

# Aproximaciones a la robotización y las extensiones del cuerpo en la industria de la Moda

*Approaches to robotization and body extensions in the Fashion industry*

Tania Ausecha Mosquera



**Cómo citar:** Ausecha, T. (2023) Aproximaciones a la robotización y las extensiones del cuerpo en la industria de la Moda, *Ignis* (17), 31-42



## Resumen

El presente artículo aborda el concepto de “robotización” a partir de la simbiosis entre el cuerpo humano y la máquina. Recorre a través del tiempo distintas tecnologías que se han incorporado en la industria de la moda, en sus procesos industriales y analiza cómo la manufactura las ha asimilado para la transformación de la materia o la reproducción seriada de la misma, al tiempo que la industria de la moda y las máquinas han instrumentalizado el cuerpo, o lo han intervenido usando la tecnología como “medialidad” para su transformación. Se observa en la actualidad el caso de la colaboración entre la artista Yayoi Kusama y Louis Vuitton (2022), en contraste con las películas *Metrópolis* de Fritz Lang (1927) y *Tiempos modernos* de Charles Chaplin (1936), para reflexionar sobre el impacto y los límites de estos avances tecnológicos y de la tecnología en el cuerpo y posibles vínculos entre su virtualización, robotización y deslocalización, mediados por tecnologías igualmente deslocalizadas.

**Palabras clave:** Cuerpo-máquina, deslocalización, robotización.

## Abstract

This article deals with the concept of robotization from the symbiotic relationship between human and machine. This article goes through the time and different technologies that have been part of the fashion industry, in their industry process for example, analyze how the handcrafts have included it, not only to transform the materials, to serialize them, rather the body in the fashion industry has been used such as a tool, such as a machine or the body has been transformed using the technology in this transform. The article sees the case of collaboration among Yayoi Kusama and Louis Vuitton (2022), in contrast with the movies *Metropolis* of Fritz Lang (1927) and *Modern Times* of Charles Chaplin (1936) and others, to reflect about the impact of the progress of technology over the human body, the links between his virtuality, his robotisation, and the body relocated by delocalized technology.

**Keywords:** delocalization, body - machine, robotisation.

## Introducción

La robótica<sup>1</sup>, como disciplina que reúne la ingeniería mecánica, la electrónica y la informática, ha sido aplicada –en la industria de la moda– a la robotización o automatización de procesos industriales homologados o clonados de procesos antes desarrollados exclusivamente por seres humanos y que, con el pasar del tiempo, dieron lugar al surgimiento de la moda como la conocemos en la actualidad. Este texto ofrece una mirada retrospectiva a algunos avances tecnológicos que le abrieron paso a la robotización, mediante los cuales se observan los límites y los resortes en tensión cuando el cuerpo humano entra en simbiosis con la tecnología. Esta se ha usado al interior del cuerpo para transformarlo o se presenta en su exterior como apéndice y en ambas formas de interacción el cuerpo ha sido metamorfoseado. El vestido como extensión que recubre el cuerpo ha participado de estos procesos, desde los que se observa la participación de la moda a partir de diversas miradas, sea desde el cine o desde las artes plásticas.

## El cuerpo robotizado

En el 2022, la firma Louis Vuitton realizó una colaboración con la artista Yayoi Kusama; para entonces un robot de la artista japonesa de 94 años aparece simultáneamente en las vitrinas de las tiendas en Nueva York, Londres y Tokio. En París y otras tiendas de la marca las intervenciones fueron monumentales, se usaron inflables y sus conocidos lunares. La colaboración “creativa”, como la nombró la empresa, incluyó en varios diseños de los productos de Louis Vuitton, que replicaron lunares y máscaras coloridas en serigrafías impresas sobre sus productos en cuero. Lo que llama la atención de esa colaboración, además de tener un carácter decorativo de las tiendas, es la virtualización de Yayoi Kusama en las vitrinas de la firma.

