



**PALABRAS CLAVE:** INSTALACIÓN · INTERACCIÓN · BIOFEEDBACK · TENSEGRIDAD

## HÁBITAT

ESTEBAN AGOSÍN

22 **JUN** - 14 **AGO** 2016

La instalación interactiva del músico y artista visual chileno Esteban Agosín (Quilpué, 1984) es un espacio inmersivo que se alimenta de las señales cerebrales del visitante que ingresa a su estructura, activando mecanismos que modelan y transmutan este espacio-cuerpo, que es al mismo tiempo orgánico y artificial.



**NIVEL LEVEL 2**  
**SALA ROOM ANILLA**



La instalación interactiva *Hábitat*, basándose en el concepto de bio-feedback, es capaz de leer las señales cerebrales de su huésped y convertirlas en la energía motriz que alimenta su propio movimiento. De esta manera, el público es invitado a ingresar a la estructura, colocarse un cintillo biosensor y convertirse no solo en el activador de la obra, sino en un cuerpo que se extiende y fusiona en esta matriz. Así, cuerpo, movimiento y espacio son los fenómenos físicos, pero también los conceptos que sustentan la reflexión propuesta por la obra, aquella articulación y tensión que hace inevitable pensar en un hábitat que es al mismo tiempo contenedor de su propio cuerpo.

La matriz, una estructura cerrada que se sustenta sobre sus propios pilares, es resultado de un proceso de investigación dirigido por Esteban Agosín, que contó con la participación de Daniel Bagnara, Cristián Galarce, Francisco Herrera, Carolina Marín, Éric Rodríguez, María Jesús Schultz, Edinson Valenzuela y Marcelo Vargas.

Frente al desafío de crear un espacio que se modificara de manera orgánica, se incorporó el principio arquitectónico de tensegridad para el prototipado y desarrollo de la estructura. Creado originalmente por el artista Letón Karl Loganson en pleno Constructivismo ruso, la dialéctica de contrafuerzas entre compresión y tracción ha sido incorporada a las artes visuales.

Así, para *Hábitat* se planteó un sistema compuesto por barras metálicas y elásticos que le dan a la estructura un autoequilibrio dinámico y permite su modificación a partir de códigos de programación, cuya fuente se encuentra en las señales fisiológicas del huésped. Tal como sucede con algunos textiles como el spandex, la trama se retrae y ajusta al movimiento provocado por el cuerpo que lo ocupa.

Pero *Hábitat* incorpora un cuarto elemento: el sonido, que actúa como un potenciador a partir de la idea de que el cuerpo y sus variables fisiológicas pueden modelar el espacio basándose en la retroalimentación.

VISITA TAMBIÉN NUESTRA OTRA SEDE **MAC QUINTA NORMAL**

**DAVID SHRIGLEY / SUPERFLEX / JUEGO MIXTO / LA MATRIZ DEL CUERPO / FICTIONAL ARCHEOLOGY / PROYECTO MÓVIL: ALUCINAJE**

EN EL MARCO DE  
LA RED IBEROAMERICANA



**Anilla Cultural**  
LATINOAMÉRICA-EUROPA

AUSPICIA



COLABORA



Ciencia y Educación en Red