

Speaker Dress: Mujer, metal y futuro

Paula Sasaki Otani (Pauchi)

— Pontificia Universidad Católica del Perú



Paula Cristina Sasaki Otani
(Pauchi).

Speaker Dress: Mujer, metal y futuro

Resumen

El proyecto *Speaker Dress* aborda una reflexión interdisciplinaria sobre la relación entre cuerpo, tecnología y poder, a partir del diseño de esculturas sonoras vestibles activadas por gesto, movimiento y proximidad. Desarrollado en tres etapas sucesivas, el proyecto explora la creación de tres iteraciones del *Speaker Dress* que permiten repensar la agencia del cuerpo femenino en contextos tecnológicos contemporáneos. Cada etapa plantea un enfoque particular: la primera investiga la construcción de una interfaz sonora desde el diseño del vestido, la segunda expande el lenguaje escénico mediante la identificación del espacio y colaboración interdisciplinaria, y la tercera profundiza en el marco conceptual de la representación de la mujer y el metal, el cuerpo femenino y el feminismo *cyborg*. Este trabajo analiza los procesos técnicos, estéticos y teóricos que sostienen cada fase del proyecto, con énfasis en su proceso de creación, sustento conceptual y transmisión performática.

Palabras clave: Arte sonoro, Tecnología vestible, *Performance*, Cuerpo femenino, Investigación interdisciplinaria

Speaker Dress: Women, Metal and Future

Abstract

Based on the design of wearable sound sculptures activated by gestures, movements and proximity, the *Speaker Dress* project presents an interdisciplinary reflection on the relation between body, technology and power. Developed in three successive stages, it explores the creation of three iterations of the *Speaker Dress*, allowing the rethinking of the agency of feminine bodies in contemporary technological contexts. Each stage has a particular focus: the first one researches the construction of a sound interface from the dress' design; the second one expands the scenic language through the identification of space and interdisciplinary collaboration; and the third delves into the conceptual framework of the representation of women and metal, the feminine body and cyborg feminism. This paper analyzes the technical, aesthetic and theoretical processes that support each stage of the project, with an emphasis on its creative process, conceptual basis, and performative transmission.

Keywords: Sound art, Wearable technology, *Performance*, Feminine body, Interdisciplinary research

INTRODUCCIÓN

El presente estudio se articula en tres momentos que no solo describen procesos técnicos y performáticos, sino que también entrelazan narrativas históricas, imaginarios culturales y prácticas de notación musical interdisciplinaria. Desde el diseño de instrumentos hasta la elaboración de un lenguaje para la composición escénica, busco abordar la creación tecnológica y la evocación ritual de lo que representa la escultura vestible sonora, integrando referencias desde la moda, el ciberfeminismo de Haraway (1985) y la relación entre el cuerpo femenino, el poder y el metal.

Lejos de una visión distópica, la presente propuesta plantea un futuro afectivo y esperanzado, donde la tecnología se humaniza a través del gesto, el cuerpo se convierte en archivo vivo de memorias y afectos, y la *performance* se revela como territorio de resistencia y reescritura simbólica. Este trabajo se sitúa como una contribución clave para pensar las potencialidades políticas y estéticas del arte interdisciplinar en diálogo con las tecnologías emergentes.

El proyecto *Speaker Dress*¹² se inscribe en el cruce entre el arte sonoro, el cuerpo y la tecnología. Plantea una exploración interdisciplinaria que considera al cuerpo como interfaz y una extensión de este, a través de esculturas sonoras vestibles diseñadas para generar sonido a partir del movimiento, el gesto y la voz. Su desarrollo técnico y conceptual parte de una investigación en el diseño de instrumentos, y se articula desde una práctica performática que busca reconfigurar la relación entre intérprete, tecnología y sonido en escena.

El proyecto gira en torno a tres ejes conceptuales: la relación histórica entre la mujer y el metal; la figura del *cyborg* como posibilidad de agencia tecnológica encarnada; y los dispositivos de poder inscritos en la moda y el cuerpo. A través de estas líneas, el proyecto *Speaker Dress* reflexiona sobre los mecanismos que históricamente han marginado a las mujeres de ámbitos vinculados a la tecnología y al poder simbólico del metal, proponiendo una relectura crítica desde el cuerpo en acción.