**Figura 1.** Robot en vitrina de Louis Vuitton. New York



**Fuente.** Yayoi Kusama y Louis Vuitton, (2022), Urban

En ellas se puede observar a un robot de la artista a través de un vidrio (pantalla aislante); el público transeúnte que se percata de su presencia es invitado tácitamente a tocarlo mientras un pincel en la

<sup>1</sup> Según la RAE: Técnica que aplica la informática al diseño y empleo de aparatos que, en sustitución de personas, realizan operaciones o trabajos, por lo general en instalaciones industriales.

mano, pinta coloridos lunares sobre el vidrio y a través de esta pantalla el cuerpo humano y cuerpo robot establecen contacto. Los robots se dirigen telemáticamente desde otro lugar mientras pintan paralelamente sobre el vidrio de tres tiendas distantes alrededor del mundo. Esta virtualización del cuerpo de la artista permite su deslocalización, al tiempo que lo vuelve simultáneo. ¿En qué lugar de esta red de información y señales tecnológicas se encuentra Yayoi Kusama? ¿Trabaja en su taller o está en su casa? ¿En qué lugar de este rompimiento espacial y temporal sucede dicha interacción? Estas son algunas preguntas que la virtualización del cuerpo entabla.

De otro lado, los registros de la obra *Narcissus Gardens* (1966) –desarrollado en la Bienal de Venecia (Italia), en los inicios de la carrera de Yayoi Kusama– recuerdan a la artista en su juventud, cuando desarrolló sus primeros *happening*<sup>2</sup>, en los que sus instalaciones suscitaban interacciones directas con el público. El cuerpo físico de la artista y de las personas establecían contacto, quienes se aproximaban espontáneamente alrededor de su obra, que consistía en 1500 esferas espejeantes hechas en plástico, que reflejaban el cuerpo de los observadores; como sucede en el mito de Narciso, la artista creaba un lago reflectivo en el espacio público y en cada esfera se leía: *Your Narcissism For Sale*. Las esferas además podían ser adquiridas por dos dólares en un espacio y tiempo concertado para estas interacciones efímeras y humanas.

**Figura 2.** *Narcissus Gardens*



**Fuente.** *Yayoi Kusama, (1966), Public delivery.org (<https://publicdelivery.org/yayoi-kusama-narcissus/>)*

<sup>2</sup>Movimiento artístico que nace en Estados Unidos entre los años 50 y 60 e invita al público a participar de forma activa en el desenvolvimiento de las obras.

## Las máquinas como extensiones del cuerpo

En el ámbito textil, las máquinas le procuraron al ser humano una producción y transformación más rápida. Por ejemplo, el mecanismo de las ruecas de madera usadas en China antes de cristo para elaborar hilos de seda se vio transformado con un movimiento a base de ruedas que permitía la organización de la fibra para transportarla, organizarla y conformar tejidos de forma más eficiente. En la actualidad, aún en poblaciones rurales donde se elaboran fibras artesanalmente, la mano humana es indispensable en la activación de estas máquinas rudimentarias que funcionan como una extensión del cuerpo al que le ayudan sin obviarlo; pero esta colaboración fue cambiando paulatinamente y con ello apareció la obsolescencia humana frente a la eficiencia de las máquinas. De las antiguas máquinas de molinaje usadas en Italia en 1818, Portrel (2021) resalta que:

En una jornada laboral de doce horas, un trabajador de la seda que hiciese a mano el molinaje podía producir un solo huso de hebra. Una máquina impulsada por agua, en cambio, podía llenar mil husos, con solo dos o tres personas encargadas de vigilar que la base se [mantuviera] lubricada y de reparar las hebras rotas. (p. 73)

La Primera Revolución Industrial ocurrió desde mediados del siglo XVIII en Inglaterra y, en ese contexto, para 1851, se patentan las máquinas de coser Singer. Esto llevó a considerar que al interior de la industria textilera se gestaran grandes avances y aprendizajes sociales en relación con el trabajo seriado dentro de talleres; luego, en las fábricas, también en los campos abiertos, que movilizaron grandes migraciones de esclavos como la de los algodóneros, acaecida en Estados Unidos.

