

ESTÉTICAS HETEROTÓPICAS DE UNA IDENTIDAD FUTURA. CONFECCIÓN DE WEAREABLES EN CONTEXTOS DISTÓPICOS

SOFÍA MAZA PARDO

Institución / Departamento, grupo o centro

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

Resumen

Se trata de una parte de las dos partes, complementarias e imprescindibles entre ellas, que conforman el proyecto *Estéticas heterotópicas de una identidad futura*. El estudio de la Confección de *weareables** en contextos distópicos, realizado por el colectivo Electric Violets, enmarcado en la escultura textil electrónica. Investiga sobre prendas con la capacidad de ser interactivas, tras el estudio de casos desde el que abordar una propia construcción de una heterotopía proponiendo un contra-espacio futuro a partir de una conclusión de mediación entre las posturas tecnófilas y tecnófobas que se producen en la contemporaneidad, entendiendo que la realidad es mixta y derivada.

Sitúa el tema en cuestión en contexto introduciéndose con un breve repaso histórico en relación a la vestimenta hasta su encuentro con la tecnología; y la proyección de contextos y estéticas influenciadas, desde los 70 hasta hoy, por los imaginarios en relación a un futuro distópico, que se refleja en las prácticas del vestir. El escenario de fondo en el que desarrollar con objetividad, posturas que predicen un futuro marcado por las cacotopías que devienen por el desarrollo del ciberespacio, así como teorías de Paul Virilio, Zygmunt Bahuman. Entre otros referentes como Alexander McQueen, Matthew Barney, Jana Sterbak, Auger Loizeau...Obras cumbre de la ciencia ficción distópica como las de Terry Guillam...Objetos que modulan las caras polisémicas del ser futuro, cuando el hombre sea más que humano- como apunta Donna Haraway (Cyborg) o John Law (monstruo).

El objetivo primero de estudio, previo al objetivo principal del proyecto que es: la producción de dos atuendos independientes, programados y conectados mediante dos placas computadora que se controlan a través del dispositivo móvil gracias a la tecnología bluetooth. *Weareables* que dialogan entorno a la identidad, por medio de configuraciones de estado y reconocimiento entre ambos. Confeccionados a partir de la combinación de tecnología de impresión 3D, electrónica, y otros métodos de creación y producción tradicionales que compiten de forma transversal conformando un resultado estético. Tecnología para vestir pensada entorno a un especulativo futuro de la identidad imaginariamente configurado. La capacidad de creación de simulacros y sucedáneos sobre el cuerpo en forma de prenda, como objeto que nos abra a nuestra propia humanidad.

Palabras Clave: ESTÉTICA, HETEROTOPIA, IDENTIDAD, FUTURO, WEAREABLE, DISTOPIA, VESTIR, HUMANIDAD, TECNOLOGÍA, INTERACTIVIDAD.

Abstract

It is a part of the two parts, complementary and essential among them, which make up the heterotopic Aesthetic project of a future identity. The study of the confection of children in dystopic contexts, carried out by the collective Electric Violets, framed in the electronic textile sculpture. It investigates garments with the capacity for interaction, after the study of cases from which it approaches a single construction of a heterotopy proposing a future counter space from a conclusion of mediation between the technological and technological positions that occur in the contemporaneity, Understanding that reality is mixed and derived.

It places the subject in the introductory context with a brief historical account in relation to the dress until its encounter with the technology; And the projection of contexts and aesthetics influenced, from the 70 until today, by the imaginary in relation to a dystopian future, which is reflected in the practices of dress. The background scenario in which they develop objectively, the positions that predict a future marked by the cactapositions that result from the development of cyberspace, as well as the theories of Paul Virilio, Zygmunt Bahuman. Among other referents such as Alexander McQueen, Matthew Barney, Jana Sterbak, Auger Loizeau ... Topical works of dystopian science fiction as those of Terry Guillam ... Objects that modulate the polysemic faces of the future being, when man sea more than human - as pointed out by Donna Haraway (Cyborg) or John Law (monster).

