

## Pulse Scketch: enfoque de moda y salud participativa

**Maria Paulina Gutiérrez A.**

Diseñadora de modas

Maestría en Diseño y Creación Interactiva

Universidad de Caldas

Manizales, Colombia

paulinamaria1008@gmail.com

### RESUMEN

*Pulse\_Sketch* es un proyecto de diseño de moda que combina ingeniería electrónica, fabricación de ropa y un interrogante de salud participativa. Propone trabajar con sensores de frecuencia cardíaca en un sentido instructivo, informativo y feliz. El traje a través de un guante y el dedo índice izquierdo monitorea las pulsaciones de sangre. Posee un circuito textil confeccionado con un tono significativo y un titular de luz LED sobre un panel DIY en forma de corazón. Está fabricado con pana coreana y malla, y su construcción fue diseñada con el propósito de observar el funcionamiento y la dirección del circuito electrónico, lo cual es sumamente importante durante el cableado, la interacción y el monitoreo.

### Palabras clave

Technology wearable, fashion design, craftsmanship, DIY.

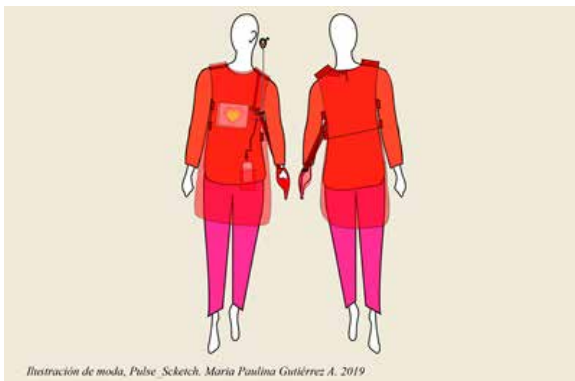


Ilustración de moda, Pulse\_Sketch. Maria Paulina Gutiérrez A. 2019

### INTRODUCCIÓN

El diseño del vestido *Pulse\_Sketch*, es un resultado acerca de consultas preliminares sobre confección de ropa, dispositivos electrónicos y medio ambiente, ellos comenzaron a ser explorados en el Master en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas, y continúan como procesos comprometidos con la creación. *Pulse\_Sketch* es un diseño de moda y ciencia, una visualización del objeto electrónico vestible con sus partes funcionando de una escala íntima a una participativa.

*Pulse\_Sketch* es un proceso de participación, ya que es un proyecto que nace dentro del Laboratorio Sensor de la Universidad de Caldas, y se expande por diferentes espacios de creación colaborativa. Los laboratorios en los que *Pulse\_Sketch* se ha estructurado, propician indagar interfaces electrónicas con microchips, sensores, actuadores o gadgets, los cuales permiten conectar nuestro cuerpo humano con Internet. Los sensores que se usan en este experimento, son herramientas de enseñanza e instrucción de bajo costo confeccionado en el proceso de elaboración del vestido, estos permiten observar fenómenos físicos, ambientales y sociales dentro de cualquier laboratorio o espacio de mediación comunitaria.

*Pulse\_Sketch* nace a medida que se visitan diferentes espacios maker en Brasil y Colombia, dónde se observan diversas reacciones, también a media que se crean talleres con la comunidad interesada y se comparan materiales electrónicos, modelos de monitoreo, código y disposición de los componentes para su práctico funcionamiento textil. Una de las preocupaciones que se ponen en la mesa de diversos laboratorios es el fenómeno de la circulación y pulso sanguíneo.

Este es un proceso vestible y electrónico, que se trabajó en el pasado y continúa en crecimiento en el presente. *Pulse\_Sketch* es un intento de poner a prueba sensores de pulso sanguíneo (BPM), su posible código



- Cómo puede ser una posible comunidad beneficiada en un sentido conceptual o en un sentido literal.
- Cuál sería la técnica, propósito estético y nivel de complejidad en un proyecto de moda, tecnología y colaboración.

## CONCLUSIÓN

Para concluir se trae un asunto de ahora que me permite explicar mejor *Pulse Sketch* y es la vida post-humana. Hoy se intenta explicar la vida y el entorno a través de sensores que hacen de los seres humanos, seres portadores de problemáticas, tales como; el repentino cambio de la temperatura, las migraciones, la oscilación de la presión atmosférica, la variación de las emociones, el derretimiento de los polos. Estas problemáticas se observan todos los días a través de los medios de comunicación y el cuerpo mismo, es por esto que, cuando necesitamos vestir y queremos protegernos del frío o del calor, entonces en la vida de hoy analizamos, ¿es necesario protegerse de la oscilación de las emociones que produce el medio? o ¿de la fuerte presión que ejerce la atmósfera sobre el cuerpo?

## REFERENCIAS

- [1] Richard Sennet. 2019. *El artesano*, Barcelona. Editorial Anagrama.
- [2] Tincuta Heinzl, et al. 2019. *Attempts, Failures, Trails and Errors. Notes on an exhibition of failed prototypes and rejected projects*. Running with Scissors, 13th EAD Conference University of Dundee, 10-12 April 2019.
- [3] Julián Jaramillo Arango, J. & Maria Paulina Gutierrez, 2017. *Design process for wearable technologies and urban ecology, AirQ Jacket*. ISEA2017 Manizales BIO-CREATION AND PEACE. Proceedings of the 23rd International Symposium on Electronic Arts.
- [4] Organización Mundial de la Salud. 2016. *Género, Cambio Climático y Salud*. Catalogación por la Biblioteca OMS. Impreso en Ginebra (Suiza)10-21.
- [5] Ezio Manzini. 2008. *New Design Knowledge*, Politécnico de Milano, Italia, Vol 30 No. 1 January 2009, 11, 1-12.
- [6] Pulsesensor.com, (2020). *Sensor de pulso Arduino*. Recibido de: (<https://pulsesensor.com/>) consultado: 22/03/20.