Las máquinas provienen de la evolución de herramientas rudimentarias, que permitían la prolongación y la extensión corporal y, de esta manera, las máquinas optimizan labores humanas. A medida que estas se han acelerado, la figura del cuerpo mediador en su activación ha sido paulatinamente desplazado y, en muchos casos, las máquinas actuales prescinden del ser humano por completo, en cuanto el tiempo humano y el de la máquina se volvieron cada vez más incompatibles. La Segunda era de la Revolución Industrial, aproximadamente entre 1870 y 1914, trajo consigo múltiples avances en la electricidad; uno de ellos fue la luz artificial que permitió extender las jornadas laborales en las fábricas, a la par que aceleró la maquinaria industrial. Sin embargo, entre las máquinas y los seres humanos empezaron a emerger disincronías, el ritmo biológico corporal se aceleró y las luces nocturnas en la actualidad permanecen brillando sin interrupción. Vale la pena, pues, referirnos a algunos momentos históricos que han dado cuenta de la evolución de las máquinas y cómo dicha relación con el cuerpo humano presenta disincronías, en cuanto extienden o exceden sus límites.

*Metrópolis* de Fritz Lang es una película muda estrenada en Berlín en enero de 1927; la película alemana, adaptada del libro homónimo, ha sido reconocida mundialmente por su aporte a la humanidad. En el libro de Thomas Elsaesser, *Metrópolis*, su autor menciona que dentro del arquetipo de las películas de ciencia ficción, una película noir <sup>3</sup> de desastres no podía ser imaginada:

Generalmente reconocida como la imagen fetiche de una ciudad y futuros cyborg, la una vez distópica *Metrópolis* ahora nos habla de la vitalidad y la fusión eléctrica del cuerpo, la energía humana y de la máquina, sus elegantes figuras están animadas más por la fluorescencia de alto voltaje que por los oscuros impulsos demoníacos del expresionismo. (2000, p. 16)

La película presenta una distopía; por medio de su personaje María, expone las ansiedades de una época que sucede al interior de una fábrica. Mediante el ritmo maquinal de una marcha rítmica y organizada los trabajadores se introducen todos los días en las puertas mecánicas de la fábrica que se

---

<sup>3</sup> Género cinematográfico nacido en Estados Unidos.

abren a su paso, siempre bajo la vigilante mirada de un reloj. La película aborda los temores frente a una apocalíptica visión del futuro y su cada vez más cercana fusión del ser humano y de las máquinas en medio de las difíciles condiciones laborales de los obreros que trabajan en su interior.

**Figura 3.** *Metrópolis*



**Fuente.** *Fritz Lang, (1927), Youtube*

La situación daría pie a una de las más álgidas preocupaciones de la industria a finales del siglo pasado, y a preguntas del tipo: cómo reemplazar la mano humana; cómo sistematizar las operaciones especializadas de las que dependían las máquinas, para ser operadas de forma que estas desplazaran al obrero por completo. La película expone de forma apocalíptica la posibilidad de que el ser humano termine siendo desplazado por el advenimiento de las máquinas o, en su defecto, que la vida termine siendo experimentada de forma maquinal.

De otro lado, la película *Tiempos modernos* de Charles Chaplin (1936), una parodia de la paulatina aceleración que introdujeron las máquinas al interior de las fábricas anuncia algunos de esos peligros y fatalidades que la modernidad trajo consigo, acompañados a su vez de grandes logros técnico-científicos heredados de la industrialización. “Chaplin vio antes que muchos la crisis de la modernidad, la deshumanización de las relaciones, la competencia indiscriminada de la máquina contra el trabajador, la automatización del empleo, la excesiva pobreza en la que caen algunos, etcétera” (Araya, 2010, p. 207).

La constante interacción del ser humano y las máquinas, así como la estandarización de la producción que se incrementó con más fuerza a inicios del siglo XX, no deja de ser compleja, pues los fines de la industria serial moderna eran: volver la producción cada vez más efectiva, evitar al máximo el desperdicio y procurar realizar las funciones en el menor tiempo posible. Como extensiones del cuerpo, las máquinas y/o la mecanización de los procedimientos condujo a un borramiento cada vez más excesivo del cuerpo y de su huella; dio lugar a su operativización o lo que se ha nombrado con frecuencia “deshumanización del cuerpo”, cada vez más borrado y anulado. En cuanto a eso, Araya menciona:

En su intento de crear a Charlot como un personaje cargado de gestos mecánicos y movimientos rígidos, no sólo se lanza desde la comedia en contra del terror que el hombre de principios del siglo XX aún

conservaba de la industrialización y la automatización de la vida humana producto de ella, sino que adjudica a objeto de risa todo aquello que mecánicamente se ha sobrepuesto a lo viviente y espontáneo. (2010, p. 204)

**Figura 4.** *Tiempos Modernos*



**Fuente.** Charles Chaplin, (1936), *Prime video*

En *Tiempos modernos*, Chaplin enfatiza en la superposición de la maquinaria en la que vida e irrumpe irónicamente en la cotidianidad con el recurso de la risa; a la manera de un traspie inesperado, pasa de ella a la tragedia, y viceversa. Paradójicamente, la madre de Chaplin era una madre soltera que trabajaba como confeccionista y fue de esa tragedia laboral, como la de muchos ingleses de su época, que emergió su genio y sus personajes. Estas nuevas formas de simbiosis y de realidad que trajeron consigo la especialización de las máquinas, de los procedimientos, en suma, de la tecnología aplicada a la vida moderna nos invita a preguntarnos por los límites del cuerpo, su presencia como superficie, primera instancia de la experiencia perceptiva y como entramado al interior del espacio social.

Algunos resortes que tensan la relación del cuerpo en la moda mediados por el uso de la tecnología en la industria no dejan de presentar conflictos; pese a haber acelerado la producción de materias primas, los principios de control autómatas o de mejoramiento del cuerpo para la producción industrial, presentaron en principio el problema de la operativización y su estandarización maquinales, o de la deslocalización o la fragmentación del cuerpo, como en el caso del robot de Yayoi Kusama, que emergieron con más fuerza en el presente siglo.

### **Automatización y operativización del cuerpo humano al interior de la moda**

La moda fue una de las industrias más beneficiadas por la era de la industrialización en Inglaterra, sin embargo, esta propulsión no es resultado exclusivamente de la modernidad.; si revisamos los orígenes etimológicos asociados al tejido son sorprendentemente cercanos a la palabra “industria”, por ende, la moda y la industria han estado emparentadas desde tiempos remotos

En la Odisea, cuando Atenea y Ulises traman algo, «tejen un plan». En inglés, fabric y fabricate («tejido» e «inventar», respectivamente) comparten una raíz latina común, fabrico, «algo producido con destreza». «Texto» y «textil» guardan una relación similar: provienen del verbo texere («tejer»), que a su vez deriva —como techne— de la palabra indoeuropea «teks», cuyo significado es «tejer». La palabra orden

procede de la palabra latina que designa la preparación de los hilos de urdimbre, ordior, al igual que la palabra ordenador. La palabra francesa «métier», que significa «arte» o «industria», tiene también por significado «telar». (Postrel, 2021, p. 11)

El interés autómatas para Coriat está presente en las máquinas antiguas: “El telar del señor Jacquard utiliza tarjetas perforadas para controlar el movimiento de las agujas, momento entre otros de una inventiva que ya no se contradirá” (1992, p. 38), mediante estas formas de automatización se mejoraron las actividades desarrolladas por humanos. Paradójicamente, si la máquina se comporta como extensión corporal que obedece al cuerpo y es homologable a la estandarización de sus labores, las características que se operan en las máquinas se trasladan a la regulación o la estandarización de los comportamientos humanos. Los avances de la electrónica al interior de la industria proponen un giro radical, pues suponen una estandarización de comportamientos y operaciones específicas para su reproducción, de objetos mecánicos (máquinas), y al interior del cuerpo.

Una artista que ha abordado la automatización del cuerpo y que toma como referente la moda es la italiana Vannesa Beecroft, (1969) quien, lejos de usar máquinas en sus performances, usa el cuerpo. Movimientos finamente controlados y diseñados para la acción exponen cómo la industria de la moda ha aleccionado el cuerpo en sus procesos comerciales; esta automatización ya no solo ocurre al interior de la fábrica en los procesos de producción textil, sino también en los procesos de su consumo masivo. La homogeneización del cuerpo es otro de los factores importantes que desarrolla en su obra, como condimento esencial paralelo a la automatización y enajenación de aquel.

