

Proyecto Final de Master de Artes Digitales: The Elevator

The Elevator es una instalación interactiva en la que el usuario juega con la percepción del tiempo a través de una crisis simulada en un ascensor. El proyecto forma parte de la máquina Time-Out desarrollado en Barcelona por un grupo de 15 artistas europeos y latinoamericanos.

CONCEPTO

Imagina que te encuentras en peligro: la situación es incómoda e inesperada, una infinidad de pensamientos cruzan tu mente y puedes analizarlos con minuciosidad, como si los hechos externos sucedieran lentamente y cada segundo se multiplicara. Pero de la misma forma el tiempo parece encogerse, tu cuerpo lento no alcanza a reaccionar y tampoco corresponde a la velocidad de lo que está ocurriendo.

La unidad de tiempo es un fenómeno que constituye y determina la sociedad occidental. Sin embargo, la percepción temporal de cada individuo es única e inmensurable. La contraposición de ambas provoca situaciones en las que se crea una especie de "cambio de tiempo", en donde generalmente se pierde el control y sólo después es posible darse cuenta de la velocidad de su paso.

The Elevator es una instalación interactiva en la que el usuario juega con la percepción del tiempo a través de una crisis simulada en un ascensor. El proyecto forma parte de la máquina Time-Out desarrollado en Barcelona por un grupo de 15 artistas europeos y latinoamericanos.

Time-Out pretende utilizar las nuevas herramientas de comunicación para manipular la sensación individual del tiempo y hacer una reflexión acerca de su dimensión relativa, durante el recorrido a través de un laberinto de módulos de "cambio de tiempo".

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

***idea original de Jorja Carreño y Catarina Borges**

Al entrar en la cabina se escucha una agradable música ambiental, la iluminación es tenue y acogedora (luz halógena), el piso es inestable, las paredes muestran retro-proyecciones que simulan la estructura y hay un panel de botones.

Cuando se presiona el botón "start" el ascensor comienza a subir. Durante 2 minutos los otros botones permiten al visitante jugar accionando filtros en la imagen y el audio. Al término de este lapso se escucha un desconcertante ruido mecánico y súbitamente se apagan las luces y el ascensor se detiene.



Después de algunos segundos en penumbra se enciende la luz de seguridad y tras un sonido de golpe, comienza la caída. El audio es molesto y los botones, antes amigables, desatan ahora reacciones que hacen la situación cada vez más incómoda, hasta culminar en un impacto virtual.

Existe un botón capaz de detener la crisis y volver el ascensor a la normalidad al ser presionado; de la reacción del usuario depende el resultado de la experiencia.

El panel de botones

Debido al carácter virtual del ascensor, el usuario estará alerta y desconfiado en un principio. Durante el recorrido se establecen 3 etapas básicas para controlar este acercamiento:

Ascenso - En esta etapa el panel es amigable y divertido para que el usuario se sienta cómodo y en control.

Avería - La instalación parece descomponerse causando desconcierto.

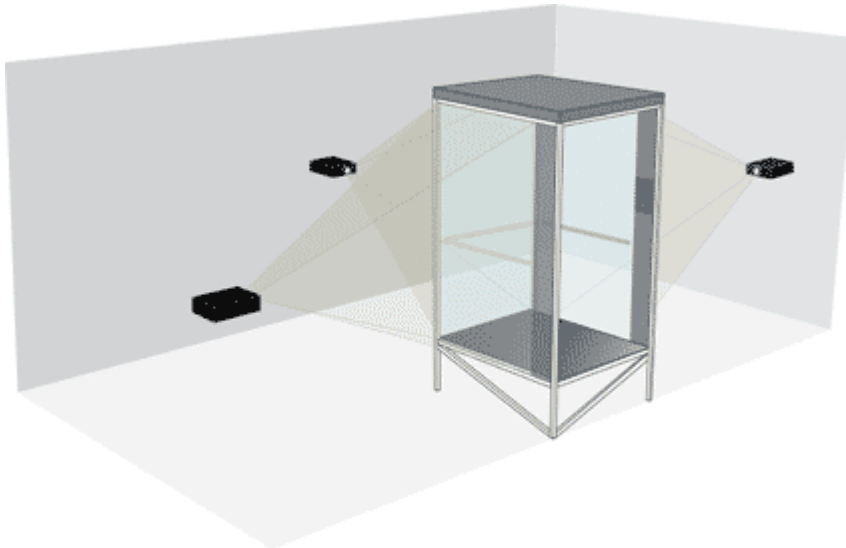
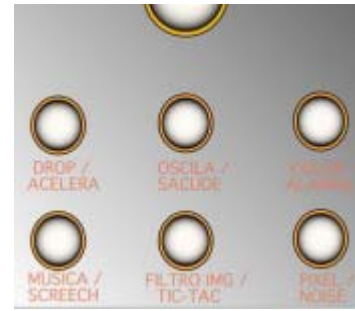


Caída - El panel de control cambia sus funciones para agravar la situación con cada botón.

