



EL ALGORITMO *SENSIBLE*

DIRECCIÓN DE ARTE Y CONSTRUCCIÓN DE ATMÓSFERAS LIMINALES
MEDIANTE INTELIGENCIA ARTIFICIAL.

Memoria para optar al grado de diseñadora mención visualidad y medios

ANTONIA RENATA DE LOS ÁNGELES ARÁNGUIZ MORALES
PROFESOR GUÍA : SEBASTIÁN PAGUEGUY



Santiago, Chile. 2026



Quiero expresar mi más profundo agradecimiento a todas las personas que me acompañaron y apoyaron a lo largo de este proceso.

A mi familia, por su amor incondicional, su paciencia y por enseñarme perseverancia.

A mis amigos, por su infinita compañía y apoyo en todo momento.

A los profesores que estuvieron a mi lado a lo largo de mi formación académica y a mi profesor guía, Sebastián, por enseñarme a confiar en mi misma y fomentar en mí la reflexión y la sensibilidad en el desarrollo de este proyecto.

A mi tía Julieta, por su apoyo inquebrantable, su cariño y su presencia constante que me dieron fuerza en cada etapa del camino, sobre todo en esta última etapa.

Y a Diego por su amor.

Índice

I. PRESENTACIÓN	6
Resumen	7
Introducción	8
II. ANTECEDENTES DEL PROYECTO	11
Marco teórico	12
Atmósferas	12
Atmósferas como fenómeno afectivo	12
Tipos de atmósferas	14
Atmósferas sensibles	15
Atmósferas ambientales	16
Atmósferas narrativas	17
Atmósferas de tensión o perturbación	17
Diseño de atmósferas	18
Atmósferas escenográficas	19
Atmósferas digitales	20
El umbral	21
Concepto de liminalidad	21
Espacios liminales	24
Inteligencia artificial y creación visual	27
Dirección de arte	32
Investigación de campo	36
Exploración en entornos digitales	37
Conclusiones de la exploración en entornos digitales	46
Registro fotográfico	50
Estado del arte	55
Cine y estudios visuales: La atmósfera como dispositivo narrativo	56
La liminalidad como sensibilidad estética que atraviesa la cultura visual contemporánea	57
Atmósferas narrativas en el cine y medios audiovisuales	58
Arte digital e inteligencia artificial: Nuevas atmósferas y mundos liminales	61
Estética algorítmica y digital	62
Artes visuales	65
Videojuegos	67

Síntesis para el planteamiento del proyecto	71
III. Planteamiento del proyecto	72
Oportunidad de diseño	74
Requerimientos del proyecto	75
Objetivo general	76
Objetivos específicos	76
Metodología	77
Exploración conceptual	78
Marco narrativo y Simbólico: El Limbo como territorio estético	79
Diseño	80
Creación visual mediante inteligencia artificial	81
Escritura de prompts como herramienta de inteligencia artificial	82
Iteración como forma de investigación	82
Postproducción	82
Curaduría	83
Alcances y aportes del proceso de creación	84
IV. Desarrollo formal del proyecto	86
Narrativa	87
Cartografía de un Limbo	88
Elementos	90
Diseño de prompts como decisión de diseño formal	92
Aspectos técnicos utilizados en el diseño de prompts	96
Decisiones de materialidad y formato	99
V. Imágenes finales	100
Exposición	105
17 de Noviembre	109
VI. Conclusiones	111
Referencias	115

I. Presentación

Resumen

Esta tesis explora los espacios liminales como recurso estético y sensible dentro del arte y el diseño visual contemporáneo, a partir de un proyecto de creación desarrollado mediante inteligencia artificial.

Desde una perspectiva de investigación–creación, el trabajo se sitúa en la intersección entre atmósfera, dirección de arte y tecnologías de inteligencia artificial generativas, proponiendo una reflexión crítica sobre la relación entre lo humano y lo artificial en los procesos creativos actuales.

A nivel teórico, la investigación aborda conceptos como atmósfera, liminalidad y lo inquietante, junto con reflexiones contemporáneas sobre inteligencia artificial y cultura visual.