La metodología de trabajo combina el diseño y construcción de interfaces tecnológicas con una investigación escénica sostenida por referentes filosóficos, estéticos y culturales. El cuerpo, entendido como territorio simbólico, se convierte en punto de partida para una propuesta escénica que no pretende replicar formatos tradicionales, sino construir nuevas formas de notación, interacción y presencia. En este marco, el gesto se convierte en acto generativo de sonido, y este, en manifestación de una gestualidad expandida.

El presente texto presenta un recorrido por las tres etapas principales del proyecto: la primera etapa aborda el génesis del primer *Speaker Dress*, orientado a la exploración técnica de los materiales. La segunda etapa desarrolla la expansión

1 Para más información del proyecto *Speaker Dress* y las composiciones realizadas mediante los vestidos, ingresar a: <https://www.pauchi.com/artemis>

2 En español, "Vestido-bocina", o "Vestido-parlante".

escénica en diálogo con el formato operático y performático abierto. La tercera etapa, actualmente en desarrollo, profundiza en los cruces entre cuerpo, poder, tecnología y notación interdisciplinaria. El análisis de cada etapa permite observar cómo una práctica artística puede derivar en un espacio de aproximación crítica sobre las narrativas que configuran nuestras relaciones con la tecnología, el género y la representación de la mujer.

PRIMERA ETAPA: SD1 - CREACIÓN Y EXPANSIÓN CONCEPTUAL

El proyecto *Speaker Dress* surge como resultado de una búsqueda experimental en el diseño de interfaces sonoras, impulsada por una necesidad concreta: crear un sistema autónomo que permitiera generar sonido sin depender de una infraestructura técnica externa. Esta investigación inicia durante mis estudios de maestría en Música Electrónica y Medios de Grabación en Mills College, California, en el 2012. En ese contexto, entro en contacto con prácticas de diseño sonoro que priorizan la experimentación y el cruce entre arte, ciencia y tecnología.

El entorno académico de Mills College, a través de su enfoque interdisciplinario, me permitió contar con el espacio e implementos para experimentar con materiales electrónicos. Esta aproximación de creación de instrumentos y crítica al diseño sonoro permite adquirir herramientas técnicas que luego definieron el carácter del *Speaker Dress*: interfaces no convencionales, diseño de hardware propio, integración de sensores y procesadores de señal, diseño de software personalizado para el procesamiento del sonido en vivo, y una mirada crítica sobre el rol del cuerpo en la generación del sonido.

La primera iteración del proyecto, conocida como *Speaker Dress No. 1* (SD1), se estrenó en el 2014 en la Universidad de California, Berkeley. Esta pieza consiste en un vestido compuesto por cien altavoces pequeños, seis amplificadores, un procesador de sonido portátil y micrófonos de contacto. Todos los componentes están ensamblados directamente sobre una estructura que envuelve el cuerpo de la intérprete. Desde un punto de vista técnico, este dispositivo transforma el cuerpo humano en una caja de resonancia móvil y autónoma, capaz de emitir y procesar sonido en tiempo real.

La construcción del *Speaker Dress No. 1* presentó una serie de desafíos técnicos que definen su estética inicial. La gestión del peso, la distribución del sonido, la alimentación energética y la estabilidad del circuito son elementos que exigen soluciones creativas. Sin embargo, más allá de estos aspectos funcionales, la pieza introduce una dimensión técnica que acompañará todo el desarrollo posterior del proyecto: el cuerpo como interfaz y el gesto como generador sonoro.

La fuente principal de sonido del *Speaker Dress No. 1* proviene de la fricción entre el micrófono de contacto y la piel de la intérprete. Este gesto íntimo y corporal produce una textura sonora que pone en evidencia la materialidad del cuerpo. El sonido deja de ser un objeto externo o separado de la intérprete, y se convierte en una exteriorización directa de su presencia física. La piel, en este contexto, se presenta como frontera y filtro entre el interior y el exterior, entre lo subjetivo y lo colectivo.

Conceptualmente, esta primera etapa del proyecto plantea una exploración de la ósmosis entre el cuerpo humano y el sonido. El *Speaker Dress* no se limita a amplificar, sino que produce un tipo de escucha distinta: una que no distingue entre instrumento y cuerpo, entre acción técnica y expresión sensible. Esta propuesta se inscribe en una tradición de arte sonoro que desafía los modelos de ejecución musical convencionales, y abre un espacio para pensar la tecnología no como sustituto, sino como extensión del gesto humano.

