



Archfarm

Fascículos aperiódicos de arquitectura

NÚMERO 8 † MARZO 2006

www.archfarm.org

ENTREVISTA

CON SONIA CILLARI

ALFREDO PUENTE

Unas partes del texto original fueron escritas en inglés y otras en castellano. La versión en inglés está publicada en www.archfarm.org/en/o8en

Portada: *Vain in transit: digital creature*, 2005.

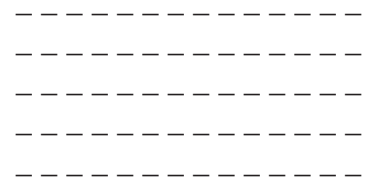
Traducción: Alfredo Puente y Archfarm

Web de la artista: www.soniacillari.net

Todos estamos de acuerdo en que las tecnologías digitales han sido plenamente aceptadas en la arquitectura. Pese a ello, la gran mayoría todavía las consideran como meras herramientas de representación, desvinculadas de los procesos de diseño. Algunos han descubierto su enorme potencial como herramienta de generación de nuevas formas y relaciones.

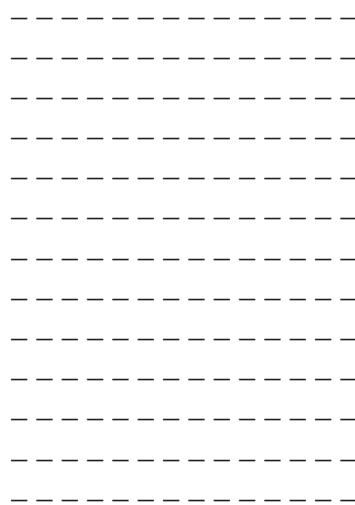
El trabajo de Sonia Cillari plantea un paso más, el desarrollo de la arquitectura como un

medio en tiempo real, más fluido, que permite interactuar sus contenidos. Ya no hablamos de arquitectura, hablamos de realidad aumentada, espacios híbridos y espacios interactivos.



— La arquitectura que proyectas, entendida según tus propias palabras como una disciplina generativa, se aleja en cierta manera de los criterios de la arquitectura desarrollada de forma tradicional. ¿Podrías describir en qué consiste y qué aporta a tu trabajo esta condición generativa?

— Diría que la arquitectura interactiva se aleja definitivamente de los criterios de la arquitectura tradicional. Mis objetivos son estimular e investigar las implicaciones de la experiencia espacial, no entendiendo el espacio como ambiente receptor, externo, homo-



géneo, permanente e inerte, sino como generador de percepciones.

Frente a la noción racionalista del espacio objetivo y representacionista, mi propósito es averiguar cómo los seres humanos experimentan el espacio y perciben su entorno. El fin es revelar el proceso de identificación activado para percibirlo: interacción entre hombre y entorno.

Por esta razón mi trabajo explora las aplicaciones de sistemas dinámicos y de tiempo real, también se centra en estrategias evolutivas e interactivas, comportamientos no-lineales, procesos de movimiento y eventos algorítmicos.

Una arquitectura que es estructura comunicativa, que provoca experiencias disímiles, que revela estados emocionales, y que utiliza la participación en espacios comunicativos como continua mutación de las condiciones iniciales, anulando así el concepto de la arquitectura de invariables.

Como han escrito Maturana y Varela: “los sistemas vivientes

son sistemas cognitivos, y vivir como proceso es un proceso de cognición”.

Enriquecer nuestra percepción con una sensibilidad espacial diferente es importante porque al fin y al cabo no podemos identificar al mundo exterior como es realmente, es decir orgánico, fluido, centro de ondas probabilísticas. Sino sólo en la manera en que nos permite reconocerlo.

Donde todo es dinámica de esquemas, también el universo y los humanos, estos campos de ondas probabilísticas interfieren los unos con los otros.

— El modo de trabajo de un arquitecto, con modelos evolutivos y entornos interactivos, es diferente a los caminos de producción ligados a la arquitectura de la jerarquía histórica. Por varias circunstancias, entre ellas la de que muchos de los intermediarios clásicos entre la arquitectura y su ejecución tienden a desaparecer. ¿Cuál es el camino que recorre un entorno interactivo

desde que se concibe hasta que adquiere carácter operativo?

