



Proyecto Diorama(n)tic

Por **Pareid**

Arquitectas Deborah Lopez y Hadin Charbel.

PROJECT DESCRIPTION

Diorama(n)tic is a responsive object/landscape that produces an immersive space in response to the dweller's emotional state.

Human emotions are as active as they are withdrawn, making the dialogue between the inner self and the exterior world something that is being perpetually stimulated and interacted with. The process in turn affects and influences the behaviors at individual and collective scales. Operating as a predictive processing machine, the body's sensorial and neural mechanisms attempt to interpret surrounding signals by comparing and matching particular situations against past experiences as they unfold in real-time.

If humans are complex processing and emotional beings who enact and engage the physical realm, is it possible for objects and architecture to be imbued with the same kind of agency; able to be interacted with while remaining partially withdrawn?

GENERAL INFORMATION

Project name: Diorama(n)tic.

Architects: Pareid (Deborah Lopez and Hadin Charbel)

Electronic development: Yimsamer.

Cinematographer / Direction by Francisco Lobos

Financial Support: Proyecto financiado por las Ayudas Injuve para la Creación Joven 2017/2018.

Image Credits: pareid

DESCRIPCION DEL PROYECTO

Diorama (n) tic es un objeto / paisaje sensible que produce un espacio inmersivo en respuesta al estado emocional del habitante.

Las emociones humanas son tan activas como retraídas, lo que hace que el diálogo entre el yo interior y el mundo exterior sea algo con lo que se estimula e interactúa constantemente. El proceso, a su vez, afecta e influye en los comportamientos a escala individual y colectiva. Al operar como una máquina de procesamiento predictivo, los mecanismos sensoriales y neuronales del cuerpo intentan interpretar las señales circundantes comparando y emparejando situaciones particulares con experiencias pasadas a medida que se desarrollan en tiempo real.

Si los seres humanos son seres emocionales y de procesamiento complejo que actúan y se involucran en el reino físico, ¿es posible que los objetos y la arquitectura estén imbuidos del mismo tipo de agencia? ¿Puede interactuar con él mientras permanece parcialmente retirado?

INFORMACION GENERAL

Nombre del proyecto: Diorama(n)tic.

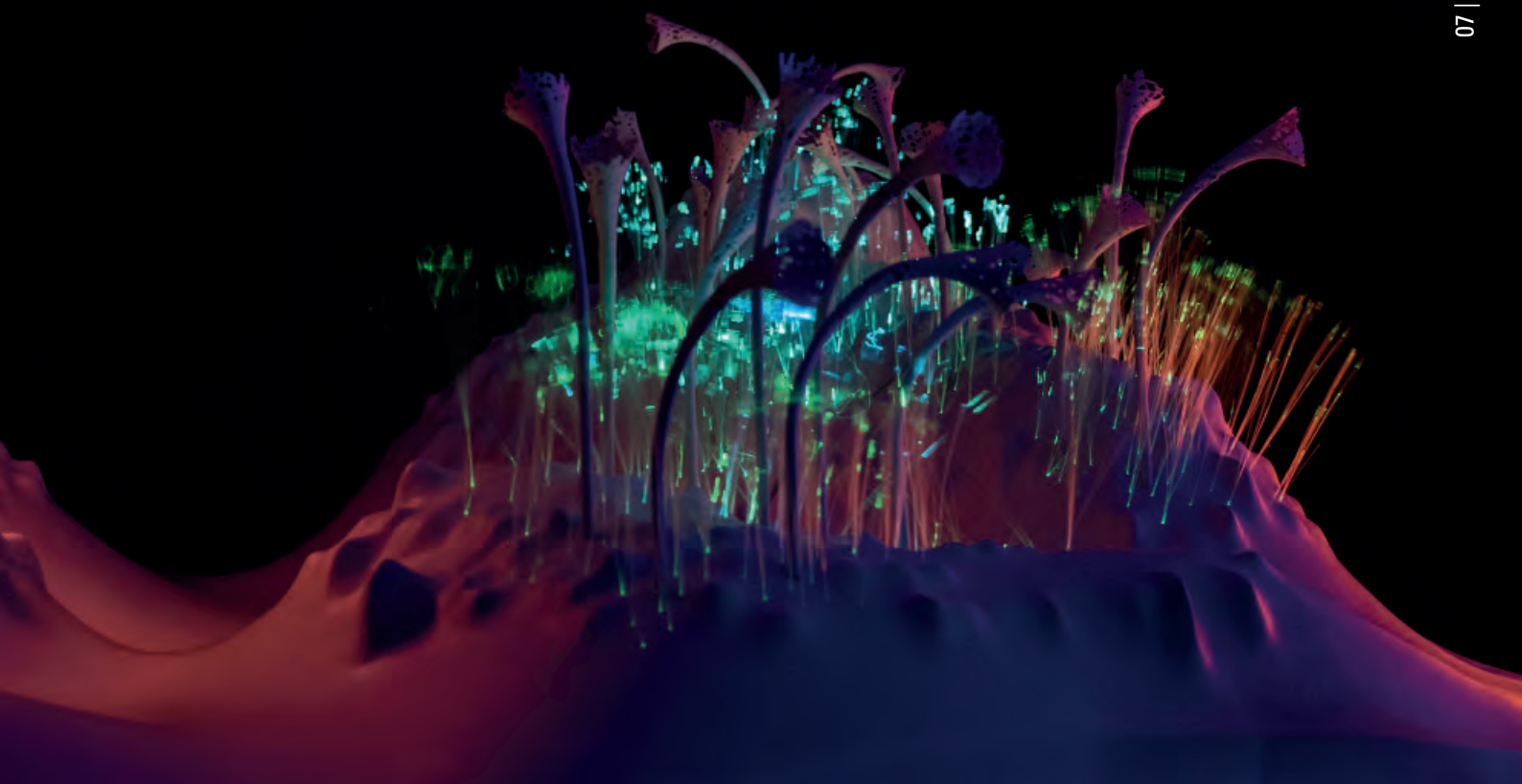
Arquitectas: Pareid (Deborah Lopez and Hadin Charbel)