La decisión de utilizar altavoces y micrófonos como materiales visibles y expuestos, en lugar de ocultarlos dentro de estructuras pulidas o estéticamente neutras, también forma parte del lenguaje del proyecto. La exposición de los componentes electrónicos remite a una lógica de transparencia técnica que tiene resonancias políticas: no se trata solo de mostrar el funcionamiento de la máquina, sino de visibilizar el trabajo manual, el proceso de ensamblaje.

En este sentido, el *Speaker Dress No. 1* sienta las bases para un enfoque performático donde la tecnología no actúa como una mediación invisible, sino como una presencia escénica llena de significado. La artista se convierte en constructora, programadora, intérprete y autora de su propio instrumento, y esta multiplicidad de roles define una práctica donde las fronteras entre disciplinas como la música, la *performance* y la tecnología comienzan a desdibujarse.

Asimismo, esta primera pieza introduce preguntas que se mantendrán a lo largo de las siguientes etapas del proyecto: ¿qué significa construir un instrumento desde el cuerpo? ¿Cómo se transforma la escucha cuando el sonido emerge directamente del cuerpo del artista, por ejemplo, mediante interfaces que exteriorizan y amplifican el sonido de la piel humana, como es el caso del *Speaker Dress No. 1*?

Estas interrogantes no se abordan como problemas abstractos, sino como experiencias que atraviesan cada fase del proceso creativo del SD1. La primera versión del *Speaker Dress* inaugura una estética al establecer el diseño y función del vestido, así como también una ética: una forma de relacionar al artista con una aproximación a la tecnología que prioriza la materialidad, el error, la presencia y la subjetividad para la creación de sonido. Es en este punto donde el proyecto comienza a consolidarse como una plataforma de investigación artística con proyección escénica, conceptual y simbólica.

SEGUNDA ETAPA: SD2 - CREACIÓN PERFORMÁTICA Y EXPANSIÓN ESTÉTICA

En el 2016, el proyecto *Speaker Dress* entra en una nueva fase marcada por la colaboración, la expansión escénica y la incorporación de un lenguaje performático más complejo. Esta etapa se consolida con la creación del *Speaker Dress No. 2* (SD2), comisionado por la flautista Claire Chase como parte del proyecto *Density 2036*, una ambiciosa serie de encargos de nuevas obras para flauta que redefine los límites del repertorio contemporáneo. La colaboración con Chase me permitió reformular el concepto inicial del dispositivo, lo cual requirió integrar nuevas exigencias técnicas, musicales y escénicas.

A diferencia de la primera versión, centrada principalmente en la funcionalidad técnica del sistema, el desarrollo del SD2 permite al artista profundizar en el diseño estético del dispositivo y en la escritura del software que controla el procesamiento del sonido. Esta reorientación refleja un cambio de enfoque: de la exploración técnica hacia una propuesta más integrada que considera simultáneamente el cuerpo, el espacio, el sonido y la visualidad como componentes inseparables de la experiencia escénica.

El SD2 se presenta por primera vez en *GAMA XV: Piece for Two Speaker Dresses*³, una obra para dos intérpretes en escena. Este nuevo dispositivo incluye una arquitectura más refinada y ligera, y también una máscara-escultura diseñada específicamente para Claire Chase. La máscara, conectada a una caja generadora de iones negativos, evoca un sistema respiratorio artificial y sugiere una relación simbólica entre el cuerpo humano y su dependencia creciente de tecnologías como soporte vital. Esta decisión estética responde a una reflexión sobre la vulnerabilidad, la fragilidad corporal y las condiciones de supervivencia en un mundo altamente tecnologizado.

La incorporación de esta máscara no es solo un gesto visual. Actúa como un punto de articulación entre la dimensión simbólica del diseño y la dramaturgia corporal de quien usa el vestido. La *performance* no se ejecuta desde una partitura tradicional, sino que habita una nueva corporalidad, un espacio híbrido que se desplaza a través del espacio escénico, lleno de significados. El cuerpo, intervenido por la tecnología, se convierte en interfaz expandida y emite un discurso sonoro que nace desde el interior de nuestro cuerpo.