— En la espacialidad digital el acto de la proyección formal está libre de constricciones físicas. No existe una sola tridimensionalidad, sino que existen infinitas tridimensionalidades en su interior. Los parámetros que se utilizan son vectores de transformación, flujo, desplazamiento, transición, interferencia...

Estos parámetros no son críticos, están seleccionados con criterios intuitivos. Afrontan de una manera no crítica la oposición entre forma y vacío. Esta manera elimina del proceso proyectual la memoria de la organización arquitectónica jerárquica.

Mi estrategia para investigar las complejidades espaciales se basa en el siguiente concepto: el movimiento viene antes que el espacio, que constituye espacialidad.

La mente no inyecta formas en el espacio, asimismo el vacío absoluto no es inerte y sólo las recibe. Si



Vain in transit:
digital creature,
2005. Instalación
multiusuario
con tecnología
EFS. V2_,
Institute for the
unstable media,
Rotterdam.

fuera así, cada ser pensante y cada forma existiría en su propia perfección, completamente independiente del espacio. Esta concepción se encuentra en la dualidad mente/cuerpo de Descartes y adquiere carácter operativo en la representación de la realidad.

Contra la física verdadera, el espacio y el tiempo son construcciones mentales. Consecuentemente la arquitectura es un evento catalizador de modelos dinámicos.

Por esta razón estoy interesada en la creación de entornos sensibles interactivos, donde los participantes —o los espectadores, en las performances— pueden jugar con diferentes medios y estar inmersos en imágenes despertadas por sensaciones de experiencias emocionales.

El proceso de desarrollo está profundamente ligado a cómo estas imágenes mentales están expresadas gráficamente dentro de nuestro espacio interior.

La experimentación sobre sistemas dinámicos da como resulta-

do conjuntos interrelacionados de movimiento, así como agregaciones transformativas y evoluciones cualitativas, desarrollados gracias a interfaces directas y expresivas. Es en este punto que la investigación de dispositivos de sensores y el diseño de la interacción resultan claves. En un entorno interactivo es la relación recíproca de todos los elementos la que determina su alteración, o sea que las personas pueden creer, percibir y/o sentir que algo es verdadero cuando no lo es.

— Este último comentario nos plantea la cuestión de la interfaz como vehículo. Una interfaz que permite establecer una retroalimentación —feedback— entre el usuario y los entornos que has diseñado y programado, especialmente en tres de tus últimos trabajos: *Vain in transit: digital creature*, *Conscious space* y *GATC/life*.

Desde el lado de la máquina y el software, la inmersión del usuario en dicho entorno se entinende

mediante una serie de sensores de impulsos físicos —fundamentalmente los que delatan la presencia y el movimiento, individual o múltiple—. Desde el plano del usuario, el propio aporte de su fisicidad al entorno desencadena todo el proceso reactivo. ¿Cómo afrontas el reto de aunar ambos sustratos en esa interfaz y de cuál de ellos, máquina o usuario, parte tu trabajo?

— Mi trabajo se centra en la relación del Cuerpo con el Espacio —la forma en que se relacionan uno con otro— y en la relación Cuerpo con Cuerpo —la forma en que nos identificamos unos con otros—. Es por ello que la experiencia del cuerpo se hace crítica en el diseño de interfaces intuitivos e invisibles.

A lo largo de los últimos años he estado investigando la tecnología de sensores de campos eléctricos¹ y desarrollando trabajos estrechamente relacionados ella. Los resultados son entornos arquitectónicos realizados con dispositivos que evalúan en tiempo real

una serie de señales corporales del intérprete humano, para así generar y comunicar la consecuente mutación de las condiciones iniciales. Arquitecturas creadas por observadores conscientes, tanto en entornos físicos como digitales. El objetivo es mejorar e intensificar las experiencias humanas como modo de explorar el diseño de sistemas dinámicos y en tiempo real para una “expresión espacial performativa” —“Performance Space Expression”—.

Estoy especialmente interesada en revelar la experiencia emocional de la presencia, la proximidad y del tacto, para investigar un conocimiento que es a la vez sensorial y cinestésico.