Desarrollo Electrónico: Yimsamer.

Dirección cinematográfica: Francisco Lobos

Soporte financiero: Proyecto financiado por las Ayudas Injuve para la Creación Joven 2017/2018.

Créditos de las imágenes: pareid



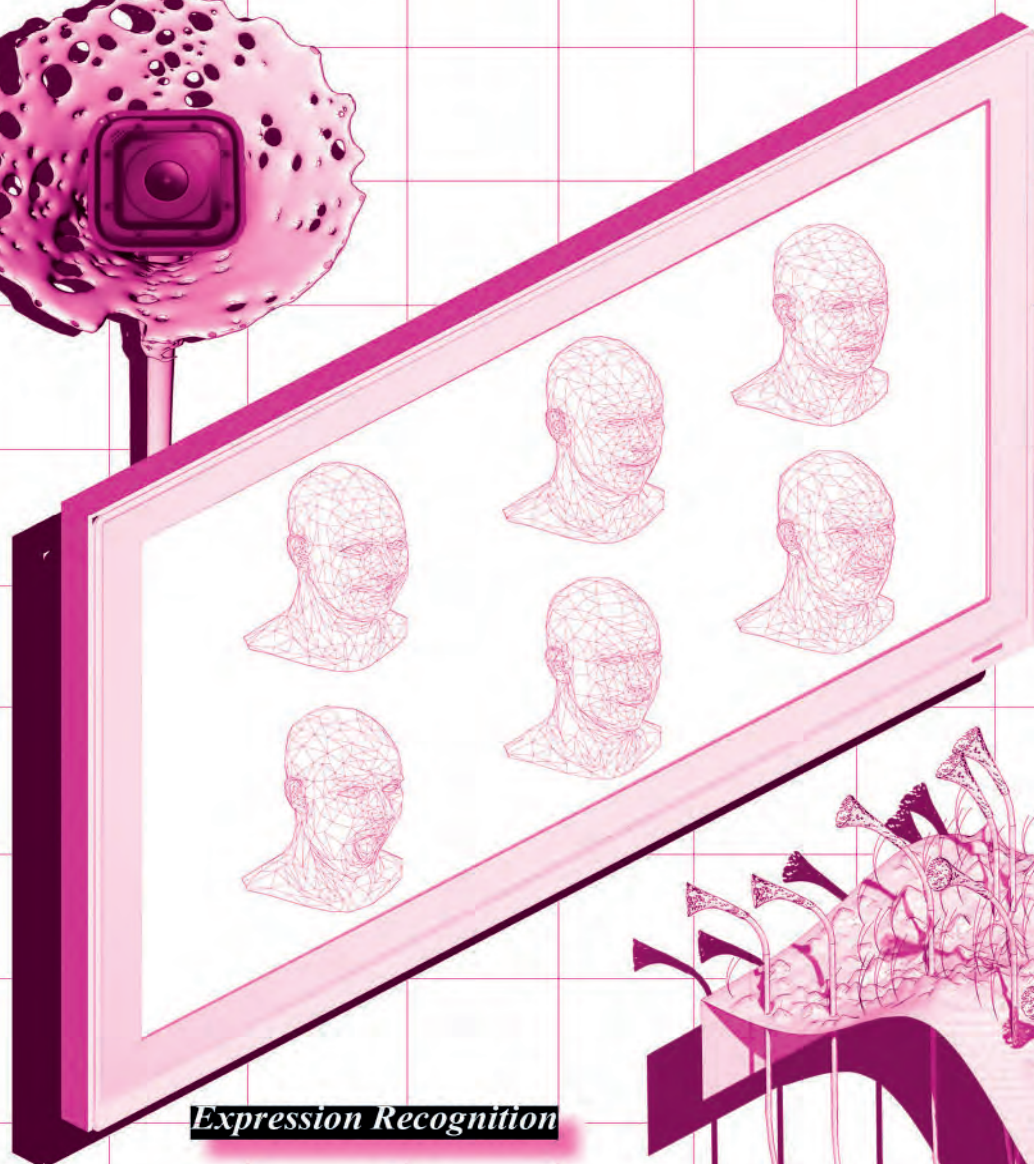
Diorama(n)tic.
Pareid (Deborah Lopez and Hadin Charbel)