Una de las innovaciones más relevantes de esta etapa es la creación de una partitura gráfica en formato de “obra abierta”, entendida como aquella estructura en la que se determina un sistema poético que “reconoce la ‘apertura’ como una parte fundamental en las posibilidades del artista o consumidor contemporáneo” (Eco, 1989, p. 22). En lugar de organizar el tiempo musical mediante una estructura lineal tradicional, la partitura de *GAMA XV* se basa en una lógica espacial y gestual. El espacio escénico opera como unidad estructural y cada acción está ligada a coordenadas espaciales, tiempos de encuentro entre intérpretes y tensiones dinámicas no lineales. La partitura incluye también instrucciones técnicas específicas, gestos corporales, desplazamientos e indicaciones para la manipulación del dispositivo.

Este tipo de notación abre nuevas posibilidades interpretativas y exige de las *performers* una relación activa con el dispositivo y con su entorno. La pieza no se limita a ser ejecutada, sino que debe interpretarse desde una *corporeidad* situada en el espacio de presentación, donde cada decisión escénica repercute directamente en la producción sonora. Esta estructura hizo posible la adaptación de la obra a distintos espacios, desde teatros experimentales como The Kitchen (Nueva York), hasta escenarios más amplios y formales como el LA Philharmonic, el Deutsches Theater de Berlín y el Ojai Music Festival en California. Cada contexto espacial

3 Para conocer el proceso, presentación, detalles e interpretación de *GAMA XV*, ver: <https://www.pauchi.com/commissions#gamaxv>

transforma la obra, y con ello, reformula la experiencia perceptiva del público.

En este proceso, se profundizó también la creación de un lenguaje basado en el gesto y en la improvisación estructurada. Para la pieza sonora, que incluyó el uso de los *Speaker Dresses 1 y 2*, se incorporó influencias de la danza *butoh*, la astrología, los sistemas de codificación corporal de distintas culturas, y las técnicas de improvisación desarrolladas en contextos experimentales. El resultado es un tipo de *performance* que no se articula desde un discurso narrativo o verbal, sino desde un lenguaje físico, abstracto y sensorial.

La expansión estética del proyecto en esta segunda etapa también responde a una pregunta fundamental: ¿cómo construir un lenguaje escénico donde el cuerpo no sea solo un soporte del dispositivo, sino su origen sonoro y simbólico? Esta pregunta guía el diseño de cada elemento del SD2, desde la colocación de los altavoces hasta la programación del procesamiento de señal, y orienta la escritura de la partitura como sistema de pensamiento visual y performático.

En ese sentido, el SD2 marca una transición importante en el desarrollo del proyecto: de una propuesta técnica a una plataforma escénica que permite pensar nuevas formas de presencia, agencia y dramaturgia corporal. La colaboración con intérpretes como Claire Chase, y la posibilidad de estrenar en espacios escénicos diversos, consolidan una práctica artística que no separa la tecnología del cuerpo, sino que los fusiona en una experiencia de creación expandida.

TERCERA ETAPA: MARCO CONCEPTUAL DEL SD3

La tercera etapa del proyecto *Speaker Dress*, actualmente en desarrollo, introduce un marco de investigación enteramente conceptual, centrado en el análisis crítico de las relaciones históricas y simbólicas entre el cuerpo femenino, el metal, la moda y la tecnología. Esta fase, correspondiente al diseño y construcción del *Speaker Dress No. 3 (SD3)*, se inicia en el contexto de una residencia artística en el Instituto de Ideas e Imaginación de la Universidad de Columbia en París. Aquí, me enfoqué en examinar las genealogías culturales que han moldeado las representaciones del cuerpo femenino en relación con el metal.

MUJER Y METAL

El metal es sinónimo de poder en muchos sentidos. Desde la antigüedad, este otorga poder y prestigio a través de la moneda, la guerra, las armaduras y las armas. También, brinda movilidad social a través de la dote y las compensaciones matrimoniales (Roth, 2004). El metal es también el elemento de la transformación; de las transformaciones socioeconómicas, políticas y espirituales. Para el escultor Tom Joyce, curador de la exposición *Striking Iron: The Art of African Blacksmiths* (2020), el metal es también un gran vehículo de la memoria y el patrimonio. Si es un material que comunica memoria: ¿cuál es el mensaje que tenemos que develar a partir del metal? Y, en relación con el proyecto *Speaker Dress*, ¿cuál es el patrimonio de las mujeres que históricamente vistieron metal?

