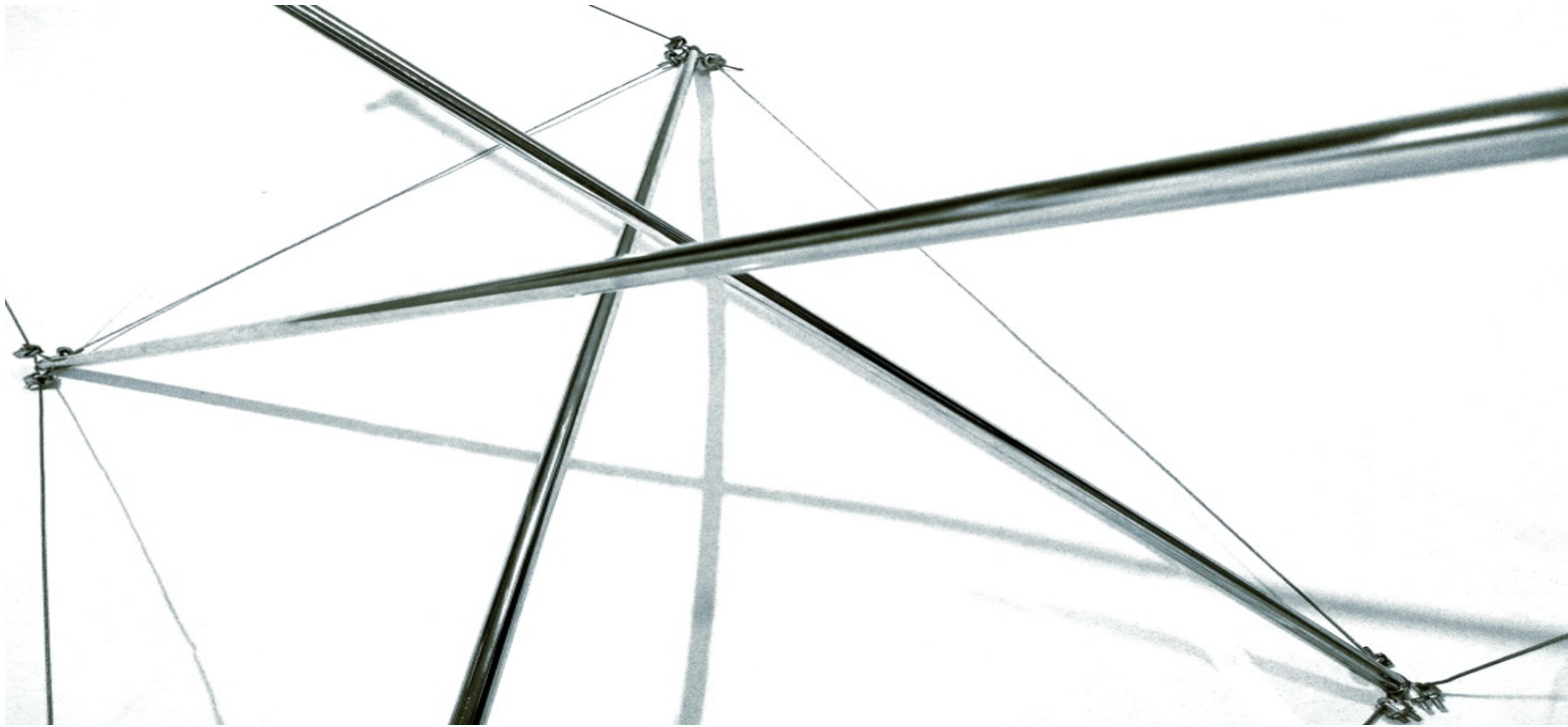


Hábitat

Proyecto financiado por el FONDART Nacional 2015



Hábitat está diseñado como espacio inmersivo y como experiencia perceptual del sí mismo, mediada por la interacción entre la propia biología y psiquis del sujeto, y el espacio físico que lo contiene. Una propuesta de estas características tiene, al menos, dos líneas principales de desarrollo -tanto en lo práctico como en lo teórico- que si bien pueden ser consideradas disímiles, pensamos que se entrelazan al mismo tiempo que se bifurcan: Primero, la pregunta por la naturaleza de la percepción y su capacidad inherente de retroalimentación con el entorno, como es vista, por ejemplo, desde la perspectiva enactiva de las ciencias cognitivas;; y Segundo, la pregunta por las implicancias estéticas y técnicas de los procesos mediados de transducción de lecturas biométricas y neuronales aplicadas al diseño creativo de un espacio inmersivo. Ambas líneas confluyen en un punto que provoca algunas de las primeras inquietudes artísticas para el desarrollo de este proyecto: ¿En qué medida y de que modo o modos es posible -en un mundo dependiente del que percibimos- mostrar estéticamente cómo la acción física, la actividad biológica y la actividad neuronal podrían ser retroalimentadas perceptualmente en un sujeto a través de la transformación del espacio que habita?;; Si aquello que cuenta como mundo relevante para un sujeto es inseparable de su propia estructura de percepción: ¿De qué manera se desarrollaría la experiencia estética de un sujeto vinculado 'biológicamente' al espacio físico que lo contiene?