Los performances de Beecroft, por medio de la restricción del movimiento natural del cuerpo, despliegan la tensión entre la libertad corporal o su condicionamiento; eso, mediante la representación de poses y posturas físicas. En sus performances, grupos grandes de mujeres permanecen hieráticas y erguidas durante largas horas con zapatos incómodos y en poses corporales igualmente incómodas. En el performance *VB01*, de (1993), la artista usa una paleta homogénea de color en el vestuario de treinta performers, por medio de los que la multiplicidad de los cuerpos femeninos termina siendo una masa regulada y homogenizada. El vestuario es usado como otro aditamento para la acción y da cuenta paralelamente de los avances históricos que ha tenido esta industria, en la masificación y estandarización de sus productos, trasladados al individuo por medio del consumo. Esta homogeneización del individuo es intencionalmente desestabilizada al presentar en los mismos escenarios a mujeres desnudas, modelos junto con mujeres del común o con algún objeto singular, un color disonante del vestuario o del cabello, que desorientan a la vez que cuestionan al espectador.

La singularidad y espontaneidad natural del movimiento del cuerpo desaparece al tiempo que se presenta como instrumento rígido de exhibición antinatural. El cuerpo manipulable al que se le imprime la libertad, como una exigente restricción física, evidencia la asimilación de las máquinas en las conductas humanas. Ivan Megía, en su libro *el Cuerpo Posthumano*, presenta algunos de los tránsitos y alcances de la relación del cuerpo y las máquinas:

Hoy no solo existe una relación hombre-máquina, como lo sería un hombre usando una herramienta, sino que las nuevas prótesis cibernéticas han dado origen a una progresiva simbiosis entre el cuerpo y la máquina con la que termina fusionándose y automatizándose cada vez más, el cuerpo se va “robotizando”. (1995, p. 117)

La instrumentalización de lo vivo ha permitido un uso avanzado y eficiente del cuerpo y de otros instrumentos, incluso desde sus formas más básicas ha posibilitado la transformación física del mundo mediante la efectiva manipulación de herramientas para construir objetos, a la vez que el cuerpo paulatinamente ha asimilado tareas regularizadas a modo de automatización, como hemos ejemplificado anteriormente. Sin embargo, en este proceso se evidencia una fragilidad natural; el cansancio y el

agotamiento humano emergen y también expresan como contrapartida a su vulnerabilidad. Por ejemplo, en el caso de los performances de larga duración, de Vannesa Beecroft, la fragilidad se evidencia con el pasar de las horas, cuando las rígidas poses corporales de las performers empiezan a deformarse en pequeños gestos que exponen el agotamiento físico y es entonces cuando la automatización se revela como violencia que excede el límite del cuerpo y deja entrever sus fronteras.

## **El cuerpo como límite, la deslocalización y virtualización del cuerpo en la moda**

La presencia de dispositivos tecnológicos en la vida cotidiana actual reorienta al cuerpo en diversas posiciones; le permiten trasladarse de un lugar a otro y tener además una representación virtual, esta simulación del cuerpo asume virtualmente su materia para desarrollar tareas humanas y presentarse como tal; rompe las coordenadas espacio temporales y, adicionalmente, los nuevos dispositivos proponen nuevas formas de relacionamiento mediado por dichas tecnologías, en las que funcionan como puentes para nuevas formas de contacto entre seres humanos y de estos con su entorno.

La moda no es ajena a esta realidad y participa de ella de forma activa; su relacionamiento con la industria en principio la ha llevado a incorporar cada avance tecnológico a sus formas de producción, exhibición y comercialización de productos, así como la ha acercado a nuevas formas de relacionamiento entre los consumidores y sus productos mediados por la tecnología. Bruno, menciona:

Pasamos de la creación de la *haute couture*<sup>4</sup>, por el auge del *prêt - a- porter*<sup>5</sup> y por el llamado *fast fashion*<sup>6</sup>. Cada momento de estos envuelve una mayor cantidad de artesanos, operarios, máquinas, industria textil y una cadena de valores globales en estructuras de producción y consumo. (2016, p. 75)

En la actualidad, la industria de la moda ha creado softwares de diseño para agilizar los procesos de patronaje y producción a gran escala, procurada por la optimización de los materiales y en pro de reducir los tiempos de producción; asimismo, estos *software* permiten la previsualización de las prendas por medio de herramientas 3D que, a partir de una virtualización del cuerpo humano, logran revisar la prenda y su adaptación a la ergonomía del mismo antes de cortar un solo molde. Visto así: “la producción de vestuario envuelve la customización de productos, el escáner del cuerpo para uso de espejo 3D (probador virtual de vestuario), o para ropa sobre medida, impresión 3D de vestuario, entre otros recursos proyectados entre ficción ciencia y realidad” (Cruz y da Silva, 2021, p. 17).