The project is materialized with three interrelated parts, (in fact, four if and when we count the human) (1) landscape/object, (2) sensors, (3) actuators.

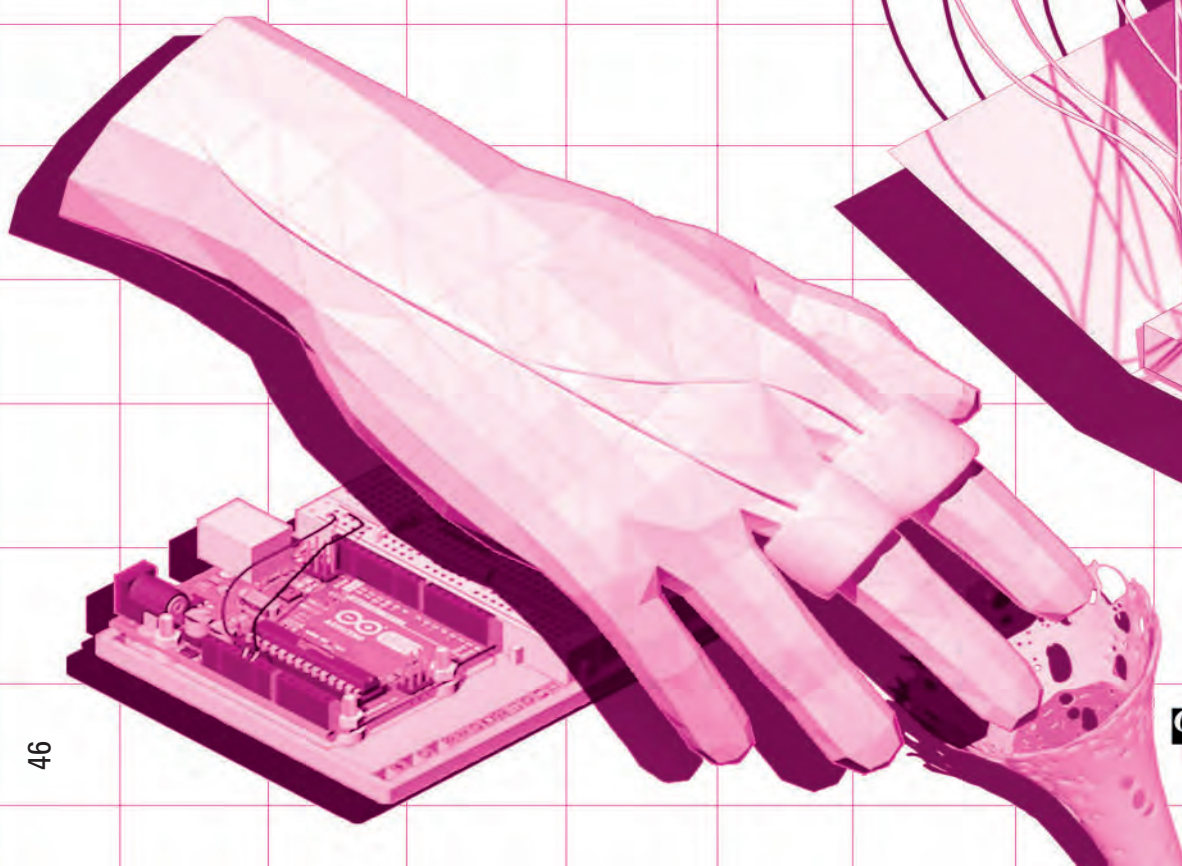
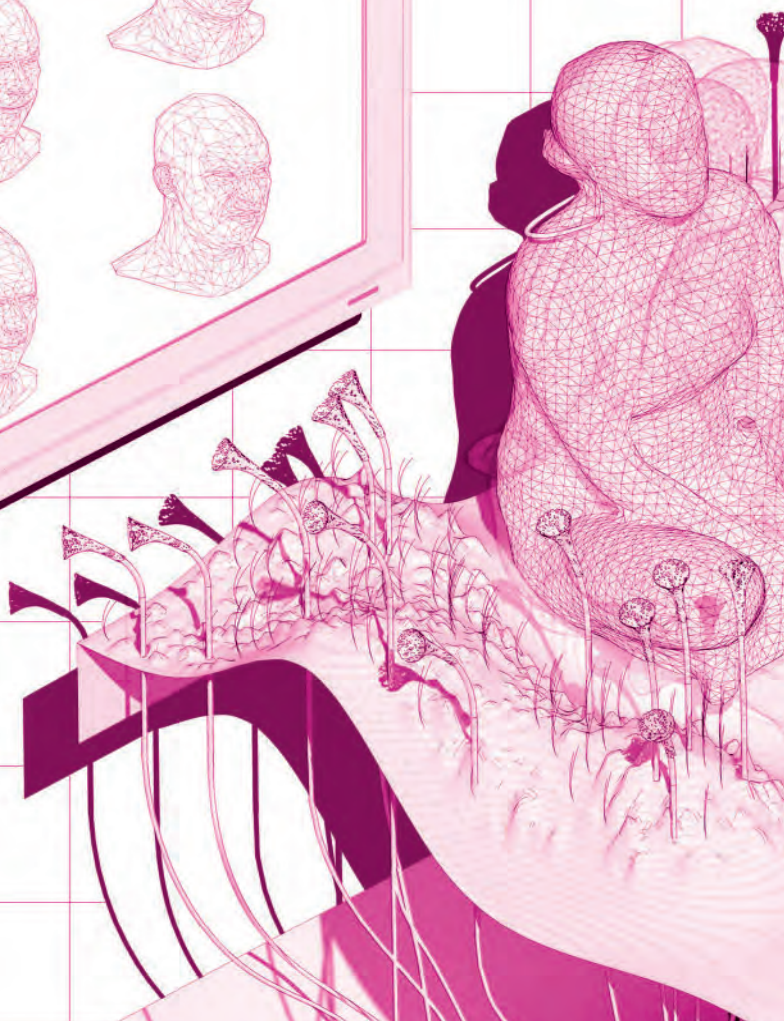
The project was developed around the idea of a dormant creature which in that state does not reveal its entirety but only fragments of its whole. The idea of something that is quasi-dormant and active carried through in informing the geometry and the materiality of the object. On the one hand, the overall form, the patterns, and artificial flowers vary between smooth, bumpy and fractured, providing layers and scales of formal expressiveness resulting in a petrified or fossilized feel. Alternatively, the other kind of materiality is much more ephemeral, addressing the dynamism of the engagement and translating the real time condition through fog and changing lights, each of which have a range of different spatial qualities and effects. Technically, the project was fitted with three types of sensors and two types of actuators. A heart beat rate monitor, a galvanic skin response sensor, and a small web-cam. The various values being read at real time are calculated to determine the emotional state and compute a response. The correlations between user input/output and the response of the object are intentionally cryptic, meaning that a degree of noise in the program is embedded to prevent repeatability and detectability; providing it with an added degree of autonomy.

