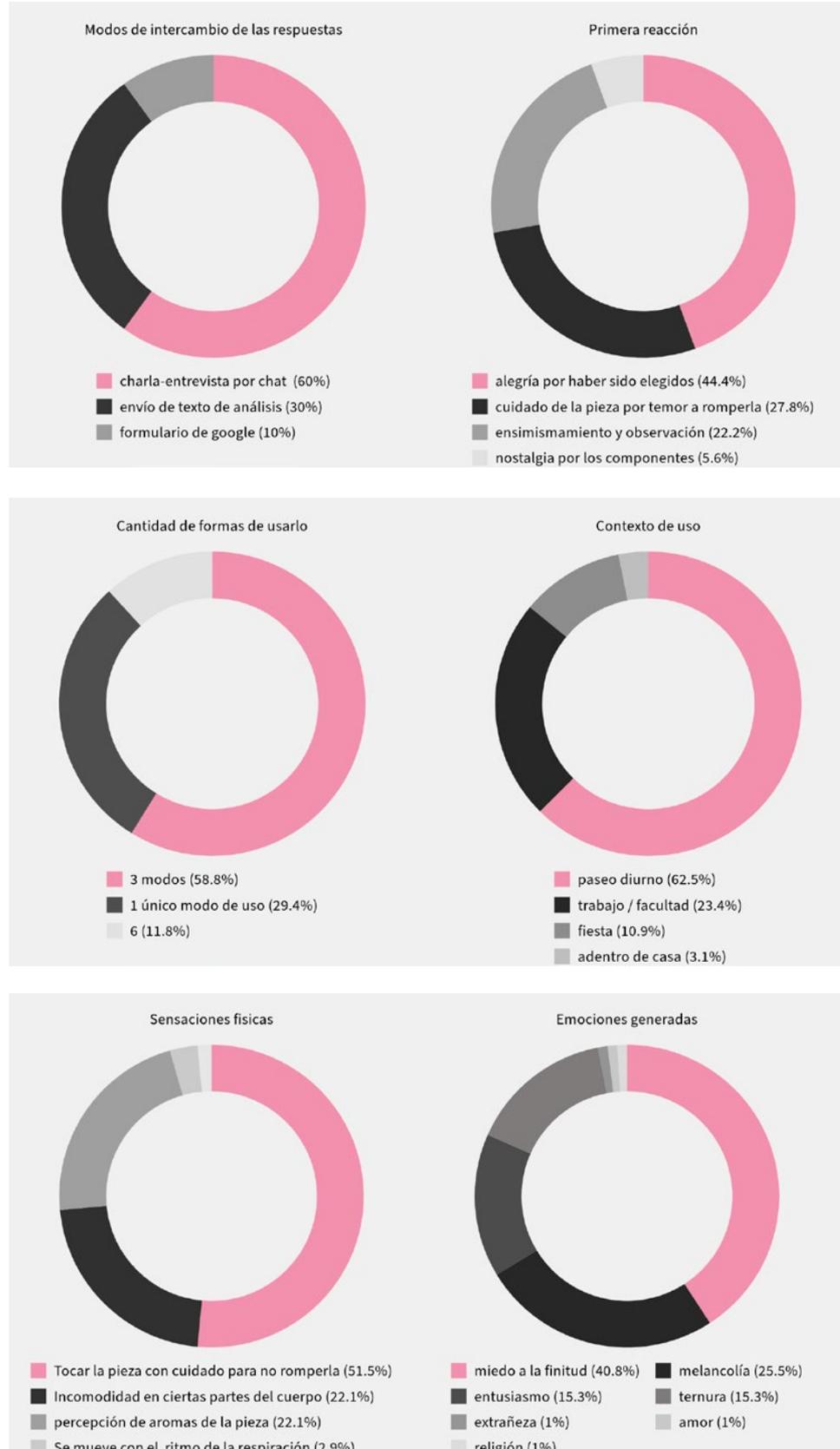
Cada pieza, única e irreplicable, ofrece diversas formas de ser experimentada: algunas piezas son cerradas, como el caso de los anillos, y otras permiten ser usadas de múltiples maneras, dependiendo de las capacidades de extensión de la pieza y la creatividad que cada usuario ponga en juego en la experiencia. Todo comienza por la selección de los participantes, a cada uno de ellos se les anuncia previamente que va a recibir un prototipo para testear la usabilidad/comfortabilidad/emociones generadas; , llegado el momento del encuentro, se les entrega un sobre blanco de papel A4 cerrado, con la pieza dentro, el tarjetón que hace las veces de puerta de entrada al universo del nido y un QR para acceder a la bitácora de la pieza para enviar allí fotos de registro y comentarios.