Esta desmaterialización del cuerpo físico y de la materia le está permitiendo a las grandes marcas de moda evitar al máximo pérdidas masivas de materiales. Sus vitrinas virtuales copian materias primas, telas e incluso texturas con mucha exactitud, a la vez que modelos virtuales posan prendas de vestir antes de ser producidas, lo que reduce altos costos de producción y permite un acercamiento previo al consumidor que predice si el producto será eventualmente aceptado o no en el mercado; el consumidor final participa de forma activa en la compra online de productos ubicados en cualquier parte del mundo; la localización física del cuerpo y de los productos no es un impedimento para su consumo.

La desmaterialización del cuerpo, su representación virtual, al igual que su deslocalización espacial o su presencia simultánea mediada por dispositivos tecnológicos igualmente deslocalizados, cuestiona y complejiza los límites que el cuerpo nos había planteado como superficie, como dador de estructura propia y de seguridad tangible. Si el cuerpo había sido el receptáculo de las experiencias humanas, la frontera entre el ser humano y su entorno, con el que permitía contacto o no, su desmaterialización supone el replanteamiento de dichas barreras. Eventualmente, la tecnología lo relativiza, prescinde

---

<sup>4</sup> Haute couture: alta costura, prendas exclusivas hechas a la medida del cliente.

<sup>5</sup> Prêt - a- porter: lista para llevar. Prendas realizadas de forma serializada y estandarizada.

<sup>6</sup> fast fashion: moda rápida o moda realizada en forma masiva e industrial.

de este y en muchos casos lo inutiliza o lo transforma de innumerables formas; la unicidad de un cuerpo sin artificios, sin estandarizaciones, repeticiones o reproducciones son replanteadas también. “Las manipulaciones que se realizan sobre el cuerpo repercuten también en toda nuestra existencia, ya que no es posible desvincular la vivencia del cuerpo del modo de vivir y percibir el mundo” (Álvarez-Valdés, 2011, p. 359). Esta imposibilidad de desposesión absoluta del cuerpo lo llevan a ser en sí mismo el objeto de toda experiencia, desde el desarrollo más básico y primitivo de una *téchne*<sup>7</sup> a un saber técnico especializado, mediado por la alta tecnología, que incluyen las experiencias virtuales.

La artista estadounidense Cindy Sherman (1954) ha hecho de esta plasticidad del cuerpo toda una propuesta conceptual de la que han derivado innumerables autorretratos de sí misma, en los que explora las infinitas posibilidades de transformación, manipulación, re-construcción de la identidad, tras un continuo ejercicio de fragmentación del yo “Al igual que en el caso de las prótesis, el uso de la manipulación digital en su nueva serie exagera las tensiones entre identidad y artificio” (Exit Media, 2023). En las *selfies*<sup>8</sup> que comparte en plataformas actuales como Instagram, pero que la artista ha elaborado a lo largo de sus cuarenta años de trabajo artístico, participa como modelo y productora; las *selfies* incluyen múltiples transformaciones físicas que reelabora a partir de personajes icónicos que extrae de revistas, películas u obras de arte, con lo que señala la facilidad de reproducción y de ficcionalidad de la imagen que otorgan en la actualidad los medios de comunicación masiva. Escudero, por su parte, menciona acerca de su obra que “El cuerpo femenino se virtualiza a través de la publicidad, se evapora ante el ritmo fugaz de las modas, se digitaliza por medio del ordenador, se recompone con ayuda de la fotografía o se desublima en una performance” (2002, p. 71).