The overall form of the piece was designed around multiple human postures and intentionally left non-prescriptive allowing for familiar postures to be found as opposed to prescribed. Similarly, how one chooses to enter, sit, touch, alter and explore their positions and engagement is a fundamental part of the experience and interaction that was left open.

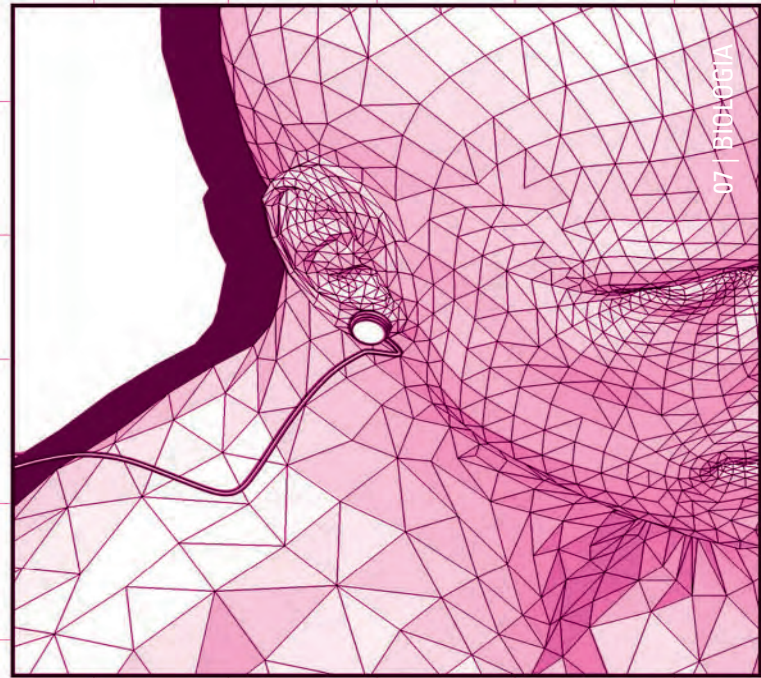
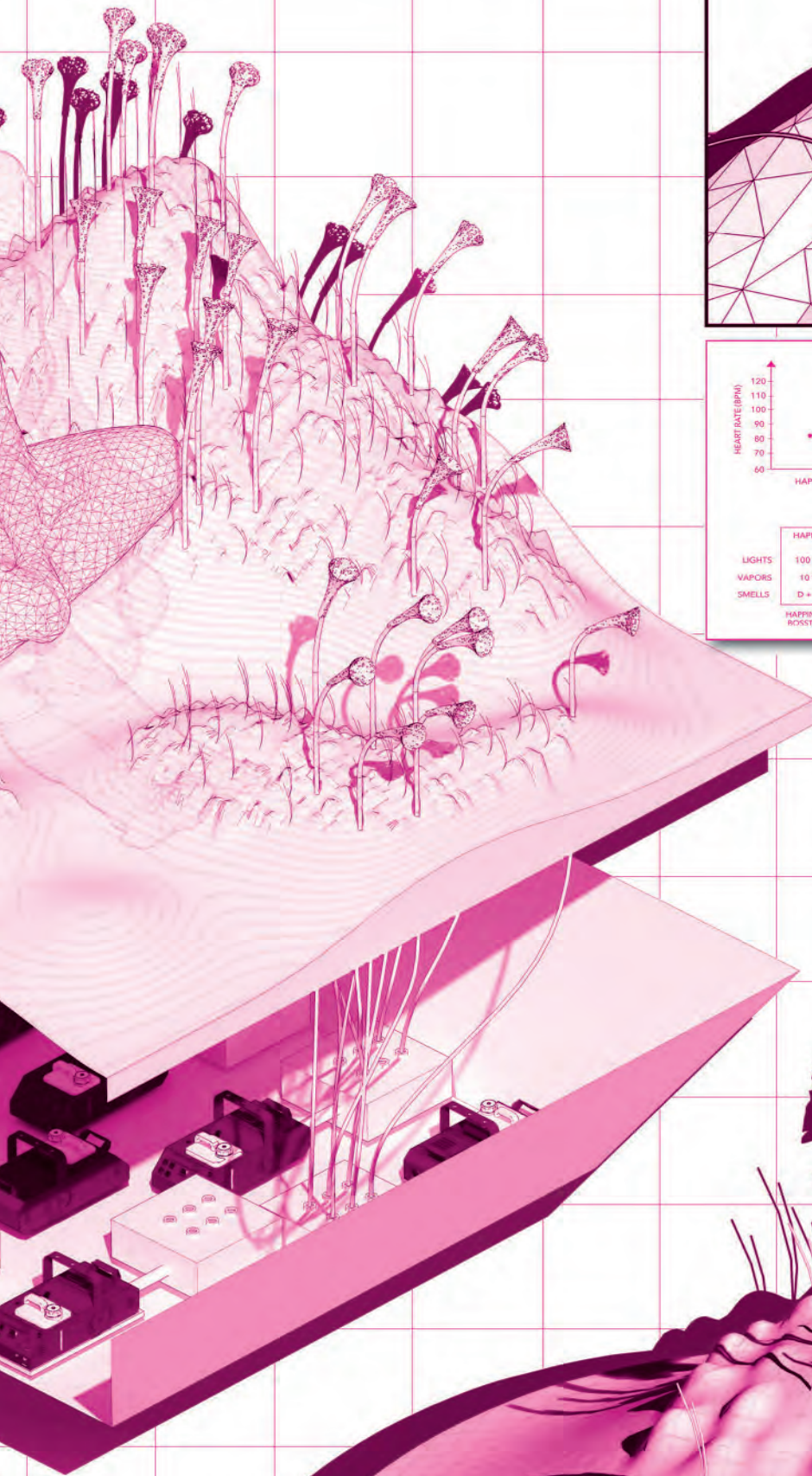
The title, Diorama(n)tic, is a play off of the words 'diorama' and 'romantic', and plays off of the ambiguities of relationships between humans and objects as well as the perspectives of the spectacle and spectator.



