

Minerva 2.0.  
Un acercamiento a las nuevas  
identidades de género y  
ciberfeministas mediante la fusión de  
lo manual y lo digital.

**NOMBRE AUTOR 1**

Institución / Departamento, grupo o centro

**NOMBRE AUTOR 2**

Institución / Departamento, grupo o centro

[Dejad sin cumplimentar en los envíos previos a la presentación definitiva]

## Resumen

Minerva 2.0 reivindica el diálogo entre las nuevas tecnologías y las más tradicionales. Por medio de una conexión manual-digital se pretende trascender los estilos dictatoriales de discurso de género en la creación.

Este proyecto consiste en una instalación interactiva formada por un tapiz analógico y otro digital que el usuario tejerá de forma simultánea. Los movimientos producidos por las agujas al tejer son enviados al tapiz digital, que va conformando una imagen digital a la vez que el tapiz analógico es creado.

La instalación busca generar una reflexión sobre la identidad de la mujer por medio de un enfrentamiento entre los métodos de creación tradicionales vinculados a la figura femenina y

las nuevas tecnologías. Partiendo de una acción ligada estrechamente con la identidad femenina, al tejer, se crea un tapiz analógico y un tapiz digital. Pese a que la composición de ambos es similar, una superficie de lana con una imagen o patrón de colores, ambos poseen grandes diferencias. El tapiz digital muestra su contenido a través de puntos de pixel mapping que configuran una imagen de tapiz virtual a través de una superficie de lana, formando así una relación poética entre lo analógico y lo digital, entre lo matérico y lo virtual.

*Palabras-clave:* INSTALACIÓN INTERACTIVA, INTERFAZ HÁPTICO, TAPIZ DIGITAL, IDENTIDAD, TRANSCODIFICACIÓN, CIBERFEMINISMO, GÉNERO.

Abstract

Minerva 2.0 reclaims the dialogue between modern and traditional technologies. By a manual-digital connection, it seeks to transcend dictatorial gender language styles regarding to female creation.

This project, an interactive installation composed by an analogue wall carpet and a digital one that user will knit simultaneously. Movements produced by the needles when the user is knitting are sent to the digital wall carpet, which depicts an image while the analogue wall carpet is being knitted.

The installation seeks to create a reflection about female identity confronting female role linked traditional creation methods and new technologies. Interactive and analogue versions of a wall carpet are created simultaneously by a female role action as knitting is. Despite the composition is similar in both creations, a wool surface depicting an image or color pattern, they both show huge differences. This digital wall carpet shows its imagery through a pixel screen that shape a virtual wall carpet shown underneath a wool layer. This dialogue creates a poetic relation between the analogue and the digital; between the tangible and virtual.

*Keywords:* INTERACTIVE INSTALLATION, HAPTIC INTERFACE, DIGITAL WALL CARPET, IDENTITY, TRANSCODING, CIBERFEMINISM, GENDER.

## 1. INTRODUCCIÓN

El aumento de las capacidades tecnológicas y el incremento en la velocidad de respuesta de los dispositivos que nos rodean están generando en el ser humano una necesidad de conseguirlo todo en el momento.

Hace un tiempo el proceso de producción tanto en las imágenes como en la información duraba un tiempo relativamente largo. Hasta la creación de las cámaras polaroid teníamos que esperar para ver una imagen desde el momento en el que era generada hasta que finalmente podíamos contemplarla. Lo mismo ocurría con la información o la comunicación escrita. Este proyecto pone de manifiesto este hecho, provocando un tiempo de espera y elaboración que desemboca en una visualización del tapiz terminado.

Las labores de la mujer siempre han carecido de importancia en términos de productividad y reconocimiento. Más allá de las tareas de cuidar a la familia y apoyar al hombre, la mujer no ha sido reconocida como trabajadora dentro del hogar. Las tareas llevadas a cabo por las mujeres han sido encasilladas como labores domésticas y manualidades. Es por esta razón que el progreso (científico, mecánico, cultural, artístico, etc) siempre ha estado ligado a la figura masculina. Las tecnologías por tanto, han estado desde sus comienzos vinculadas al hombre. Minerva 2.0 anhela revertir esta mirada patriarcal y reivindicar el papel fundamental de la mujer en las tecnologías analizando las nuevas identidades de género.