Si bien, la idea de espacio inmersivo con características interactivas tiende a ser asociada en primera instancia con el concepto, más general, de Realidad Virtual, con Hábitat se busca experimentar a partir del diseño, construcción y

manipulación de un espacio físico concreto, estableciendo relaciones entre la materialidad de éste y la de su habitante. En este sentido, la atención sobre los procesos cognitivos asociados a la experiencia de estar contenido por este espacio material se centra en cómo el sujeto inmerso podría acceder estéticamente a niveles velados de su propio comportamiento biológico, al tener la posibilidad de percibirse como referido, representado, correspondido, simulado o reflejado, en el marco de un circuito de retroalimentación cognitivo y perceptivo que físicamente lo interpela.

Desde el punto de vista de las relaciones de significado, la propuesta tiene diversas aristas que evaluamos pueden incidir en la construcción simbólica de la experiencia estética. La propuesta inicial de diseño considera una estructura esférica en gran parte debido a las posibilidades semánticas inherentes a esta forma, que puede ser considerada arquetípica. En la idea germinal se encuentra la inquietud respecto a las vinculaciones posibles de esta estructura -en nivel simbólico, por cierto, y evidentemente no formal- con el concepto de útero o matriz, entendido como cavidad, como órgano muscular hueco, contenedor orgánico viviente que se encuentra interconectado a su huésped al punto de con-fundirse con él. En este mismo camino de lo biológico, entendido en amplio sentido, observamos un vínculo de significante-significado con la estructura preliminar de Hábitat y la forma geoidal del planeta tierra, asociada a las nociones de geósfera y ecosistema, y relacionada con la búsqueda técnica que plantea el proyecto acerca de las posibilidades de transducción entre diversas formas de energía. Por otra parte, se observan relaciones teóricas particularmente interesantes al detenerse en la concepción de Hábitat como un espacio diseñado para acoger una experiencia inmersiva personal, tanto desde el punto de vista cognitivo, perceptivo, y en último término filosófico tanto de

perspectiva fenomenológica como hermenéutica, trazando una línea entre los procesos de subjetivación que llevan al individuo a constituirse en sujeto y las prácticas asociadas al cuidado o inquietud de sí, como modo activo y focalizado de atención sobre el sí mismo.