Expression Recognition



Galvanic Skin Response

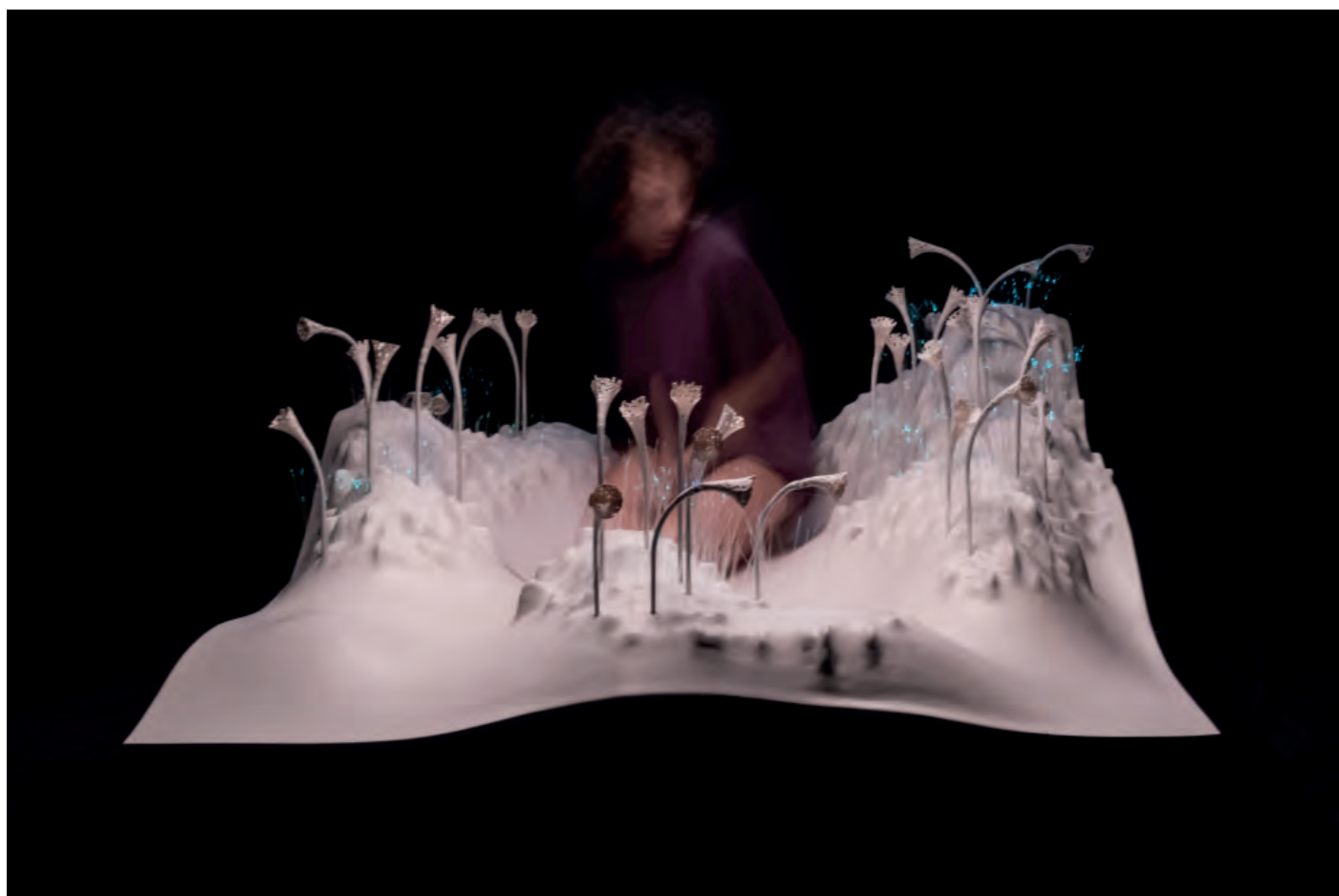


07 | BIOLOGIA



Heart Beat Rate

Diorama(n)tic