En el ámbito práctico, se desarrolló “Cartografía de un Limbo”, un proceso de diseño formal basado en la creación iterativa de prompts, entendidos como dispositivos de dirección de arte más que como instrucciones técnicas cerradas, este sistema permitió establecer un diálogo entre la intención autoral y la lógica algorítmica, dando lugar a imágenes que no ilustran un relato, sino que construyen experiencias perceptivas y emocionales.

La investigación de campo incluyó tanto el registro fotográfico de espacios liminales reales como el análisis de estéticas digitales difundidas en internet y finalmente, la tesis propone entender la inteligencia artificial no como una herramienta neutral ni como un sustituto de la creatividad humana, sino como un medio sensible que, al operar desde la repetición y la simulación, revela nuevas formas de imaginar, diseñar y experimentar el espacio.

Cartografía de un Limbo se presenta así como un ejercicio de exploración visual que busca dar forma a lo inasible, situando al espectador en un umbral entre lo conocido y lo desconocido, entre la imagen y la experiencia.

Introducción

En la espesa trama del mundo contemporáneo, la tecnología se infiltra silenciosamente en el tejido social y la vida cotidiana como un hilo invisible que atraviesa nuestros modos de ver, de hacer, de imaginar, transformando lo que producimos, lo que somos y cómo percibimos; es una fuerza estructurante que modifica nuestra relación con el mundo, con los otros y con nosotros mismos. En esta perspectiva, Donna Haraway plantea que “todos somos quimeras, híbridos teorizados y fabricados de máquina y organismo; en unas palabras, somos cyborgs” (Haraway, 2006)

La inteligencia artificial se nos acerca cada día más como una extensión de nosotros mismos, con un creciente uso masivo desde mediados de la década de 2010 y con un punto de inflexión muy claro a partir de 2022 (Gaussalgo, 2025). En Chile, según un estudio impulsado por el Centro de Ética y Sostenibilidad Empresarial del ESE Business School y PwC Chile, alrededor de un 73% de las empresas ha adoptado la inteligencia artificial en distintas etapas, aunque solo una fracción minoritaria lo hace de manera integral, mientras que una parte relevante aún no la incorpora de forma sistemática (ESE Business School & PwC Chile, 2024).

Desde 2022, el uso de la inteligencia artificial ya no se limita al ámbito industrial o científico, sino que está al alcance de todos, impulsado por el lanzamiento de modelos generativos de acceso masivo como DALL-E, DALL-E 2, Stable Diffusion , Midjourney y ChatGPT.

Estos desarrollos han acelerado la popularización cotidiana de la inteligencia artificial generativa y han contribuido a la democratización de la producción creativa, incluso entre usuarios sin conocimientos técnicos especializados (OECD, 2023; UNESCO, 2023; Floridi, 2021). En este contexto, la disolución de las fronteras entre lo humano y lo artificial ha dejado de ser un escenario propio de la ciencia ficción para convertirse en parte constitutiva de la realidad social contemporánea, en línea con la figura del cyborg como criatura de realidad social y de ficción que desdibuja los límites entre organismo y máquina (Haraway, 2006)

El surgimiento de esta nueva relación nos obliga a reflexionar sobre los nuevos alcances de la expresión humana. En este contexto, se hace necesario observar la forma en que está transformando los modos de producción visual, donde lo simbólico se codifica en instrucciones textuales (prompts) y la imagen puede ser generada por una máquina entrenada para "imaginar" a partir de descripciones lingüísticas (Oppenlaender, 2023). Así mismo, es posible explorar desde el diseño gráfico y visual las potencias y consecuencias de este desplazamiento, pues diversos autores han señalado que el diseño es, ante todo, una práctica de sentido y un medio de conocimiento del mundo, más que un mero ejercicio técnico o estilístico (Drumeva, 2025). Desde esta perspectiva, el diseño puede entenderse como un lenguaje que da forma al mundo y a nuestras formas de habitarlo, ahora reconfigurado por la mediación de sistemas generativos (Eklund, 2021)

Dado lo anterior, esta investigación tiene como objetivo explorar la relación entre lo humano y lo artificial en los ámbitos de la percepción, la emoción y la expresión, dimensiones que históricamente han sido consideradas propias de la experiencia humana. El trabajo consistirá en el diseño de una serie de piezas de arte digital, utilizando como recurso estético el concepto de atmósferas o espacios liminales, entendidos como un motor sensible para la exploración de dichas relaciones.