El rostro de Cindy ha recibido durante su larga carrera varias transformaciones físicas, de las cuales es difícil encontrar cuál es su “yo” original, pues su identidad muta radicalmente; se apropia de otras identidades, desplazando constantemente el concepto mismo de identidad y la estabilidad matérica del cuerpo. En los autorretratos entremezcla técnicas análogas como el *collage*, pero también se ha sometido a prótesis por medio de cirugías plásticas. Asimismo, realiza modificaciones digitales en postproducción, facilitadas por *softwares* de diseño, dispositivos tecnológicos, como cámaras fotográficas, lentes o luces, mediante los cuales re-elabora y cuestiona las construcciones culturales de la mujer, especialmente, así como también la fragilidad del cuerpo, la maleabilidad de sus límites, de sus fronteras y la facilidad de su fragmentación.

La reproducción en serie que introdujo la producción industrial introduce la pérdida de unicidad en los productos y en las actividades humanas; en tanto aparece la réplica, la reproducción puede ser repetitiva y automática, esto es, replicada por otro cuerpo o un robot que de forma mecánica ejecuta una misma labor estandarizada. Bajo el principio de la serialidad las unidades singulares se pierden al ser repetidas y multiplicadas a X cantidad de veces, de las cuales ya no se reconocen sus particularidades o la fuente original. En esta nueva realidad el cuerpo en sí mismo se puede reproducir de maneras muchas veces arbitrarias, como lo hace Cindy Sherman; también el cuerpo puede transportarse telemáticamente (su obra circula en su cuenta de Instagram), se reproduce a través de pantallas de celulares y computadores o es mejorado por procedimientos estéticos mediados y reproducidos por tecnologías al servicio de la ciencia o de la comunicación, que difuminan la idea de la unicidad del cuerpo, vuelven resbaladiza la identidad y borran las fronteras del cuerpo inmodificable, localizado y sin fragmentación. De acuerdo con Merlini y La Rocca

los objetos deben ser considerados una constante antropológica, definen una vida cotidiana y acompañan nuestra experiencia, condicionando así nuestra experiencia del mundo. A la evolución social se suma, al mismo tiempo, la evolución de los objetos y sus componentes simbólicos. (2019, pp. 1-2).

<sup>7</sup>Tékne, ‘técne’ o ‘téchne, (en griego antiguo: τέχνη), designa la «producción» o «fabricación material», la acción eficaz, en la Antigua Grecia.

<sup>8</sup> Autorretrato fotográfico.

En una sociedad cada vez más invadida de objetos, el autor se pregunta por el papel simbólico que desempeña la tecnología con la invasión de dispositivos que se infiltran en nuestra existencia. Pensar en que los objetos tecnológicos moldean nuestras relaciones y producen lo que consumimos pero, además, pensar el cuerpo como otro objeto son aspectos que no dejan de asombrar.

Desde el interior del cuerpo físico, el uso de prótesis estéticas o médicas para transformar o mejorar el funcionamiento físico de los órganos, o desde el exterior, mediante el uso de dispositivos tecnológicos o *softwares* la imbricación entre seres humanos, lo cierto es que las máquinas y la tecnología parecen ser una realidad cada vez más irrefutable; el mejoramiento de lo humano y de lo que este produce, mediante el uso de prótesis o virtualizaciones, ha borrado las oposiciones, ha difuminando los límites del cuerpo así como nos conduce a entender las nuevas tecnologías en tanto formas de extensión de lo humano. Por ende, se nos presentan como nuevas formas de un eventual desprendimiento del cuerpo desde su acepción de materia perceptiva y, como resultado de esta indudable inventiva humana, estas simbiosis deben ser continuamente humanizadas

Con los tecno trasplantes, las micro-máquinas pueden suplantar a los órganos. Las prótesis adicionales existen y se localizará esta otra mecanización - motorización de lo vivo, el genio genético, es decir, la posibilidad informática de programar células y de producir organismos transgénicos, clonados en el reino animal y vegetal (como hoy se los conoce). Esta tercera revolución es inconmensurable, con relación a las otras, puesto que de ahí en adelante el robot ya no es el doble del hombre que se encuentra junto a él. Sino que penetra en el interior de lo vivo. (Paul Virilio, 1996)