 Parade (Deborah Lopez and Hadin Charbel)



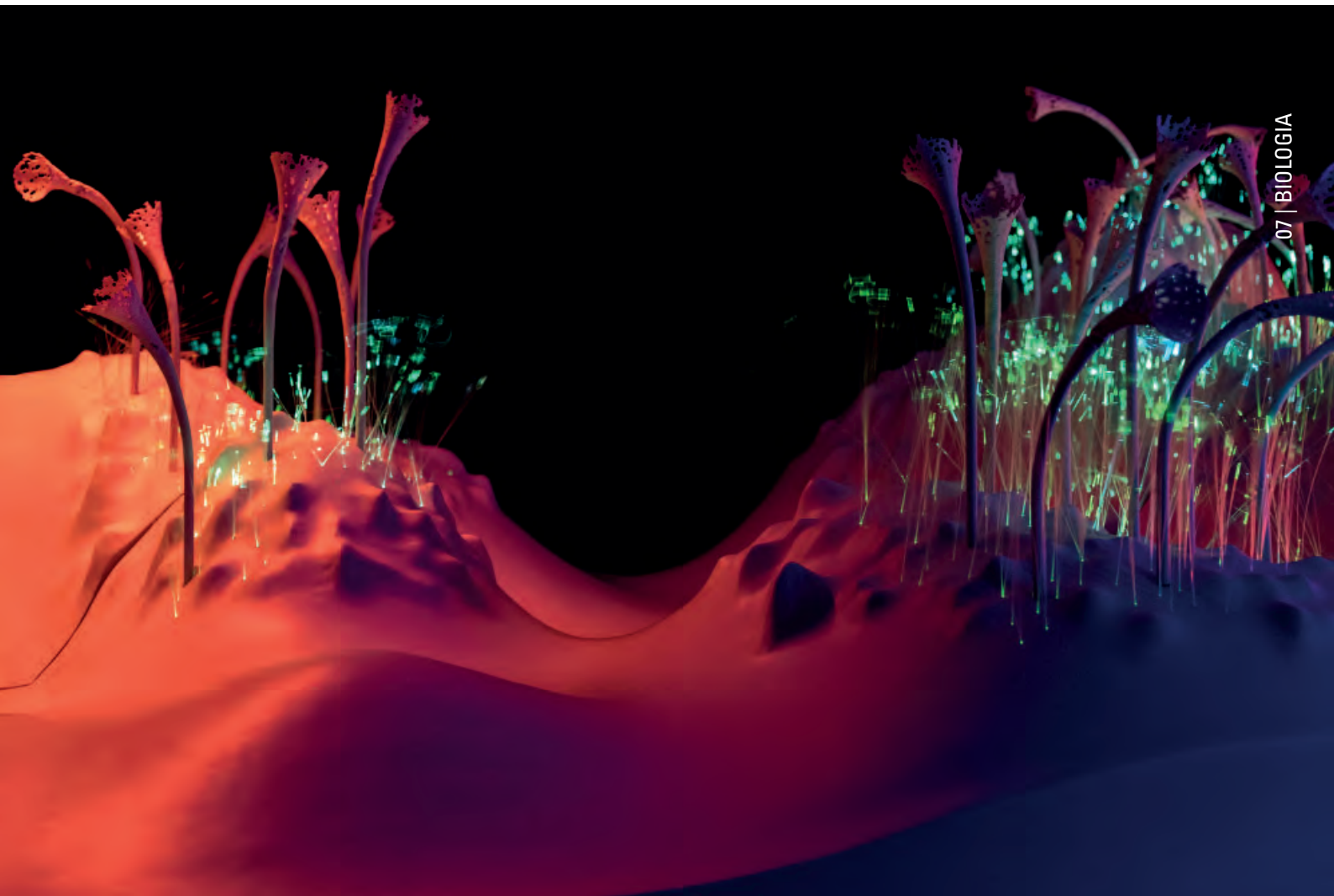
*Diorama(n)tic.
Pareid (Deborah Lopez and Hadin
Charbel)*