The first objective of study, prior to the main objective of the project is: the production of two independent actions, programmed and connected through the electronic boards that are controlled through the mobile device thanks to the bluetooth technology. Contact lenses that dialogue around the identity, through state configurations and recognition between both. Made from the combination of 3D printing technology, electronics, and other traditional creation and production methods that compete transversely to form an aesthetic result. Technology to dress thought about a future specular imagined identity. The ability to create simulacra and substitutes on the body in the form of garment, as an object that does not open our own humanity.

Keywords: AESTHETICS, HETEROTOPIA, IDENTITY, FUTURE, WEAREABLE, DYSTOPIA , WEAR, HUMANITY, TECHNOLOGY, INTERACTIVITY.

1. INTRODUCCIÓN

El futuro, según la concepción lineal del tiempo, es la proporción restante de susodicha línea que aún no ha sucedido, y se caracteriza por ser especulativo dada la incertidumbre humana entorno al mañana, hacia lo que está por venir. El eterno presente, no concibe la existencia del futuro como algo real, sino así como un contra-espacio, un espacio que se proyecta y que se construye por medio de nuestra imaginación por la concepción del espacio-tiempo. Una posible heterotopía como corte en el tiempo, cuando encontramos una ruptura absoluta con el tiempo presente, así como postula la futurología barajando alternativos futuros posibles, preferibles o no. Una función, tomando el rol de la creación de una ilusión que denuncia como espacio, el espacio real, de más o menos ilusorio.

En nuestra reflexión encontramos evidentes relaciones con respecto a ilustraciones, ya en el pasado Renacimiento, de mundos imaginados de código especulativo despertando diversas lecturas, así como *El jardín de las delicias* de El Bosco ejecutada en década de 1490, siendo una de sus creaciones pictóricas más compleja y enigmática. Se trata de un tríptico, que se cierra sobre su tabla central. Una obra de alto contenido simbólico. El cuadro cerrado alude al tercer día de la creación del mundo por Dios, con una pintura grisalla, protagonizando la imagen una esfera transparente que envuelve la tierra, así como lo hace la atmósfera, como símbolo de la fragilidad

del universo. Representa un mundo antes del hombre. Al abrirse, el tríptico presenta por contraste un mundo lleno de colores saturados donde sus tres escenas coinciden presentando la distopía del pecado. Entendiendo por distopía una sociedad contraria a lo medido, a la idílica en contexto, como consecuencia de tendencias que llevan a situaciones indeseables. Una sociedad indeseable en sí misma representada por antonomasia por el utópico *Paraíso* en el panel izquierdo, donde todos, ya conocemos lo que pasó con Adán, Eva, y la manzana. La pareja del ángulo inferior derecho, se relaciona con Adán y Eva tras su expulsión del *Paraíso* (



Fig. 1: *El jardín de las delicias* (década de 1490), El Bosco. Tríptico cerrado. La tabla central, es un paraíso engañoso a los sentidos donde se representa la locura desatada, el desorden, la lujuria, el acto sexual, todo tipo de placeres carnales donde el hombre ha perdido la razón a pesar de que creen vivir en un Paraíso para amantes, sin más destino que el castigo.



Fig. 2: *El jardín de las delicias* (década de 1490), El Bosco. Tríptico abierto.

El carácter efímero de las delicias de las que gozan los hombres y mujeres que pueblan este jardín con el pesimista mensaje de lo efímero de la felicidad y del goce de esos placeres mal vistos; Y por último en la tabla derecha, la condena al castigo del infierno, un escenario apocalíptico y cruel donde el ser humano ha pecado, y es condenado. En el destino de la humanidad, como es perceptible, encontramos figuras de emplazamiento que se funden, a menudo en esta pintura, como en híbridas combinaciones que no existen en la naturaleza, en la realidad, y que proceden del imaginario de la mente del artista. “Los mundos que reflejan sus obras no son sin más representaciones del mundo que les rodea. Rozan otros mundos: lo divino, lo espiritual y metafórico, el mundo interior del hombre... A primera vista, es un mundo onírico [...] era muy tradicional en cuanto a la religión, uno de los más tradicionales del siglo XVI, pero plasma un mundo revolucionario artísticamente.” (BALESTER, José Manuel, 2016).