“Mientras que en la teoría tradicional del diseño se hablaba de la forma y las propiedades de las cosas, ahora se habla de éxtasis”. Utilizo la palabra griega éxtasis para indicar la forma en que las cosas irradian al espacio y contribuyen así a la formación de una atmósfera. “El éxtasis es la forma en que las cosas irradian al espacio y contribuyen así a la formación de una atmósfera” (Böhme, 2017, p. 35).

Operar en lógicas diferentes a las humanas refuerza la naturaleza ambigua y desestabilizadora de estos espacios. En este contexto, incorporar la inteligencia artificial como herramienta creativa implica asumir la posibilidad de resultados con características y cualidades singulares, emergentes de la interacción entre racionalidades diversas. Estas particularidades orientarán el desarrollo del presente proyecto, configurando un territorio de exploración estética y conceptual.

II. Antecedentes para el proyecto

Marco teórico

1. Atmósferas

1.1. Atmósferas como fenómeno afectivo

Si bien solemos comprender la atmósfera como un espacio que nos contiene; en el sentido fenomenológico, el concepto alude a una cualidad emergente entre el sujeto y su percepción del entorno. La atmósfera es lo que nos rodea de colores, de luces, de símbolos y otros contenidos que son percibidos por nosotros de manera sensible. "Las atmósferas son siempre algo espacial y las atmósferas son siempre algo emocional" (Böhme, 2017, p.25)

Más concretamente es una condición perceptiva-emocional generada

por la interacción entre un algo y quien lo experimenta, es lo que flota entre el sujeto y el objeto (Böhme 2017), actúa como un lenguaje inmediato: conmueve. "¿Qué es lo que me conmueve? Todo. Las cosas mismas, las personas, el aire, el ruido, los colores, las texturas, las formas" (Zumthor, 2006, p.58). Es algo no verbal, intuitivo y corporal, se percibe como un todo antes de poder analizar

sus partes por separado, materiales, luces, sonidos, proporciones, escalas, todo colabora en la producción de un estado que afecta emocionalmente al espectador o habitante (en el caso de la arquitectura). "La atmósfera habla de una sensibilidad emocional, una percepción que funciona a una increíble velocidad y que los seres humanos tenemos para sobrevivir" (Zumthor, 2006, p.52).

El espectador y el habitante son los actores que van a concebir la atmósfera. En el caso del habitante, la experiencia se ancla a la arquitectura y a un espacio material, a un sitio o lugar concreto; sin

embargo, no toda experiencia de habitar produce necesariamente una atmósfera, ya que esta emerge en la relación sensible entre cuerpo y entorno (Böhme, 2017; Grant, 2013). Un espectador, por su parte, puede emocionarse con una imagen que, al igual que un espacio físico, genera atmósfera porque activa procesos perceptivos, emocionales y sensoriales a través de elementos visuales que simulan o evocan una experiencia espacial, funcionando como un "entre" flotante entre la cosa y el sujeto que la percibe (Böhme, 2017; Wang, 2023; Zumthor, 2006).