*Diorama(n)tic.
Pareid (Deborah Lopez and Hadin
Charbel)*



Diorama(n)tic.
Pareid (Deborah Lopez and Hadin Charbel)



Diorama(n)tic.
Pareid (Deborah Lopez and Hadin Charbel)

El proyecto se materializa con tres partes interrelacionadas, (de hecho, cuatro si y cuando contamos al humano) (1) paisaje / objeto, (2) sensores, (3) transmisores.

El proyecto se desarrolló en torno a la idea de una criatura dormida que en ese estado no revela su totalidad sino solo fragmentos de su conjunto. La idea de algo que está casi dormido y activo se lleva a cabo para informar la geometría y la materialidad del objeto. Por un lado, la forma general, los patrones y las flores artificiales varían entre lisas, rugosas y fracturadas, proporcionando capas y escalas de expresividad formal que dan como resultado una sensación petrificada o fosilizada. Alternativamente, el otro tipo de materialidad es mucho más efímera, aborda el dinamismo del compromiso y traduce la condición de tiempo real a través de la niebla y las luces cambiantes, cada una de las cuales tiene una gama de diferentes cualidades y efectos espaciales. Técnicamente, el proyecto se equipó con tres tipos de sensores y dos tipos de transmisores. Un monitor de frecuencia cardíaca, un sensor de respuesta galvánica de la piel y una pequeña cámara web. Los diversos valores que se leen en tiempo real se calculan para determinar el estado emocional y calcular una respuesta. Las correlaciones entre la entrada / salida del usuario y la respuesta del objeto son intencionalmente crípticas, lo que significa que se incrusta cierto grado de ruido en el programa para evitar la repetibilidad y la detectabilidad; dotándolo de un grado adicional de autonomía.

La forma general de la pieza se diseñó en torno a múltiples posturas humanas y se dejó intencionalmente no prescriptiva, lo que permite encontrar posturas familiares en lugar de prescritas. Del mismo modo, la forma en que uno elige entrar, sentarse, tocar, alterar y explorar sus posiciones y compromiso es una parte fundamental de la experiencia e interacción que se dejó abierta.

El título, Diorama(n)tic, es un juego de las palabras “diorama” y “romántico”, y juega con las ambigüedades de las relaciones entre humanos y objetos, así como las perspectivas del espectáculo y el espectador.