Material requerido

Basicstamp (1), ordenadores (3), proyectores (3), pantallas de retroproyección (3), panel de control, sistema de sonido, y cabina del ascensor (1,5 x1,5 m).

El espacio para montarlo debe medir mínimo 6 m x 10 m.

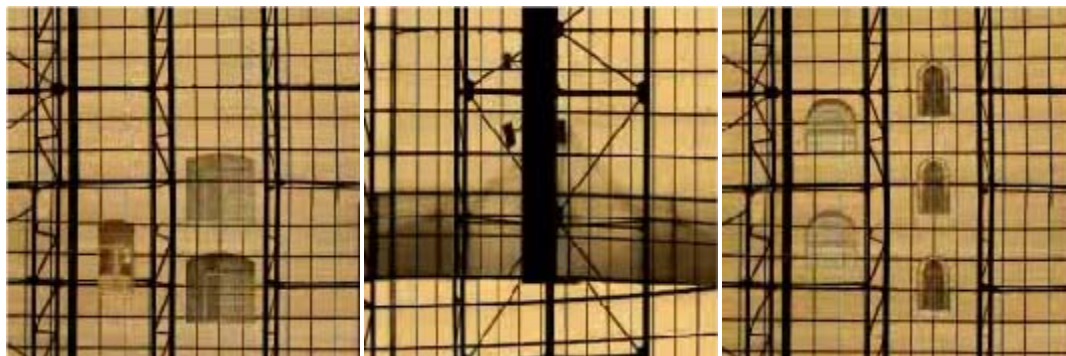


AUDIO Y VIDEO

La simulación de subida o caída se hace a través de proyecciones en las paredes de la cabina y de ficheros de audio que emulan la maquinaria y el ruido ambiental de un ascensor.

Para decidir el tipo de imágenes y sonidos que utilizaría fue necesario tomar en cuenta las características técnicas del proyecto. No me interesaba reproducir un ascensor panorámico real, sino tomar elementos aislados y hacer una composición que permitiera al usuario por una parte reconocer un entorno, y por otra jugar dentro del mismo.

Después de hacer algunas pruebas me di cuenta de que la utilización de una "estructura", con líneas perpendiculares y diagonales, acentuaba la sensación del movimiento. Los videos fueron generados a partir de fotografías utilizando los programas Photoshop, After Effects y Final Cut Pro.



videos finales

El audio está compuesto por sonidos independientes grabados con una cámara de video y un minidisc; procesados en Sound Forge; y mezclados en Vegas.



botonera



piso y puertas

Para hacer el piso de la cabina inestable fue necesario cortar una sección de enmedio y darle movimiento con ayuda de unas rueditas situadas por debajo.



marcos metálicos, corte del piso y baranda para sostenerse

Para abrir y cerrar las puertas del elevador se utilizó el mecanismo original, adaptado a un motor de 220 V y conectado al resto del sistema por medio de un relé. El ascensor puede ser abierto también desde el exterior en caso de una emergencia real.

Las luces de ambiente y emergencia también utilizan relés, los indicadores de pisos son leds controlados por un circuito de 'dato electrónico'.



mecanismo y motor para abrir/cerrar las puertas

luz principal e indicador de pisos

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar y con todo mi corazón a Rosamaría González Lara. A Kai Kraatz por su paciencia, asesoría y su invaluable ayuda. Y también a: Jose Lozano, Catarina Borges, Rosaméica Urtasun, Santi Fort, Sergi Jordà, Xavier Berenguer, Felix Luque, Narcís Parés, Andrés Lewin Richter, Markus Foth, Martin Kaltenbrunner, Günter Geiger, Lu Canale, Pep Civil, Dani Julià, Yolanda Oliván, Ricardo Gadea, Andrés González, Thomas Sjödin, Carlos Elías, Diego Tomeo, Beatriz Valdez, Mercedes Pellicer, Meche Fernández, Luisa Martín, Juan Aragón, Pilar Alarcón, Victoria Mateo, Monserrat Navarro, Laura Ibáñez, Ramón Loureiro,

Gerardo González, Ángeles Busto, al equipo de Time-Out, y a todos mis compañeros del MAD03.

BIBLIOGRAFÍA:

- Página del proyecto (Universitat Pompeu Fabra):
www.tecn.upf.es/master/mad03/%7Egcarreno/inicio.html

- Página personal del autor:
<http://www.jorjacarreno.com/>

Palabras claves: Arte digital, ascensor, interacción, sensor de movimiento, relés, dado electrónico

Cualquier nombre de productos o marcas registradas que puedan aparecer en este sitio web, aparecen con fines de identificación y están registradas por sus respectivas compañías. 'BASIC Stamp' es una marca registrada de Parallax, Inc. [Aviso legal](#)