A la totalidad de los encuestados se les pidió que lo abrieran en privado, libres de la mirada de quien lo había creado, pero no resistieron esperar la intimidad y lo abrieron, lo observaron desde diferentes ángulos, leyeron el tarjetón y se lo probaron en diferentes partes del cuerpo. La totalidad de los casos trataron

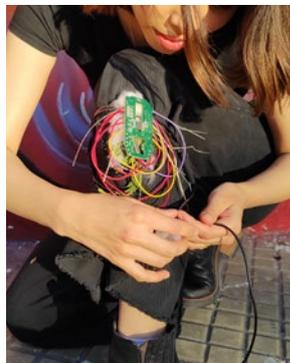
la pieza con delicadeza por miedo de romperla (la idea era que se desarme al usarse, pero querían en todos los casos evitar que eso suceda)

Figura 14

Gráficas que representan los resultados del testeo en. Los valores son expresados en %. Entre ellos se evalúa los comportamientos, emociones y registro sensorial de todas las experiencias de los 10 participantes del experimento.



## Algunos registros fotográficos enviados por los usuarios:





## 8. Conclusiones

*Un nido obsolecente* indaga acerca de esas fronteras, puntos de encuentro e hibridaciones de universos bajo una mirada postcapitalista, bio y tecno diversa. No desde la demonización del algoritmo, sino a partir de una invitación a repensar nuevos modos de coexistencia, para conformar un tercer reino producto de la fusión armónica de los diversos reinos.

Tras diseccionar el concepto de obsolescencia desde diferentes perspectivas filosóficas, se llega a la conclusión de que todas las materias que constituyen al mundo, desde el universo natural hasta el artificio humano, poseen los mismos fundamentos; la primera cosmogonía se comprende desde una lógica maquina y la segunda, desde lo orgánico, para suavizar las asperezas de las máquinas. Bajo esta mirada, todas las materias sufren la misma obsolescencia, a su modo, con mayor o menor éxito, con diferencias en el impacto que producen a nivel medioambiental o emocional.

La idea de lo obsolecente nos pisa los talones, nada ni nadie escapa de su fecha de caducidad, del fin de su ciclo. Nos enfrenta con la incertidumbre, la muerte y la nostalgia. La fragilidad de la existencia nos sumerge en un deseo por retener hasta el último aliento la existencia de lo que somos y amamos. Nos expone al vacío de la pérdida. Esta muerte es el punto de partida de algo nuevo, de nuevas formas de existencia. Resignificando esta muerte y apropiarse de ella nos permite recrear de modo colectivo en un sentido de solidaridad renovado.

*Un nido obsolescente* propone una reapropiación de la materia, un uso consciente del indumento mediante la incomodidad y el extrañamiento, para impulsar cambios de posición y un reposicionamiento para habitar nuestra identidad con mayor comodidad y sostenibilidad. Cada nido es una oportunidad para la libre exploración, para ser usado sin barrera de género, edad o función. Porque cada usuario es único, producto de lo colectivo y formador de lo colectivo. Esa retroalimentación es generadora de cambios.

Un nido nos refugia por un instante en un espacio límbico de exploración multisensorial, la vivencia de habitar y ser habitado queda guardada en la memoria, para la posteridad, en el individuo, en el imaginario colectivo, en la esencia primal de las cosas y nuestro contexto.

## 9. Notas

1. Gianluca Riccio es la directora creativa de Melancia adv, redactora y periodista. Forma parte del Instituto Italiano para el Futuro, World Future Society y H+. Desde 2006 dirige Futuroprossimo.it, el recurso italiano de Futurología. Es socio de Forwardto - Estudios y habilidades para escenarios futuros.
2. Fuente: <https://www.argentina.gob.ar/interior/ambiente/control/productos-quimicos/cop>
3. Paula Castillo, Interfaces vestibles: diálogos y convergencias entre cuerpos y máquinas, *Invasión Generativa 4*, 2022
4. Paula Castillo, Poéticas tecnofetichistas del posthumanismo. Las interfaces vestibles, *Invasión Generativa 2*, 2015
5. Yuk Hui "Recursividad y contingencia"
6. Paula Castillo, Poéticas tecnofetichistas del posthumanismo. Las interfaces vestibles, *Invasión Generativa 2*, 2015
7. Paula Castillo, Interfaces vestibles: diálogos y convergencias entre cuerpos y máquinas, *Invasión Generativa 4*, 2022
8. Posibles técnicas y tratamientos, responsables con el medioambiente, de la e-basura para utilizarla como materia prima: crochet, creación de una fibra textil a partir de e-basura combinado con fibra textil natural, emplacado, resinado.