## Conclusiones

En este sentido, el compromiso ético de la modernidad, implica mucho más que introducir sus conocimientos técnicos-operativos o la automatización para agilizar la reproducción de bienes materiales; implica reconsiderar los alcances colonizadores sobre los saberes adquiridos, sobre el cuerpo y la posibilidad de reconocer en estos las múltiples capas de memoria que dan cuenta de la presencia humana; en sus formas de producir y crear objetos, de modo que no solo el cuerpo se vea afectado por la máquina, sino que sea considerado en sus múltiples manifestaciones como instrumento y en su dimensión creativa y perceptiva de la realidad; esferas en las que residen sus emociones, aspiraciones, creencias y la acumulación de sus aprendizajes. Bajo estas consideraciones es que las máquinas y la tecnología debieran ser revisadas constantemente, bajo el filtro de la presencia humana.

El vestuario como resultado de la creación y manipulación del tejido para cubrir el cuerpo lleva consigo una larga acumulación histórica de saberes adquiridos en sus formas de producción, de transporte e intercambios culturales, que han dado lugar a la industria de la moda y, no obstante, revisar de nuevo sus procesos manuales tradicionales no debería verse como un retroceso, sino como una posibilidad de producción menos abrasiva con los seres humanos y su entorno en sus sistemas de producción industrial. Es pertinente retornar a una producción que considere el impacto que tiene la masificación y el uso desmedido de la tecnología sobre los seres humanos; en el que estos se consideren como organismos complejos. Vale la pena revisar entonces el concepto de organismo, acuñado por Friedrich Schelling, en 1798, para la comprensión de la naturaleza, como un organismo vivo y no mecánico

Mientras que un reloj estaba formado por piezas que podían desmontarse y volverse a montar, con un animal no se podía; la naturaleza era un conjunto unido, un *organismo* en el que todas las partes solo funcionan relacionadas entre sí (Wulf, 2016 p. 171).

- Álvarez-Valdés, L. (2011). El cuerpo humano y su proceso de objetivación  
*Daimon*, 4, 357-367. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4450542>
- Araya, F. (2010) Una mirada en blanco y negro a la historia: Charles Chaplin. *Revista SudHistoria*, 1, (1) 195-220. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3406535>
- Bruno, F. (2016) *A quarta revolução industrial do sector têxtil e do confeção: visão de futuro para 2023*. Estação de letras. [https://www.abit.org.br/uploads/arquivos/A\\_quarta\\_revolucao\\_industrial\\_do\\_setor\\_textil\\_e\\_de\\_confeccao.pdf](https://www.abit.org.br/uploads/arquivos/A_quarta_revolucao_industrial_do_setor_textil_e_de_confeccao.pdf)
- Coriat, B. (1992) *El taller y el robot: Ensayos sobre el fordismo y la producción en masa*. Siglo XXI Editores
- Cruz, A. y da Silva, D. (2021). O ser da Moda entre corpo e tecnologia: uma fenomenologia do portátil. *ModaPalavra*, 14, (34) 216-246
- Elsaesser, T. (2012) *Metropolis*. Palgrave Macmillan
- Escudero, J. Cuerpo y transgresión Cindy Sherman y la visión fotográfica de la mutación humana. Universidad Autónoma de Barcelona
- Exit Media, redacción. (19 junio, 2023). Cindy Sherman y el rostro infinito. <https://exitmedia.net/destacado-semana/cindy-sherman-o-el-rostro-infinito/>
- Haraway, D. (1995), *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Cátedra
- Mejía, I. (2005) *El cuerpo posthumano en el arte y la cultura contemporánea*. Universidad Nacional Autónoma de México
- Merlini, F, La Rocca, F. (2019) Les dimensions esthétiques des objets. Dialogue entre Fabio Merlini et Fabio La Rocca. *Sociétés*, 144(2). <https://shs.cairn.info/revue-societes-2019-2-page-39?lang=fr>
- Postrel, V. (2021). *El tejido de la civilización. Cómo los tejidos dieron forma al mundo*. Siruela

Virilio, P. (1996). *El arte del Motor: Aceleración y Realidad Virtual*. Manantial

Wulf, V. (2016) *La invención de la naturaleza*. Penguin Random House