Empecé a indagar sobre ejemplos de representaciones de mujeres que vistieron metal a lo largo de la historia. A partir de esta búsqueda, entendí que a las mujeres en culturas occidentales no se les permitía socialmente vestir tal material. Un ejemplo de ello sería Juana de Arco, tal vez una de las mujeres más famosas que vistieron metal en la historia occidental. Durante el siglo XV, los conceptos de “metal”, “poder” y “mujer” no representaban una combinación común para la época, y menos aún ante los ojos de las autoridades religiosas.

En el libro *For Fear of the Fire: Joan of Arc and the Limits of Subjectivity*, Meltzer (2001) señala la ambigüedad de género en Juan de Arco a causa de la armadura: “¿Era Juana poco atractiva? ¿Masculina? ¿Femenina? ¿Andrógina? ¿Hermafrodita? ¿O era ‘femenina’ antes de hacer la guerra, sólo para mutar, como Orlando (pero al revés), en una presencia varonil cuando había que ganar las batallas?” (p. 6). Preguntas como estas incentivan a analizar las implicancias del metal como material cuando este es usado por mujeres. Entre otras acusaciones, se le consideró a Juana como hereje por llevar armaduras metálicas masculinas, y fue ejecutada en la hoguera por el delito de travestismo. El poder del metal como material en esa época era de uso exclusivo de los hombres. En tiempos como los de Juana de Arco, en los que el pudor se inscribe en lo femenino, un atuendo masculino en una mujer se consideraba un pecado.

Un segundo ejemplo se encuentra en la película *Metropolis* dirigida por Fritz Lang (1927). Uno de los personajes principales es *Maria*, una mujer que inicialmente personifica las dimensiones emotivas y espirituales de la humanidad. Sin embargo, se presenta también el personaje de la *Falsa Maria*, la versión robótica y metálica del personaje inicial. Ella se torna en un espíritu malvado, de naturaleza demoníaca, una mujer de “corazón oscuro”: el lado irracional y destructivo de las emociones y del alma.

Un tercer ejemplo es la colección de Paco Rabanne *Twelve Unwearable Dresses*, de 1966 (Rabanne, 2019). Con su alusión a la cota de malla, los vestidos establecen la práctica de Rabanne de citar elementos históricos en su estética de la era espacial. La construcción innovadora y el uso poco convencional de materiales personifican la sensibilidad exploratoria y experimental de gran parte de la moda de los años sesenta. No obstante, su colección de vestidos hechos de metal fue catalogada como una moda vanguardista y subversiva.

Podemos observar en los tres ejemplos mencionados que la relación entre la mujer y el metal ha sido polémica a lo largo de la historia, provocando tensiones e imaginarios en sus respectivas formas de representar el uso del material. En el caso de Juana, fue ejecutada en la hoguera; a Falsa Maria se la representó como un demonio; y Paco Rabanne, si bien no fue condenado por su colección de metal, su proyecto fue catalogado por la prensa como subversivo. En realidad, el nombre de la colección “doce vestidos investibles” dice mucho sobre el metal como elemento, no pensado para ser llevado por mujeres. En ese sentido, ¿por qué es tan controversial y subversivo que las mujeres vistan metal? Quizá tengamos que considerar el hecho de que el metal siempre ha sido símbolo de poder, un derecho del que las mujeres han estado social y simbólicamente aisladas durante mucho tiempo.

MUJER, MODA Y PODER

Mientras que, en el caso de los hombres, quienes históricamente han vestido armaduras de metal como forma de proyectar socialmente más poder; a través de la historia, vemos una recurrencia en culturas occidentales en la creación de dispositivos vestibles para mujeres que buscaron limitar sus movimientos y, por ende, limitar la proyección social del poder.

Las prendas de vestir pueden predefinir nuestro comportamiento y, en muchos casos, limitar nuestras acciones, identidades e incluso nuestros cuerpos. Algunas prendas femeninas han sido históricamente diseñadas para cumplir con ciertas convenciones estéticas y culturales. Por ejemplo, en la tradición china del vendaje de pies y los zapatos diminutos estaban pensados para moldear dolorosamente los pies de las mujeres (Wang, 2002). En las culturas occidentales, las mujeres también usaron el corsé, la crinolina de jaula, entre otros accesorios que restringían su movimiento y comprimían sus cuerpos.