## 10. Bibliografía

- Castillo, Paula (2015). *Poéticas tecnofetichistas del posthumanismo. Las interfaces vestibles*. en INVASION GENERATIVA (Volumen II, pp 31-19). Ed. Los invasores de la generatividad. Disponible en: [https://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/154375/Documento\\_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/154375/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Castillo, Paula (2022). *Interfaces vestibles: diálogos y convergencias entre cuerpos y máquinas*. en INVASION GENERATIVA (Volumen IV, pp 163-170). Ed. Los invasores de la generatividad. Disponible en: [http://www.invasiongenerativa.ar/invasion/descargas/INVASION\\_GENERATIVA\\_4.pdf](http://www.invasiongenerativa.ar/invasion/descargas/INVASION_GENERATIVA_4.pdf)
- Fisher, Mark. (2024). *Deseo postcapitalista. Las últimas clases*. Colección: futuros próximos. Caja Negra, Bs As.
- Baudrillard, Jean (1968). *El sistema de los objetos*, Paris.
- García Canclini, Néstor (1990). *Cultura Libre. Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. Ed. Grijalbo. Mexico.
- Haraway, Donna Jeane. (2014) *Un manifiesto cibernético: ciencia, tecnología, y feminismo socialista a finales del siglo XX*. Puente Aéreo Ediciones.
- Hui, Yuk (2022) "Recursividad y contingencia" Bs As, Ed. Caja Negra.
- Irwin Tonkinwise & Kossoff. (2020). *Diseño para la Transición*. Disponible en: <https://www.proyectaryproducir.com.ar/wp-content/uploads/2022/11/Terry-Irwin-Traduccion-Diseno-para-la-transicion-un-marco-educativo.pdf>
- Riccio, Gianluca. (24/02/2024) *El futuro ya está obsoleto: la aceleración tecnológica puede prescindir de nosotros*. Disponible en: <https://es.futuroprossimo.it/2024/02/perche-accelerazione-tecnologica-potrebbe-fare-a-meno-di-noi/>
- Saltzman, Andrea (2016) *La metáfora de la piel en el proceso proyectual de la vestimenta*, DATJournal v.1 n.2
- Saltzman, Andrea (2019). *La metáfora de la piel*, Paidós.

### Sitios web consultados:

Contaminantes orgánicos persistentes:

<https://www.argentina.gob.ar/interior/ambiente/control/productos-quimicos/cop>

Quoartis:

<https://www.instagram.com/quoartis/>

Yuk Hui:

<https://www.elextremosur.com/nota/46500-yuk-hui-la-maquina-viviente-y-el-pensamiento-cibernetico-oriental-una-nueva-perspectiva-sobre-la-inteligencia-artificial/>

Meret Oppenheim

[https://www.gemsandladders.com/artists/meret\\_oppenheim](https://www.gemsandladders.com/artists/meret_oppenheim) y [https://www.gemsandladders.com/collection/sugar\\_ring](https://www.gemsandladders.com/collection/sugar_ring)

Bibliografía sobre diseño industrial:

[https://www.proyectaryproducir.com.ar/?page\\_id=14](https://www.proyectaryproducir.com.ar/?page_id=14)

Maleza de cordoba

[https://issuu.com/hazlo.tu.mismx/docs/identificacion\\_de\\_malezas\\_arg](https://issuu.com/hazlo.tu.mismx/docs/identificacion_de_malezas_arg)

Nidos de aves argentinas

<https://www.scribd.com/document/367531165/Nidos-y-Reproduccion-de-Las-Aves-Argentinas>.

## Agradecimientos

A familiares, amigos y alumnos de la FDA, donantes de chatarra electrónica, cables, ramas, hiervas y flores. A Tati, Mani, Pau, Fer, Ana, Mari y a todas las personas que aceptaron con mucho entusiasmo ser anidados para testear los primeros prototipos; gracias por el feedback sincero y el material audiovisual enviado. Y un especial agradecimiento a Roxana Garbarini, docente a cargo de Proyecto Integrador Final de la Especialización en Diseño del Indumento: Vestimenta y Joyería (FdA - UNLP) por compartir sus saberes y guiar el desarrollo del proyecto con tanta calidez.