## 2. Descripción

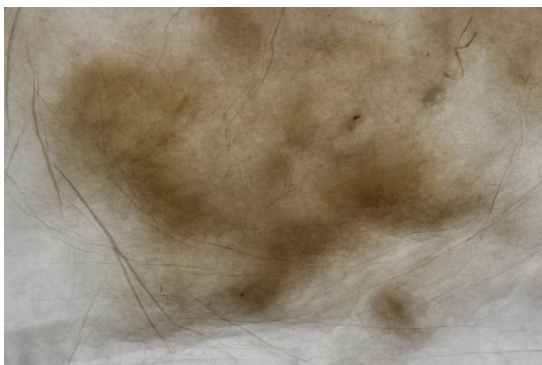


Gráfico 1: Prototipo del tapiz digital.

En esta pieza la imagen no se podrá contemplar completamente hasta que no se termine de crear, tal y como pasa cuando tejemos. Además la imagen, bien sea estática o en movimiento, no es una imagen predefinida que el usuario deba revelar. La imagen por el contrario, deberá ir creándose al mismo tiempo que se crea el objeto físico, y por lo tanto, sólo será visible lo que hasta ese momento esté creado.

Lo que busca esta instalación reactiva es generar una relación analógico digital entre lo manual y lo virtual, pero también analizar la identidad de género y crear un diálogo entre la tradición y la

innovación. El usuario será capaz de crear al mismo tiempo una pieza textil y una virtual.

Por un lado generará un objeto tangible, una pieza textil y por otro creará un tapiz digital. De la misma manera que la huella del usuario queda impregnada en la pieza de lana (presión, conocimientos de la técnica, etc); también quedará impregnada en el tapiz digital, ya que la imagen se irá modulando a la vez que se crea dependiendo del movimiento que genere al tejer.

La mujer ha tenido siempre gran interés por la investigación y la tecnología. Ana de Miguel reflexiona sobre este tema y defiende esta postura. A lo largo de la historia la mujer ha

sido apartada de los movimientos de progreso tecnológico y conocimiento, bien invisibilizándolas como tachandolas de brujas. Pese a ello, la mujer siempre ha estado ligada tanto a la investigación como a la tecnología.

Los movimientos ciberfeministas buscan nuevas soluciones y visiones a las cuestiones de género e identidad a través de los lenguajes que ofrecen las nuevas tecnologías. Pretenden apropiarse del terreno inexplorado que ofrecen los nuevos medios y del nuevo espacio virtual para romper los estereotipos de género.

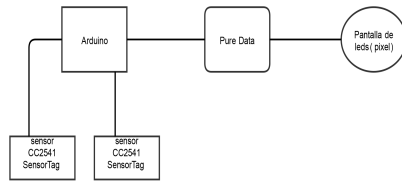
Este proyecto desarrolla dos soluciones creativas partiendo de la misma acción. Hablamos pues de una acción ligada estrechamente con la identidad femenina, al tejer, se crea un tapiz analógico y un tapiz digital. Pese a que presencia de ambos es similar, una superficie de lana con una imagen o patrón de colores, ambos poseen grandes diferencias. El tapiz digital muestra su contenido a través de puntos de pixel mapping que configuran una imagen de tapiz virtual a través de una superficie de lana, formando así una relación poética entre lo analógico y lo digital, entre lo matérico y lo virtual.

La creación digital a partir de una acción manual y con connotaciones vinculadas a la naturaleza y a la mujer, actúa como una expropiación crítica de los lenguajes de creación femeninos que han sido subestimados y alejados de la idea de creación artística o productiva, catalogándose como “manualidades”; entre el ocio y la labor doméstica. Este trabajo consiste, por tanto, en una reflexión sobre las identidades de género en la era de las tecnologías partiendo de un quehacer cargado de estereotipos y significados. Este tapiz digital buscando una desnaturalización de los estereotipos vinculados a estas formas de creación generando una visión más abierta.