Esta mirada crítica sobre la indumentaria como tecnología de poder se ve influenciada por los planteamientos de Michel Foucault sobre la relación entre cuerpo y dominación. Como afirma el autor, “el cuerpo también está directamente inmerso en un campo político; las relaciones de poder tienen una sujeción inmediata sobre él; lo invierten, lo marcan, lo adiestran, lo suplican, lo fuerzan a realizar tareas, a efectuar ceremonias, a emitir signos” (Foucault, 1977, p. 25). Desde esta perspectiva, el cuerpo no es simplemente una entidad biológica, sino un territorio político donde la moda y sus estructuras operan como dispositivos disciplinarios que configuran conductas, subjetividades y formas de habitar el cuerpo.

MUJER Y CYBORG

¿Cuál es el estado actual de la relación entre la mujer y el metal? El proyecto *Speaker Dress* reflexiona sobre la vulnerabilidad humana y cómo dependemos cada vez más de la tecnología para sobrevivir. En ese sentido, el proyecto plantea una realidad donde la tecnología se convierte en una extensión del cuerpo humano, de nosotros mismos. Así, el *Speaker Dress* transforma a la intérprete en un nuevo ser híbrido, en un *cyborg*.

Los seres humanos tienen una necesidad ancestral de crear seres híbridos, criaturas semidivinas o semimonstruosas, como los minotauros, las sirenas o seres humanos con capacidades de dioses. ¿Por qué sentimos la necesidad de incorporar una “otra mitad” en nuestras narrativas? ¿Es esa mitad algo que nos completa? Estas criaturas responden a nuestro deseo por lo sobrenatural, por el misterio y lo desconocido. En ese sentido, ¿cuál sería hoy el híbrido que estamos buscando? Siguiendo las ideas de Donna Haraway, una de las feministas posmodernas más influyentes en los estudios del cuerpo, este proyecto incorpora su mito del *cyborg*: “no tiene sentido oponer lo mítico a lo orgánico, ni lo orgánico a lo técnico. Los cuerpos son organismos cibernéticos: compuestos híbridos de encarnaciones tecno-orgánicas y textualidad” (Haraway, 1985, citada en Springer, 1991).

En el libro *The Sociology of the Body: Mapping the Abstraction of Embodiment*, Kate Cregan profundiza en la idea de Haraway sobre las mujeres y la posibilidad de reescribir esta encarnación tecno-orgánica:

En esta narrativa, las computadoras, el Internet y la integración de tecnologías médicas con el cuerpo humano abren el camino para que las mujeres las usen en su propio beneficio. Los cuerpos biotecnológicos, cyborg, son cuerpos más allá de las limitaciones patriarcales del sexo y el género. (Cregan, p. 141 2006, traducción propia)

Ahora existe la posibilidad de que las mujeres reescriban esta relación tecno-orgánica. En esta narrativa, las computadoras, el internet y la integración de tecnologías médicas con el cuerpo humano permiten que las mujeres utilicen tales tecnologías para sus propios fines. En ese sentido, los cuerpos *cyborg* trascienden las limitaciones patriarcales del sexo y el género, ya que la tecnología supera cualquier categorización de género.

Haraway no presenta a la tecnología como enemiga, como lo hicieron muchas de las representaciones tempranas de la relación entre hombres y tecnología, como en *Modern Times* de Charles Chaplin o en *Metropolis* de Fritz Lang. Ella propone que la tecnología puede ser una vía de liberación, porque permite trascender las categorías de género. En el caso del *Speaker Dress*, el cuerpo de la intérprete se configura como un cuerpo-*cyborg* que no sustituye su humanidad por componentes digitales, sino que reconfigura su agencia a través de ellos. La tecnología no actúa como sustituto, sino como resonador y amplificador de gestos, afectos y presencias.

Este planteamiento se refleja también en la construcción estética y funcional del SD3. A diferencia de las versiones anteriores, esta nueva interfaz se enfoca en la creación de un sistema simbiótico entre cuerpo, espacio y sonido, donde cada gesto produce una modulación directa y compleja del entorno sonoro. Para ello, el diseño incluye sensores de movimiento, placas de contacto, estructuras metálicas ligeras y un sistema de procesamiento multicanal, que permite espacializar el sonido de forma dinámica y situacional.