Aunque carece de materialidad física, una imagen tiene el poder de transmitir sensaciones, afectos, tensiones e intuiciones que se viven corporalmente, en la medida en que el sujeto se muestra permeable a las atmósferas que lo rodean (Esposito, 2024). Así mismo, una imagen de un paisaje tranquilo puede transmitir paz o armonía, mientras que un pasillo oscuro puede evocar claustrofobia, ansiedad o miedo, según cómo la narrativa y la composición visual organizan luz, color, escala y profundidad, modulando la respuesta emocional del espectador (Canepa et al., 2019). Por lo tanto, una imagen es capaz de condensar sensaciones, memorias y estados emocionales que construyen una atmósfera perceptiva para el espectador, algo especialmente relevante en el arte, el diseño y la fotografía, donde se busca precisamente evocar emociones o sumergir al observador en un determinado "clima visual" (de Boer, 2019). En este sentido, la atmósfera justifica plenamente ser entendida como un fenómeno afectivo, es decir, como un campo de fuerzas sensibles que median la relación entre imagen, espacio y cuerpo (Esposito, 2024).

1.2. Tipos de atmósferas

Gernot Böhme no propone una tipología rígida, sugiere que las atmósferas pueden distinguirse según la cualidad afectiva que producen y la forma en que se manifiestan en el espacio, en tanto “configuraciones sensibles del espacio” que modulan la experiencia (Böhme, 2017). Desde esta perspectiva, las atmósferas se diferencian por las tonalidades emocionales que irradian y por los elementos sensoriales que las componen, como la luz, el color, el sonido, la temperatura o las texturas, que actúan como generadores objetivos de determinadas disposiciones afectivas (Böhme, 2017; Griffero, 2018). En este sentido, es posible identificar distintos tipos de atmósferas según su funcionamiento perceptivo y emocional, considerando cómo determinadas configuraciones espaciales y ambientales dan lugar a mundos atmosféricos específicos en los que se inscribe la experiencia del espectador o habitante (Grant, 2013; Bille, 2019).

1.2.1. Atmosferas sensibles

Una atmósfera sensible es, precisamente, eso que se percibe de manera inmediata en lo que el espectador experimenta al relacionarse con un entorno, antes incluso de reconocer sus elementos materiales, su función o su narrativa. Se trata de una cualidad afectiva que no depende tanto de la forma exacta del espacio, sino de la impresión que surge en el encuentro entre sujeto y ambiente, en ese "entre" donde se configuran sentimientos que parecen estar en el espacio mismo (Böhme, 1993; Grant, 2013).

Un ejemplo cotidiano es la atmósfera que se produce al entrar en una habitación iluminada únicamente por una luz fría: al cruzar el umbral aparece una primera impresión emocional que no se analiza, sino que se siente, como una especie de "sensación derramada en el espacio" (Böhme, 2017). Lo que se experimenta es un estado emocional especializado, una sintonía entre cuerpo y entorno, tal como han descrito la teoría estética y los estudios recientes sobre atmósferas afectivas (Brown, 2019).

Desde esta perspectiva, la atmósfera sensible responde a cómo el espacio afecta: es una impresión global o "total" que envuelve al sujeto y que solo puede ser captada entrando en ese espacio y dejándose afectar por él (Böhme, 2017).

1.2.2. Atmósferas ambientales

Estas atmósferas surgen de la interacción entre elementos concretos del entorno (luz, materialidad, escala, sonido, temperatura) que generan una tonalidad espacial reconocible. dependen de la disposición sensorial del ambiente. Como explica Böhme, se trata de atmósferas que "emanan de la configuración material de un espacio" (2017, p. 54), moldeando cómo se habita o interpreta un lugar. La atmósfera ambiental responde a cómo el espacio está construido.

1.2.3. Atmósferas narrativas

Estas atmósferas no se producen sólo por los elementos materiales, sino también por su carga simbólica, cultural o narrativa, de modo que prácticas, recuerdos e imaginarios colectivos “impregnan” el espacio y condicionan cómo se siente y se interpreta (Bille, 2021; Brown et al., 2019). Surgen cuando un espacio evoca significados históricos, emocionales, rituales o estéticos que influyen en su percepción, como ocurre en arquitecturas cargadas de memoria o en escenas urbanas asociadas a determinadas culturas y estilos de vida (Canepa, 2019; Grant, 2013). Desde la estética de las atmósferas, Böhme subraya que estas pueden ser moduladas por significados incorporados a los objetos y lugares, de modo que sus “éxtasis” no son solo físicos, sino también culturales y semánticos (Böhme, 2017), lo que las vincula estrechamente con la memoria, la cultura visual y la interpretación colectiva.