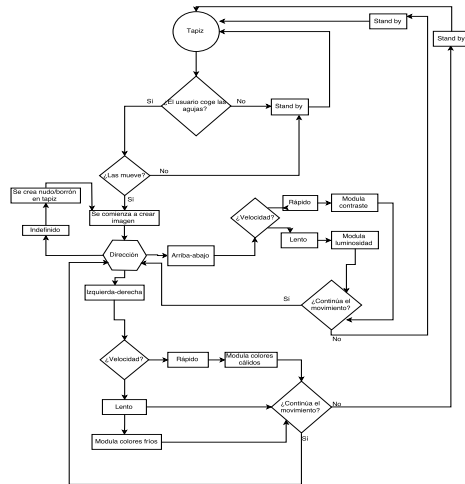
La mujer tiene y ha tenido un gran papel en la innovación tecnológica y en la creación. Como bien apunta Sadie Plant: “Las mujeres dominaron los telares y ahora dominan los ordenadores”. Siguiendo con las teorías de Remedios Zafra, Minerva 2.0 busca ser un dispositivo que genere una reflexión y visibilización sobre estos temas.

### 2.1. DESCRIPCIÓN TÉCNICA

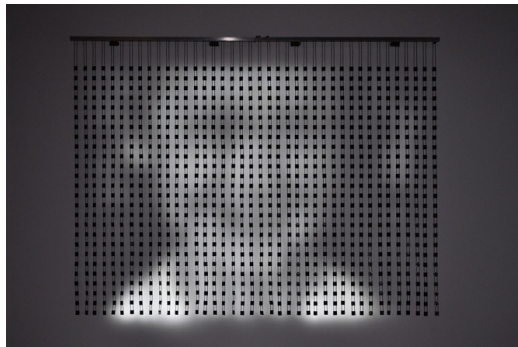
La instalación constaría pues, de dos partes. Por un lado tendremos la pieza analógica, un ovillo de lana y dos agujas y por el otro un display formado por una pantalla de leds situada detrás de una capa de lana que actuará de filtro visual. Esta pantalla estará conectada a un arduino que recibirá los datos de posición y velocidad que envíen las agujas a través de dos sensores CC2541 SensorTag y los utilizará para crear imágenes en Pure Data que lanzará al tapiz virtual conforme el tapiz se vaya tejiendo.



### 1.1.1. Diseño de interacción

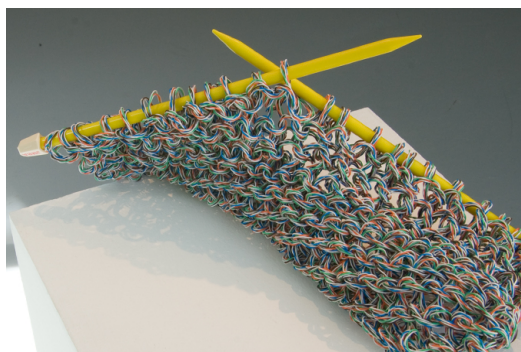


## 2. Referentes



[1] Jim Campbell. Home movies 1040. 2008. Fuente:

[http://www.jimcampbell.tv/portfolio/low\\_resolution\\_works/home\\_movies/home\\_movies\\_ten\\_fourty/](http://www.jimcampbell.tv/portfolio/low_resolution_works/home_movies/home_movies_ten_fourty/)



[2] Rachel Beth. Cable knit. 2008. Fuente: <http://www.rachelbeth.net/portfolio/cableknit.html>

#### Referencias

- De Miguel, Ana. Boix, Montserrat. *Los géneros en la red: los ciberfeminismos*. Universidad de A Coruña.
- Plant, Sadie. 1997. *Zeroes + Ones: Digital Women and the New Technoculture*. Doubleday.
- Wajcman, Judy. 2004. *TechnoFeminism*. Cambridge: Polity.
- Guerra Palmero, María José. 2011. "La (des)conexión mujeres y naturaleza: propuestas eco y/o ciberfeministas.". *Icono 14. Mujeres y tecnología*. Pag 21-38.
- Foster, Hal. 1998. *Vision and Visuality*. The new press.
- Zafra, Remedios. "Arte, Feminismo y Tecnología. Reflexiones sobre formas creativas y formas de domesticación." (Último acceso: 7 de Diciembre de 2016). <http://www.quadernsdepsicologia.cat/article/view/1212>

#### Notas