Esta planteamiento no trata los dualismos objeto/sujeto y presencia/ausencia, sino que se preocupa de que el usuario comprenda que los límites de uno mismo están menos definidos por la piel que por los lazos que involucran cuerpo y simulación en un circuito biotecnológico. Nuestro cuerpo no ter-

¹
EFS, electric
field sensing

mina en nuestra piel. Sólo hay una ilusión de límite entre nuestro interior y el exterior.

Es por esto que la instalación se convierte en un entorno inmersivo dotado de interactividad para identificar, entender y expresar estados no racionales tales como las emociones o las intenciones.

En relación a las nuevas experiencias de personificación, éstas interactúan siempre con códigos de visualización para generar nuevas clases de mundos. Y los patrones de significado, experiencia corporal y visualización tienen lazos de alimentación bidireccional constante con el resto. Están conectados.

Por eso el diseño del interfaz necesita ser concebido para estimular el aparato sensorial del usuario en un bucle directo con el computador —en realidad virtual por ejemplo el propósito es crear la ilusión de que el usuario está dentro del ordenador—.

Estoy interesada en la tecnología porque quiero investigar qué

pautas puede descubrir el usuario a través de la interacción con otros seres humanos y sistemas complejos.

La tecnología amplía el presente, como Peter Weibel dijo: el uso de la tecnología “nos libera de instancias de la realidad”

— El aspecto emocional que mencionas es un factor clave y le ofrece la seña de identidad cualitativa al feedback del que hablábamos antes. El propio Roy Ascott habla en uno de sus libros de las condiciones bajo las que se produce el abrazo telemático.¹ En tus trabajos el escenario de la emoción trata de desplazarse desde la imagen-movimiento al espacio-movimiento de la mano del usuario. Desde esta perspectiva, ¿crees que tus trabajos son o pueden llegar a ser un contenedor permeable a las emociones de cada uno de sus usuarios? ¿Es ese uno de tus objetivos?

— Diré que las experiencias emocionales son la una intención principal en mis trabajos. Y esto

no es porque crea que en nuestra realidad diaria no experimentamos estados emocionales, sino porque me gusta mejorar el placer de vivir diferentes modos de ser. Es por esto que intento seducir la visión de los usuarios con mis imágenes, de manera que puedan estar completamente inmersos en lo que están experimentando como dimensiones espaciales diferentes y sentirse así sorprendidos, integrados, atraídos, curiosos, etc, todas formas de trascender el evento local.

Últimamente mi experimentación se centra en experiencias multiusuario, y hacer esto es más divertido y gratificante. La idea de que la gente comparta estados emocionales alterados que necesitan comunicar los unos a otros es algo que me llama mucho la atención...

— Por último, me gustaría que nos comentases qué importancia concedes a las disposiciones de significado en tu trabajo, lo que po-

1

Is there love in the telematic embrace?, 1989

dríamos llamar su estrato político. ¿Puede ser que las interfaces lleguen a adquirir una presencia tan desmedida que quien propone —el artista o el arquitecto— y quien ofrece —el usuario— acaben teniendo un papel irrelevante? Cuando estableces tu propuesta ¿de qué tipo de conciencia partes: ciudadana, artística, arquitectónica?

— Esta es una de las preguntas típicas para alguien que trabaja en mi campo: espacios performativos y espacios inmersivos. La investigación en la “virtualización de la realidad” implica ya una clara posición en nuestra cultura y en la forma en la que deberíamos aproximar el mundo como interface. La fascinación artística me parece la única manera de demoler la realidad concebida como lo que existe objetivamente y de hecho.

La obsesión por revelar nuestra existencia como potencial atractor y contenedor de eventos interconectados rechaza cualquier alineación simple y estable de visión

o escucha, tal como cualquier organización lineal social, espacial o estética.

Y aquí es donde viene la cuestión tecnológica. O mejor decir el uso de “simulación por ordenador”, porque el ordenador solo “simula” mis pensamientos. Pero tengo muy seriamente en cuenta la dimensión estética del ordenador, la cual es hasta ahora la extensión espacial más útil para mí para experimentar cómo incrementar nuestra percepción de visiones complejas y personificación de experiencias humanas. Somos parte de un mundo que sólo podemos percibir desde dentro como observadores. Desde nuestra solitaria y subjetiva posición deberíamos intentar acceder a fenómenos imaginativos compartidos por descubrir.