1.2.3. Atmósferas de tensión o perturbación

Son atmósferas que operan desde la sospecha, la incertidumbre o la incomodidad, activando emociones asociadas a lo inquietante o lo siniestro. No requieren elementos explícitamente amenazantes, pues su fuerza radica en la ambigüedad y en la sensación de que “algo podría pasar”, característica de muchas atmósferas de umbral o de tránsito (Brown , 2019; Riedel, 2019). Aunque Böhme no aborda directamente el horror, su concepción de las atmósferas como efectos ambientales del sentir permite comprender cómo un espacio puede volverse inquietante mediante pequeñas alteraciones en la luz, el silencio o las escalas, configurando lo que denomina espacios “afinados” o sintonizados con un cierto carácter afectivo (Böhme, 2017).

1.3. Diseño de atmósferas

El diseño de atmósferas consiste en producir condiciones sensibles que orienten la percepción, el ánimo y la experiencia del espectador a través de un conjunto de decisiones proyectuales. Desde la perspectiva de Böhme, diseñar una atmósfera implica trabajar con lo que denomina las condiciones de presencia (luz, sonido, materialidad, temperatura, color, ritmo, movimiento, escala y densidad espacial) entendidas como medios objetivos para generar determinados efectos del sentir en un espacio (Böhme, 2017)

Las atmósferas no se reducen a decorar un espacio, sino que constituyen un medio envolvente, una forma de intervención estética que antecede a cualquier interpretación racional y actúa directamente sobre la percepción y el estado de ánimo, algo que la literatura reciente describe como prácticas de "sintonización" o attuning de lo atmosférico (Bille, 2021; de Boer, 2019).

1.3.1. Atmosferas escenográficas

Las atmosferas escenográficas son creadas deliberadamente para generar un efecto afectivo específico, se desarrollan mediante estrategias que articulan la luz, la composición visual, los colores, la disposición espacial y el ritmo del entorno (Böhme, 2017). En cine, teatro, instalaciones y dirección de arte su función no es únicamente ambientar, sino producir sentido emocional en que la atmósfera se convierte en un elemento dramático que no solo acompaña la narrativa, sino que la activa y la orienta afectivamente (Novak, 2019; Vesiväki, 2020).

La escenografía de Twin Peaks ejemplifica cómo una atmósfera puede funcionar como dispositivo narrativo: pasillos vacíos, comedores silenciosos o bosques envueltos en neblina no son simples escenarios, sino climas afectivos que predisponen al espectador a una experiencia ambigua, inestable y casi onírica, articulando color, luz, sonido y composición en clave surreal y ensoñada (Thwaite, 2023). En términos de diseño, esto implica comprender que pequeñas variaciones de luz, escala, color o sonido pueden transformar completamente la lectura de un espacio, desplazándose hacia la tranquilidad, la tensión o lo inquietante, tal como muestran los estudios sobre atmosferas afectivas y prácticas de puesta en escena (Bille, 2021; Brown., 2019).

1.3.2. Atmósferas digitales

Las atmósferas tecnológicas o digitales amplían el campo de acción del diseño de atmósferas hacia entornos construidos mediante procesamiento algorítmico, visualidades sintéticas y simulaciones. En estos casos, la atmósfera no depende de una materialidad física, sino de su capacidad de generar presencia a través de imágenes, interfaces, texturas digitales, movimiento calculado, ritmos de animación y lógicas de repetición propias del medio (Melix, 2022; Zhang, 2024). En este tipo de atmósferas, la materialidad se reemplaza por la superficie visual: la luz se convierte en píxel, la textura en ruido digital, el espacio en simulación, continuando la intuición de Böhme de que las atmósferas pueden ser producidas artificialmente como medios envolventes que actúan directamente sobre el sentir (Böhme, 2017).