Así como en las distopías, el *El jardín de las delicias* nace como obra de advertencia o sátira religiosa que muestra las tendencias del momento extrapoladas en finales apocalípticos. Una representación imaginaria de una sociedad futura con características negativas que son las causantes de la enajenación moral, resultando en personajes que se comportan de manera contraria a aquello que se esperaba de ellas por su condición o naturaleza. La obra del pintor holandés Jheronimus Bosch, es pues, un suceso inventado producto de la imaginación de una ficción distópica donde se explora la estructura social y política, encontrándose con la utopía, cuando todo parece perfecto, como metáfora del engaño (la separación entre utopía y distopía se sitúan entre el S XVIII y XX con el ataque a los defectos de la sociedad). En palabras de Keith M. Booker, lo distópico se utiliza para proporcionar nuevas perspectivas sobre las prácticas sociales y políticas problemáticas, que de otro modo, podrían darse por sentado o considerados natural e inevitable. Esta sociedad con características negativas fue un término acuñado a finales del siglo XIX por John Stuart Mill quien lo emparejaba con el término cacotopía (Bentham), en un discurso de una intervención parlamentaria en 1868.

Tras esta reflexión entorno a la posible recreación de un espacio irreal apoyado por la idea de futuro, y conceptos como contra-espacio, heterotopía y distopía se han tratado de trasladar a un terreno referencial de la historia del arte que dista a gran escala de nuestra época, tratando de encontrar una nueva lectura desde la interpretación de *cyborgs* en la sociedad avanzada del siglo XXI. En el *Manifiesto Cyborg* de Donna Haraway declara el *cyborg* como un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de realidad social y también de ficción. La ciencia ficción contemporánea está abarrotada de estos resultados humanos como criaturas simultáneamente animal y máquina que convive en mundos naturales y artificiales. Define una polis tecnológica basada en la revolución de las relaciones sociales en el hogar. Los límites entre lo físico y lo no físico son muy imprecisos para el *cyborg*.

Las máquinas de nuestros tiempos dice que son la quinta esencia de los aparatos microelectrónica: están en todas parte, pero son invisibles. La maquinaria moderna es un irónico Dios, pues nuestra tecnología es móvil y portátil, una forma hipotética de energía que se postula para explicar las observaciones del espacio en expansión acelerada sobre la aldea global (McLuhan). Una aldea donde nos cruzamos permanentemente con todos los lugares y todos los tiempos que muchas veces predominan, sobre las personas y lugares con los que convivimos por el desarrollo de los medios en un “ancho de mundo “ que se ha convertido para nosotros en una miniaturización de aldea global, y las características de los medios vuelven a emerger en la sociedad comportamientos derivados.