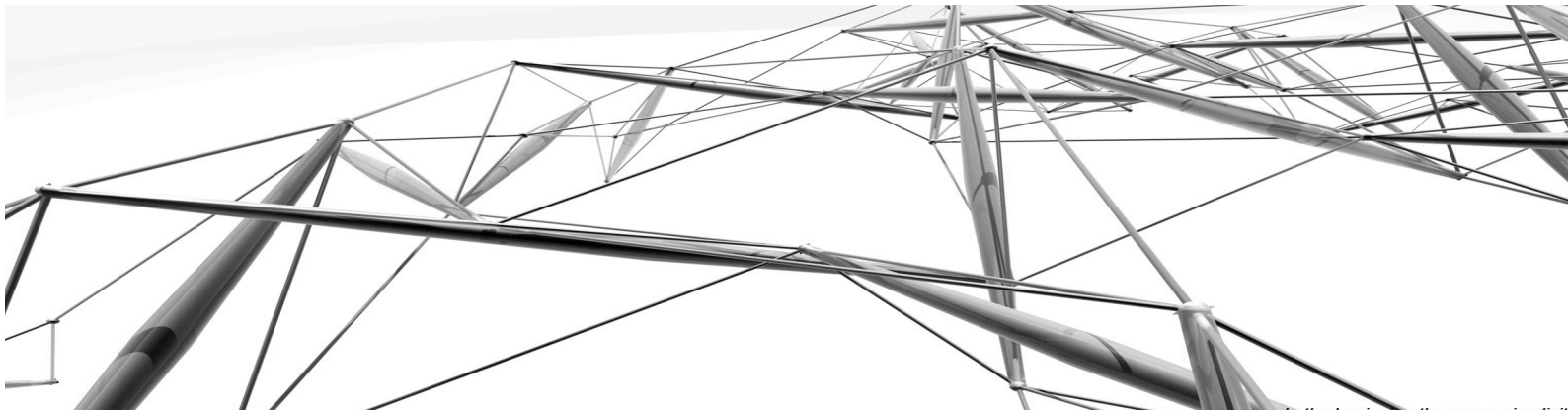
Descripción

El proyecto consiste en un espacio interactivo, denominado Hábitat, con eje en el concepto de bio-feedback, basado en la lectura de variables fisiológicas de su huésped captadas por biosensores y la transducción de estas variables, en tiempo real, a diversas formas de energía.

Hábitat es una estructura cerrada, de 4 metros de diámetro, que se sustenta sobre sus propios pilares, diseñada adecuadamente para recibir en su interior al menos a una persona en posición anatómica estándar, es decir, parado y erguido.

Hábitat busca la convergencia entre cuerpo, sonido y espacio, a partir de la idea de que el cuerpo y sus variables fisiológicas pueden modelar el hábitat, efectuando en tiempo real transformaciones sobre un espacio físico por intermedio del sonido, generando una retroalimentación entre el huésped y el espacio que éste habita.

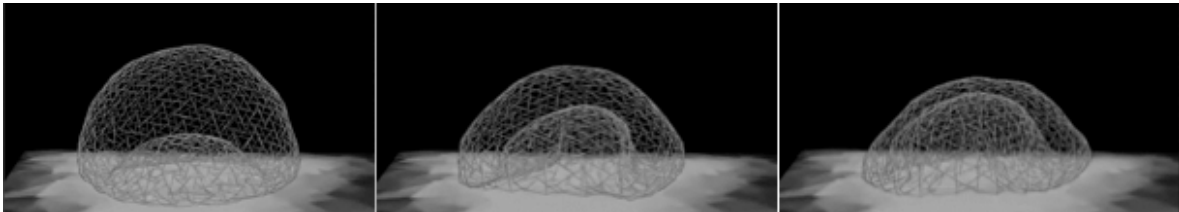
Bajo el desafío conceptual y técnico de cómo crear una espacio que se modifique estructuralmente de manera orgánica, surge como solución posible el principio



arquitectónico de tensegridad (Tensegrity)

La Tensegridad es un principio estructural basado en el empleo de componentes aislados comprimidos que se encuentran dentro de una red tensada continua, de tal modo que los miembros comprimidos (generalmente barras) no se tocan entre sí y están unidos únicamente por medio de componentes traccionados (habitualmente cables) que son los que delimitan espacialmente dicho sistema.

Este tipo de estructura posibilitan modificar su forma a través de una alteración localizada, generando, por su interconexión, un movimiento orgánico.



Este punto localizado de alteración, estaría comandado por la fuerza y desplazamiento que dos electroimanes estarían ejerciendo (campo electromagnético) en ese punto. Este principio de movimiento a partir de dos bobinas electrificadas (electroimanes), es el mismo principio que el de un altavoz.

Esta estructura iría recubierta por una tela que haría la

funcion de membrana, por lo cual este objeto estaría no solo simbolizando a un gran parlante, si no que se comportaría como tal.

Podemos definir entonces a “Habitat” como un espacio inmersivo que se modela y se re-estructura orgánicamente en tiempo real a partir de la información biológica de su huésped.

Equipo de trabajo

Ejecutor Principal: Esteban Agosin Otero Profesor y director MLAB, Universidad de Valparaíso Magíster en Artes electrónicas, Universidad Nacional de Tres de Febrero, Buenos Aires

Funciones: Dirección, Investigación y programación

Co-ejecutor: Cristián Galarce Lopez Profesor Universidad de Valparaíso Lic. en Música, Pontificia Universidad Católica de Valparaíso Postítulo en Composición Musical, Pontificia Universidad Católica de Valparaíso

Funciones: Investigación y programación

Co-ejecutor: Eric Rodriguez Sevilla, Arquitecto y artista medial

Funciones: Investigación y diseño estructura

Co-ejecutor: Carolina Marín Rubio Lic. en Artes escénicas, Universidad Mayor Magister en creación e investigación artística contemporánea, Universidad Mayor

Funciones: Producción e investigación

Contacto:

estebanagosin@gmail.com

carolina.marin.rubio@gmail.com

+569 75819157