La investigación en torno al SD3 culmina en una propuesta donde el cuerpo ya no se concibe únicamente como medio técnico ni como soporte estético, sino como territorio simbólico y político. Cada decisión de diseño, cada elección de material y cada gesto escénico responden a una voluntad de producir sentido desde la complejidad de lo híbrido. El proyecto se inscribe así en una práctica artística que combina creación tecnológica, crítica cultural y pensamiento performático, y que abre caminos para nuevas formas de subjetividad y expresión en el campo de las artes escénicas contemporáneas, en un contexto altamente mediatizado por las nuevas tecnologías.

HALLAZGOS Y CONCLUSIONES

El proceso de creación del proyecto *Speaker Dress* ha permitido articular una práctica artística que combina exploración técnica, investigación conceptual y *performance* crítica. A través de sus tres etapas principales, la propuesta ha logrado

establecer un lenguaje propio, en el que cuerpo, tecnología y sonido se integran en una misma matriz expresiva. Cada iteración del *Speaker Dress* ha respondido a preguntas específicas sobre agencia, presencia y representación, para lo cual ha producido no solo nuevas formas de representación escénicas, sino también nuevos marcos de reflexión sobre el cuerpo, sus posibilidades expresivas y su interrelación con la sociedad.

Uno de los hallazgos más significativos del proyecto fue la comprensión del cuerpo como interfaz activa de producción simbólica. En lugar de reducir la tecnología a un conjunto de herramientas externas, *Speaker Dress* propone una relación simbiótica en la que el gesto, el contacto y la proximidad generan sonido y, con ello, significado. Esta orientación busca desplazar la lógica de la automatización, lo cual devuelve al cuerpo su capacidad de producir experiencia, afecto y discurso desde lo físico y lo sensible.

Otro aporte importante radica en la resignificación del metal y la moda como territorios de agencia estética y política. La elección de materiales y la construcción visual del dispositivo no responde únicamente a criterios funcionales, sino que pone en escena una serie de tensiones históricas que han definido la relación entre mujer, poder y tecnología. El proyecto plantea una estética que no disimula los componentes técnicos, sino que los convierte en parte de una narrativa crítica sobre el lugar del cuerpo femenino en los sistemas sociales a través del tiempo.

La figura del *cyborg*, entendida desde los planteamientos de Haraway (1985), ha sido clave para pensar una subjetividad que no teme lo híbrido, sino que la utiliza como recurso para imaginar otras formas de existencia. El *Speaker Dress* aborda esta postura al proponer un cuerpo que no es neutral ni transparente, sino situado, complejo y expandido a través de sus dispositivos. La tecnología, en este marco, no reemplaza al cuerpo, sino que lo amplifica desde una dimensión afectiva, artística y hasta política.

En conjunto, el proyecto *Speaker Dress* propone un modo de creación escénica que no separa la técnica de la política, ni la estética del pensamiento. Su recorrido evidencia cómo el arte puede funcionar como laboratorio para repensar las formas en que empleamos el cuerpo, la tecnología y la escena performática, desde una perspectiva situada, crítica y poética.

REFERENCIAS

- Cregan, K. (2006). *The Sociology of the Body: Mapping the Abstraction of Embodiment*. Sage.
- Eco, U. (1989). *The Open Work*. Harvard University Press.
- Foucault, M. (2012). *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*. Vintage Books.
- Haraway, D. (1985). A Manifesto for Cyborgs: Science, Technology, and Socialist Feminism in the 1980s. *Socialist Review*, (80), 65-107.
- Joyce, T. (2019). *Striking Iron: The art of African blacksmiths* (19 Nov. 2019–29 Mar. 2020). Musée du quai Branly–Jacques Chirac.
- Meltzer, F. (2001). *For Fear of the Fire: Joan of Arc and the Limits of Subjectivity*. University of Chicago Press.
- Rabanne, P. (2019). *Le Temps des Collections VII: Paco Rabanne, métallurgiste de la mode* (7 de diciembre de 2018 a 19 de mayo de 2019). Le Secq des Tournelles Museum. <https://musees-rouen-normandie.fr/fr/expositions/le-temps-des-collections-vii-paco-rabanne-metallurgiste-de-la-mode>
- Roth, E. A. (2004). *Culture, Biology, and Anthropological Demography* (Vol. 3). Cambridge University Press.
- Springer, C. (1991). The Pleasure of the Interface. *Screen*, 32(3), 303–323. <https://doi.org/10.1093/screen/32.3.303>
- Wang, P. (2002). *Aching for Beauty: Footbinding in China*. Anchor Books.