Paul Virilio asocia al tiempo real en la tecnología, la necesidad de establecer una separación con respecto al tiempo histórico, pues afirma que un tiempo real es un tiempo mundial. El tiempo local y las capacidades de interacción de la tecnología, nos remite al tiempo universal de la astronomía, un tiempo marcado por la velocidad que determina inseparable del poder y, por lo tanto, de la riqueza. La idea de que los multimedia nos enfrenta a diversas incógnitas como la de si se dará con una democracia para este nuevo tiempo inmediato. En la telepresencia, se encuentra la pérdida del mundo y del cuerpo, en beneficio por el afán por el cuerpo virtual, una presencia inmaterial. Esta presencia se da en espacio de la aldea global, como por ejemplo, en espacios como redes sociales, a las que Zygmunt Bauman postulador de la modernidad líquida, atribuye el adjetivo trampa, como opio del pueblo. “La cuestión de la identidad ha sido transformada de algo que viene dado a una tarea: tú tienes que crear tu propia comunidad. Pero no se crea una comunidad, la tienes o no; lo que las redes sociales pueden crear es un sustituto. La diferencia entre la comunidad y la red es que tú perteneces a la comunidad pero la red te pertenece a ti. Puedes añadir amigos y puedes borrarlos, controlas a la gente con la que te relacionadas. La gente se siente un poco mejor porque la soledad es la gran amenaza en estos tiempos de individualización. Pero en las redes es tan fácil añadir amigos o borrarlos que no necesitas habilidades sociales [...] Mucha gente usa las redes sociales no para unir, no para ampliar sus horizontes, sino al contrario, para encerrarse en lo que llamo zonas de confort, donde el único sonido que oyen es el eco de su voz, donde lo único que ven son los reflejos de su propia cara. Las redes son muy útiles, dan servicios muy placenteros, pero son una trampa.”(Bauman, Zygmunt , 2016).

El teléfono móvil se ha convertido en la culutura central tecnológica. Las comunicaciones han hecho del dispositivo, un elemento transportable, flexible y personalizable. La tecnología *wireless* tiene un rol indispensable en la vida de casi todos los consumidores vivientes, pues todas las actividades culturales giran alrededor del móvil y, nos mantiene a distancia en contacto constante: mensajes de texto, moda, construcciones de identidad, música, tareas en la vida diaria, interacción con programas de TV, ver videos, navegar por internet, conocer gente, citarse, odio, amor, *bullying*, localización de personas, localización de lugares... Los móviles hoy, encajan en nuevas formas de ser uno mismo, estructura la identidad y pertenece a un grupo. Nuevas formas de organizar la conducta de nuestra propia vida. Negocios, servicios de educación, consumismo, etc. El móvil ha llegado a hibridarse también constutuyéndo a cada individuo en su forma de herramienta de ocio, una tecnología para vivir asociada a la casa, al transporte, al espacio de trabajo, y a otros espacios públicos. Una herramienta que parece abarcarlo todo, hasta encontrarnos aquí con el objetivo de llevar esta herramienta a terrenos artísticos multimedia, consiguiendo tomar el control de una prenda por medio de programación, computación y el *Smarthphone* para reflexionar sobre cuestiones humanas.

1.1 Vestir distópico

Continúa la línea de investigación ahora abordando un breve repaso en la historia de la vestimenta, así también como un reflejo de la sociedad humana. El significado de vestir siempre ha ido fuertemente ligado al concepto de humanidad, es un acto que nos define y distingue como ser, más allá de su función de protección. Vestir genera la posibilidad de crear diferentes configuraciones de la identidad de un individuo, a través de diversos juicios de valor, así como un cóctel de identidades sobre un mismo cuerpo, relativo al contexto dado.

A lo largo de la historia, las prendas han desarrollado diversas formas y modos de clasificación y control social, ejercitado bajo una normativa regida por la posición social predominante del momento basada en los tipos de telas, colores, formas y sexo, que identifican y posicionan a cada persona, factores sociales, climáticos, geográficos, políticos y religiosos son directamente condicionantes de susodicho juego de percepciones y apariencias. A medida que la sociedad avanza ligada al factor tiempo, las formas y estéticas se vuelven más atrevidas de forma progresiva, hasta converger en el

Renacimiento con el concepto de moda que hoy conocemos, exigiendo de la costura un alto grado de sofisticación y profesionalidad dados los medios en la época. Y así, la moda ha ido transformándose hasta que cambian los métodos de producción, apareciendo la máquina de coser, nuevos tejidos sintéticos y, más tarde, la revolución industrial que acabó en la confección a gran escala, y de la alta costura, en el siglo XIX. Estos nuevos métodos de producción simplificaron maquinizadas



