

## Portales

"Sus superficies, grandes e inmaculadas, hacían de espejo para la atmósfera incesantemente cambiante. Exhibían lo que la vista sólo percibe parcialmente. Reflejaban todo lo que pasa entre la tierra y el cielo: todos los cambios infinitos y delicados de las horas en movimiento." Con estas palabras se refería Giedion a las pirámides en su obra *El presente eterno*. La pirámides son un punto de relación entre lo terreno y lo divino, entre el interior y el exterior, siendo la tierra se convertían en Infinito.

Las plazas porticadas, como los cosos o los estadios tienen también una fascinación similar. Son portales que nos comunican con el Universo y por ello mismo son espacios de energía.

Partiendo de este principio de reflexión y captura de los *cambios infinitos y delicados de las horas en movimiento*, planteo el siguiente ejercicio a realizar en un espacio cercano en Medialab y que creo que tiene cabida en este grupo de trabajo.

Un torreón que se encuentra en la calle Atocha ya cerca de la glorieta de Carlos V, en el mismo edificio donde estuvo el cine San Carlos y que hoy alberga una discoteca. Este torreón tiene una situación privilegiada por cuanto desde el se vislumbra todo Madrid. Desde sus ocho fachadas se ven ocho perspectivas diferentes de la ciudad de la ciudad.

Este torreón es visible desde numerosos espacios de los alrededores: Las terrazas de las casas y hoteles colindante, los ascensores del Reina Sofía, la cafetería del Caixa Forum, etc..

Por otro lado desde la terraza de este torreón se domina la bóveda plegable de antiguo cine.

Dos posibles trabajos se pueden realizar allí.

Mediante proyección en las distintas secciones de la bóveda deslizante del cine se puede recrear, bien el infinito, tanto diurno como nocturno, bien escenas de la propia ciudad que se captan desde ese entorno, la movilidad de las bóvedas hace que el espacio exterior pueda pasar al interior, si se logra la complicidad de los dueños del local.

Las paredes del torreón también son susceptibles de ser manipuladas convirtiéndose al llegar la noche en reflejos de la realidad diurna. Mediante proyecciones de tomas realizadas en diferentes momentos del día (cada 5 minutos). Debido a la propia decoración de las fachadas del torreón estas se prestan a la realización de un juego interior exterior.

De estas dos ideas, la mas sencilla de realizar es la de las bóvedas. La fachadas presentan la dificultad del número de proyectores necesarios y de la dificultad para colocar estos proyectores.

Para la realización de estas ideas pueden utilizarse técnicas similares a las de HC GiljeHans.

Las cámaras están conectadas a los proyectores de tal forma que el espectador tendrá enfrente la visión de su espalda y a la espalda la visión de su rostro.

Uno o varios micrófonos que se encontrarán en la sala o que se hayan proporcionado a los visitantes captará los comentarios (monólogo o diálogos) o el silencio, en función de que el espectador quiera manifestar sus opiniones. La existencia o no de sonido determinará que la imagen salga pura o distorsionada. La existencia o no de movimiento por parte del público captada por los sensores de presencia determinará la distorsión del sonido. El sonido distorsiona la imagen y el movimiento de las masas distorsiona el sonido que se hace repetitivo o entrecortado, etcétera.

Estas imágenes y sonidos serán grabados aleatoriamente, al igual que los sonidos puros. Cuando la sala esté vacía y ocasionalmente, y de forma aleatoria, estas grabaciones serán mostradas en lugar de las reales, suplantándolas o compartiendo el espacio. Sufirán el mismo tipo de distorsión.

Unos grandes plásticos transparentes, situados en mitad de la sala, reflejarán en ambas direcciones la propia imagen del visitante y las imágenes proyectada. Estas láminas reflejan y permiten a su vez traspasar la proyección y ver la realidad que está tras ellos.

Las respuestas de sala (proyecciones y sonidos) dependerán del estado de ánimo de la sala que estará determinado por el stress que puedan producir los visitantes en función de sus comentarios de la rapidez o lentitud de movimientos. La sala podrá captar y reconocer determinados vocablos, determinada intensidad de sonido o movimiento e incluso determinados colores que influirán en las respuestas de su *inconsciente-ello*; el *preconsciente-súper yo* controlará estas respuestas para que no sean desmesuradas, aunque pueden serlo ante determinados estímulos.

Existen tres discos duros: el *Yo*, el *Ello* y el *Super-yo*, cada uno guarda la información que le corresponde según hemos indicado en el apartado *Concepto*.

### **Necesidades técnicas**

La instalación se desarrolla en una (1) sala de mínimo 5 metros de lado, preferiblemente de 7 metros a la que se puede acceder fácilmente desde el exterior, pudiendo tener una o más entradas o salidas.

En esta sala se dispondrá de los siguientes elementos:

- Software específico.
- Dos (2) cámaras, dotadas de sendos sensores que siguen la evolución del espectador.
- Dos (2) proyectores.
- Dos (2) pantallas sobre las que se proyecta lo que captan las cámaras.
- Cuatro (4) altavoces mínimo.
- Dos (2) ordenadores PC. Con tres discos duros cada uno.
- Diversos detectores de presencia.
- Lámina de plástico transparente y brillante de gran tamaño.
- Micrófonos.

En la sala, se encuentran situadas las dos (2) cámaras de video conectadas a sendos (2) ordenadores y a igual número (2) de proyectores, las cámaras estarán en lados opuestos de la habitación, de igual manera que los proyectores.

Un mínimo de dos (2) grandes láminas de plástico transparente y brillante atraviesan casi o de lado a lado la habitación, permitiendo el paso del público o que éste lo atraviese.

Los detectores de presencia estarán distribuidos en distintas partes de la sala.

### **Información a la hora del desarrollo**

Es evidente que hay elementos y resultados más importantes que otros. El captar y guardar aleatoriamente las imágenes, para luego ser proyectadas también aleatoriamente es el más importante de todos. Lo demás es ir rizando el rizo. Como los discos duros tendrán una capacidad máxima, pueden borrarse también grabaciones aleatoriamente que dejarían espacio libre; en el disco correspondiente al *Yo* se borrarán los datos al poco de ser introducidos (unos minutos) o este pasará sus datos al *Ello* o al *Super-yo*, este disco puede ser de menor, siendo los otros dos mucho mayores.