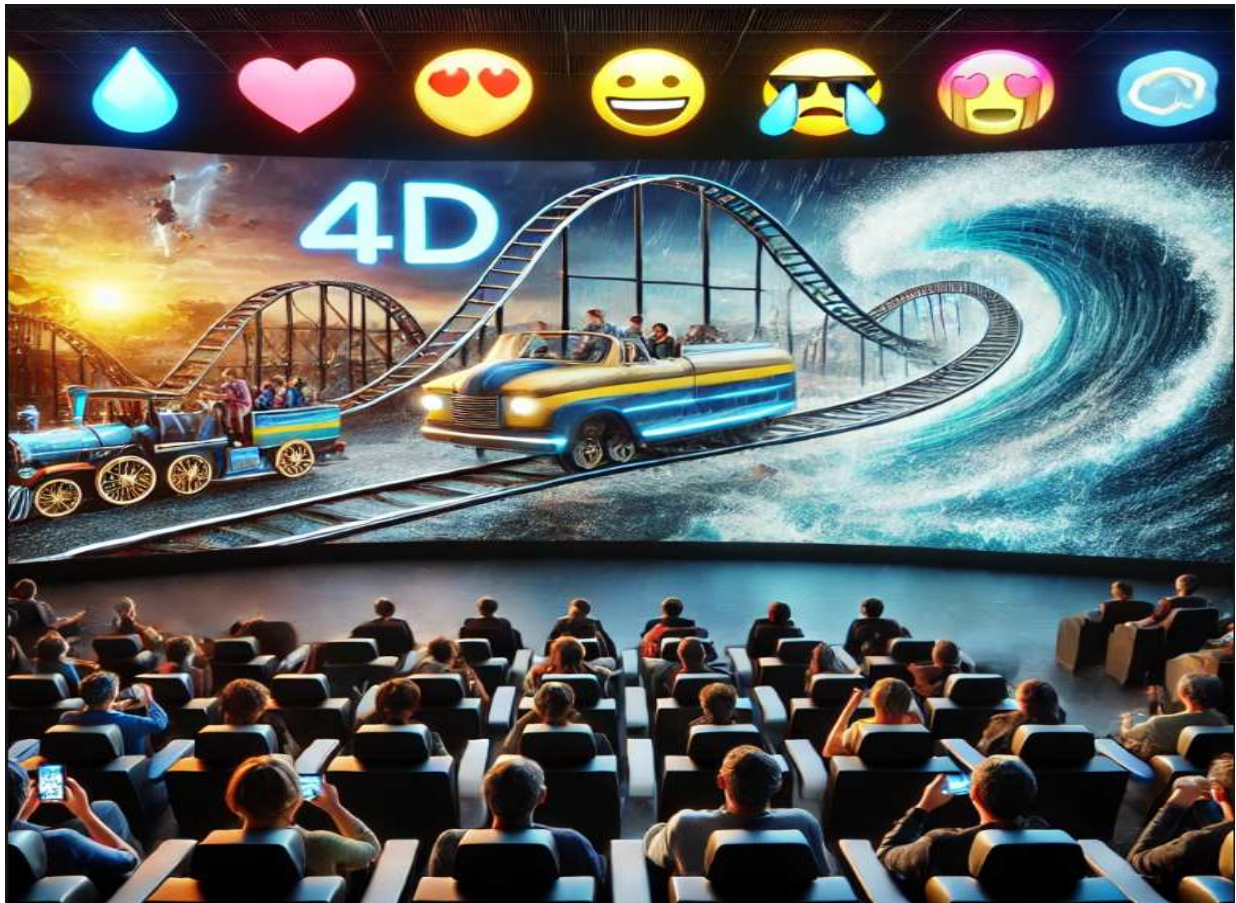


La Montaña De Emociones



La obra representa la evolución de las emociones a lo largo de la vida, explorando cómo el paso del tiempo transforma la forma en que experimentamos el amor, la alegría, la incertidumbre y la nostalgia. A través de una experiencia sensorial envolvente, los espectadores serán testigos de los altibajos emocionales que acompañan cada etapa vital, desde la pasión de la juventud hasta la serenidad de la vejez.

La pieza central es una maqueta de montaña rusa equipada con cámaras, proyectada en una sala 4D oscura. Los asientos se moverán en sincronización con la atracción, mientras que elementos inesperados como agua o aire aumentarán la inmersión. Los espectadores podrán interactuar, tomando decisiones que modificarán el recorrido. Los escenarios representarán distintas edades mediante imágenes, personajes y símbolos culturales, permitiendo una reflexión sobre el tiempo y las emociones.

La Montaña De Emociones

Mi obra de arte disruptiva va sobre el paso del tiempo y los sentimientos combinados en la que se representará con el paso del tiempo de atracción las diferentes emociones que se van viviendo a través de los años.

La montaña rusa será una maqueta de una montaña rusa con una cámara que se podrá ver a través de una pantalla en una sala 4D a oscuras donde la maqueta se irá parando en diferentes escenarios algunas veces de manera imprevisible e ilógica como los cambios de rumbo que tiene la vida, también tendrá una parte interactiva en la que los espectadores podrán intervenir y tomar decisiones.

Los asientos de la sala se moverán sincronizados con la maqueta y se representará todo a través de las cámaras. También habrá gafas 3D y también habrá elementos inesperados e interacciones innovadoras como agua o aire para mayor realidad, la experiencia puede ser cambiada al que vaya con IA.

En los escenarios habrá escenas representadas por gente o dibujos animados hablando de esa etapa de la vida o que representan cosas sobre la edad. Cómo por ejemplo a la edad de los 80 o 90 habrá gente leyendo el periódico, que le darán más igual las cosas que le pasen y sus emociones serán representadas con emojis, escenas, frases o eventos simbólicos de la época.

La Montaña De Emociones



Mi obra de arte disruptiva va sobre el paso del tiempo y los sentimientos combinados en la que se representará con el paso del tiempo de atracción las diferentes emociones que se van viviendo a través de los años.

La montaña rusa será una maqueta de una montaña rusa con una cámara que se podrá ver a través de una pantalla en una sala 4D a oscuras donde la maqueta se irá parando en diferentes escenarios algunas veces de manera imprevisible e ilógica como los cambios de rumbo que tiene la vida, también tendrá una parte interactiva en la que los espectadores podrán intervenir y tomar decisiones.

Los asientos de la sala se moverán sincronizados con la maqueta y se representará todo a través de las cámaras. También habrá gafas 3D y también habrá elementos inesperados e interacciones innovadoras como agua o aire para mayor realidad, la experiencia puede ser cambiada al que vaya con IA. En los escenarios habrá escenas representadas por gente o dibujos animados hablando de esa etapa de la vida o que representan cosas sobre la edad. Como por ejemplo a la edad de los 80 o 90 habrá gente leyendo el periódico, que le darán más igual las cosas que le pasen y sus emociones serán representadas con emojis, escenas, frases o eventos simbólicos de la época.