Fig. 3: *Remote control II* (1989), Jana Sterbak.

diversas tareas tecnológicamente que afectaron en el mundo hasta la sociedad globalizada de hoy. Además este siglo fue testigo del nacimiento de la confección tal y como se entiende hoy en día, a gran escala, y de la alta costura, creada por Charles Frederick Worth en 1856, en París, donde presentaba sus colecciones de temporada. Las prendas por lo tanto un un objeto intimamente ligado a cada humano en su tiempo. Un objeto de estudio desde el que reflejan diversas porturas y formas de entender la identidad de una persona. El arte, también reflexiona más allá de la prenda como objeto funcional. En su hibridación con la tecnología referentes, como Jana Sterbak en su trabajo *Remote control II* “[...] utiliza varias bailarinas suspendidas en los miriñaques que accionaban sus propios movimientos mediante un mando de control remoto, al mismo tiempo, que eran también manipuladas por otras personas de manera arbitraria desde fuera de la coreografía. Se creaba, de este modo, una metáfora en la que se indagaba acerca de dicotomías como la libertad y la represión, la autonomía y la dependencia, en el contexto de finales de los ochenta y la efervescencia de conceptos como la cibernética, la sociedad tecnificada o el cyborg”. (CATELLANOS, María. *La Piel Biónica*, 2015).

Este conjunto de recopilación de ideas y referentes entorno a la vestimenta ha sido proyectado desde la perspectiva futurista, procurando establecer una conexión con el objetivo final de nuestro proyecto: construir piezas artísticas a modo de prenda, inspiradas en una heterotopía del futuro, siendo necesario plantear una línea histórica en la evolución de las prácticas de vestir y sus contextos hasta



Fig. 4: *Interstitial Space Helmet* (2004), Auger Loizeau.

convertirse en *weareables*. Mediante prendas, mostramos quiénes somos al resto. De tal forma que, podríamos entender hoy la identidad* como algo prefabricado o preconfigurado tanto por uno mismo (por su identidad personal), como por su identidad cultural, social en determinado contexto. Un juego transversal de apariencias, donde existe la identidad, entendida como el conjunto de rasgos propios de un individuo o de una colectividad que los caracterizan frente al resto.

Hoy, en el contexto del universo 2.0, se plantean nuevos entornos donde exponer nuestra identidad. Plataformas sociales cibernéticas o virtuales donde somos representados a través de un avatar digital flotando en un entorno líquido que establece diversas especulaciones acerca de las identidades personales y las relaciones sociales. Auger Loizeau, y su trabajo *Interstitial Space Helmet (ISH)*, expone problemas de comunicación interpersonal a consecuencia de estos espacios posibles de

internet, y nuevas formas de interacción social que han sido posibles gracias a su incorporación en nuestro día a día, donde podemos crear una ficción acerca de cualquier cyborg. La obra tiene forma de casco, y mediante una pantalla externa, puede mostrarse la imagen que se quiera al igual que si se tratase de un avatar, propuesto para solucionar cuestiones de comunicación en las relaciones sociales



Fig. 5: *Teorema Zero* (2013), Terry Gilliam.

de los individuos, deficiencias originadas por la desconexión de las relaciones sociales en el espacio público no virtual.

El desarrollo y la intromisión de la tecnología en nuestra rutina humana, altera e influencia estéticas y modos de confección, las formas y los materiales... La moda es parte del motor de desarrollo de la economía, de los patrones estéticos y de la objetualización de ideas. Ejemplos audiovisuales de la ciencia ficción distópica, entre otros, sirven como ejemplos de contextos imaginarios basados en sociedades destruidas por la tecnología. Son imaginarios apoyados por corrientes más alternativas como el cyberpunk, entre otros, y se toman como ejemplos y referencias del ecosistema que estudia esta parte de la obra, logrando así construir una nueva idea del futuro heterotópica que encuentre un equilibrio entre diferentes posturas en relación a la ciencia, el arte, la tecnología y su repercusión sobre el individuo humano. El imaginario de la ciencia ficción sirvió a los diseñadores de moda a partir de los 70 y los 80. Es un género que cuenta con un ecosistema ficticio donde se relatan acontecimientos inverosímiles inspirados en campos científicos: tanto físicos, como naturales y sociales. Entidades artificiales como robots, cyborgs, androides o simbiotes, y criaturas no antropomórficas son personajes recurrentes. Una perspectiva recurrente en dicho género, reflexionando y mostrando el otro lado del progreso humano, una utopía negativa, que transcurre en términos contrarios a los de una sociedad ideal, representando una sociedad hipotética indeseable. La indumentaria de dicho mundo refuerza el contexto planteado como "objeto-heterotópico" de supuestos y dichos imaginarios, pues los modos de vestir cambian y se alteran con la sociedad.

2. OBJETIVOS

2.1. Objetivo General

El objetivo general del proyecto es investigar y producir en colectivo sobre el diseño y desarrollo de *weareables*, como prendas interactivas capaces de recrear nuestro sentido humano de la identidad en un heterotópico futuro. Como acompaña el hilo temporal, también forma parte fundamental del estudio, el objetivo de contemplar de forma objetiva, las posturas utópicas y distópicas con respecto al futuro como dos ideas que apoyan el proyecto, basándonos en la versatilidad de la realidad de un futuro exactamente no predecible, sino equilibradamente imaginario.

2.2 Objetivos Específicos

Establecer un hilo conductor acerca de las narrativas y filosofías de apertura de género desde las década de los 80 hasta la actualidad, para entender la evolución del ser humano.

Investigar en el campo del arte como se ha abordado el diseño de vestimenta, y como ha conjugado con la tecnología en el campo de los *wearables* por medio de la exposición de casos. Casos que hagan referencia a las teorías y estéticas imaginariamente negativas, que se toman como apoyo y referencia, para argumentar el discurso presente, como una de las partes del estudio de las dos que lo componen, resultando imprescindibles la una de la otra.

Crear dos piezas con forma de prenda que dialoguen entre sí, entre ambas identidades, a través de la comunicación de datos recogidos y enviados entre las dos apariencias, por medio de programación orientada a objetos, adaptando los nuevos medios de nuestro contexto realizando una investigación técnica y material.

3. DESCRIPCIÓN

El proyecto se centra en la confección de dos *weareables* con diferentes funciones, y son complementarios entre ellos, tomando forma de vestido. Los colores de las piezas son el blanco, el negro y el morado. Son colores que tienen connotaciones con respecto a lo positivo, lo negativo, y el futuro.

El interior de los trajes cuenta con el diseño de circuitos flexibles que conducen la electricidad. Su esqueleto electrónico se recubre con diferentes materiales, generando texturas, formas y volumetrías y sensores que hacen referencia a las dos perspectivas que se plantean el proyecto: la utopía y la distopía entorno a la identidad futura, a través de las prácticas de vestir.

3.1 Descripción Técnica

El *weareable* A, cuenta con Pantallas TFT y un detector RGB;

El *weareable* B, cuenta con leds flexibles, y una pantalla LCD y una cámara.

El dispositivo móvil funciona como dispositivo de control por el desarrollo de una aplicación.

3.2 Descripción De Uso

El usuario activa y desactiva la actividad de su vestido. También configura su apariencia, y a su vez, puede ser modificada por el usuario parejo bien por medio del dispositivo móvil, o con motivo de un encuentro físico entre los dos objetos, en ese encuentro:

El *weareable* A detecta el color del *weareable* B, y lo detecta con el objetivo de fundirse camaleónicamente. Sus pantallas TFT pueden ser configuradas por el usuario B, bien emitiendo su captura en tiempo real, o lanzando loops desde su teléfono como estampados.

Por otro lado, en el caso del *weareable* B, una pantalla LCD puede ser configurado por el usuario A por medio de texto, y por lo tanto, por medio de la palabra. Los leds pierden o ganan brillo de forma progresiva a medida que las prendas se acercan o alejan.

Dos piezas con forma de prenda que buscan dialogar entre sí, a través de la comunicación de datos recogidos y enviados entre las dos, por medio de programación orientada a objetos con tecnología inalámbrica *bluetooth*.

Referencias

CASTELLANOS, María.,(2015) *La Piel Biónica. membranas tecnológicas como interfaces corporales en la práctica artística*. Universidad de Vigo.

Dunne & Raby. (2014). *Speculative Everything: Design, Fiction and Social Dreaming*. Massachusetts, The Mit Press.

J. HARAWAY, Donna. (1991) *Ciencia, cyborgs y mujeres, la reinención de la naturaleza*. Madrid, Catedra.

MIZRAHI, Alejandra. (2008). *La indumentaria como confección de identidad en el arte contemporáneo*. Barcelona: Disturbis.

ZAMBRINI, Laura. (2008). *Cuerpos, indumentarias y expresiones de género: el caso de las travestis de la Ciudad de Buenos Aires*. En: *Todo sexo es político*. Estudios sobre sexualidades en Argentina Pecheny, Mario; Figari, Carlos y Jones, Daniel (comp.) Buenos Aires: Libros del Zorzal.

VIRILIO, Paul. (1997). *El Ciber mundo, la política de lo peor. Entrevista con Phelippe Petit*. Traducido por Monica Poole. Madrid. Catedra, Colección Teorema.

GOGGIN, Gerard (2006). *Cell phone culture: mobile technology in everyday life*.

FOUCAULT, Michel (1967). *De los espacios otros*. Conferencia traducida por Pablo Blitstein y Tadeo Lima en 1984, dicada en el Cercle des études architecturals, Architecture, Mouvement.

GARCIA, Angeles.(2016). *Lo que esconde el jardín de las delicias*. Artículo online en El País. [diciembre, 2016]. <http://cultura.elpais.com/cultura/2016/05/19/actualidad/1463681467_598312.html>

Silva, P.(2016). *El Bosco. La Exposición del V Centenario*, Museo Nacional del Prado, (pp. 330-346).[diciembre,2016].<<https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/triptico-del-jardin-de-las-delicias/02388242-6d6a-4e9e-a992-e1311eab3609>>

Zygmunt Bauman: "Las redes sociales son una trampa". (2016). Entrevista por EL PAÍS. Burgos. Recurso Audiovisual Online (1:32") [enero, 2017] <http://cultura.elpais.com/cultura/2015/12/30/babelia/1451504427_675885.html?rel=lom>

RAE[online, 2016-2017]< <http://dle.rae.es/?id=DglqVcc>>

WIKIPEDIA, La enciclopedia libre [online, 2016-2017]< <https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada>>

Notas

1. *La palabra wearable significa "llevable" o "vestible", en el argot tecnológico hace referencia a pequeñas computadoras que van siempre con el usuario. Bajo esta concepción, el PC deja de ser un dispositivo extraño para el usuario que solo lo usaba en un espacio definido pasando a ser un factor que se incorpora e interactúa de forma continua con el, además de acompañarlo a todas y cada una de las partes." (DISPOSITIVOS WEARABLES[enero, 2017]< <http://www.dispositivoswearables.net/>>
2. *La identidad prefabricada radica en que cada uno se la diseña, como por ejemplo por medio de la vestimenta. Ropas como objetos utilitaristas de la propia personalidad, una especie de ingenuidad publicitaria en la cual cada uno se convierte en empresario de su propia apariencia."(VASQUEZ ROCCA, Adolfo. Baudrillard. Cultura, simulacro y regimen de mortandad en el Sistema de los objetos.[Madrid, 2007] <http://www.filosofia.net/materiales/articulos/a_baudrillard_vasquez.html>