Los mundos renderizados de la cultura digital contemporánea muestran que lo tecnológico puede generar atmósferas altamente afectivas: ciudades hiperiluminadas, neblinas sintéticas, superficies brillantes, colores imposibles o vacíos calculados, capaces de anticipar y modular estados emocionales sin existir físicamente (Melix., 2022; Feng, 2024). En este sentido, el diseño de atmósferas, tanto escenográficas como digitales, prepara el terreno para comprender cómo emergen atmósferas que no buscan representar un espacio funcional, sino un estado perceptivo; en los espacios liminales, esta lógica se intensifica, pues la atmósfera no solo construye un entorno, sino también una sensación de tránsito, ambigüedad o extrañeza (Brown, 2019; Bille, 2021). Al trabajar atmósferas que oscilan entre lo real y lo artificial, lo material y lo simulado, lo narrativo y lo perceptivo, se abre paso a un tipo particular de experiencia espacial: una atmósfera que existe "entre", una sensibilidad que habita el umbral. Aquí es donde la teoría de las atmósferas se enlaza directamente con la estética liminal y con los principios que estructuran el proyecto.

2. El umbral

2.1. Concepto de liminalidad

Proveniente del latín limen (umbral), el concepto de liminalidad alude a un estado intermedio, a un tránsito entre dos situaciones relativamente estables. Este concepto fue desarrollado en antropología por Arnold van Gennep en *Les rites de passage* (1909/2012), donde propone que las transiciones significativas de la vida (biológicas, sociales o simbólicas) siguen una estructura tripartita: separación, margen o transición (fase liminal) y agregación (reincorporación) (van Gennep, 2012). En palabras del autor, "los ritos de paso comprenden ceremonias que acompañan al individuo de una posición determinada en la sociedad a otra diferente" (van Gennep, 2012, p. 23).

En la fase liminal, el individuo deja de pertenecer plenamente a su estado anterior, pero aún no forma parte del nuevo; se trata de un momento de indefinición en el que las reglas habituales se suspenden o se relajan, y el sujeto queda "entre y betwixt" los marcos normativos previos y futuros (van Gennep, 2012). Van Gennep asocia esta experiencia al cruce de umbrales físicos y simbólicos, señalando que "toda puerta, toda entrada, representa simbólicamente un pasaje; cruzarla implica una separación de lo anterior y una entrada al dominio de lo otro" (van Gennep, 2012, p. 30)

Décadas después, Victor Turner amplió el concepto de Van Genep y lo llevó más allá del contexto ritual, describiendo la liminalidad como una forma de "anti-estructura", un estado en el que las normas y jerarquías habituales se relajan o quedan en suspenso (Turner, 1969). Podríamos pensar en el pasillo de un supermercado a las 2 a. m.: las luces siguen encendidas, la música continúa sonando, pero casi no hay gente; el espacio todavía es un supermercado, pero en ese momento no cumple su función normal de compra y circulación social, de modo que no encaja plenamente ni en la categoría de "lugar de compras" ni en la de "lugar vacío".

Turner describe a las entidades liminales como "ni aquí ni allá; están betwixt and between las posiciones asignadas por la ley, la costumbre y la convención" (Turner, 1969, p. 95), es decir, fuera de las clasificaciones normales que ordenan los estados culturales y a menudo percibidas como ambiguas, híbridas o marginales. En este sentido, la liminalidad no solo ocurre en rituales formales, sino que también puede aparecer en momentos, estados o espacios donde las reglas normales se detienen temporalmente, produciendo una sensación de limbo, mezcla y desajuste.

Dicho esto, el concepto de liminalidad comparte con el de atmósfera un rasgo fundamental, ambos remiten a experiencias que no se reducen a lo tangible o descriptible en términos puramente objetivos, sino que se perciben de manera sensible y emocional, como modos de “estar en el mundo” que tiñen la vivencia de un espacio o de una situación.

Dicho esto, el concepto de liminalidad comparte con el de atmósfera un rasgo fundamental: ambos remiten a experiencias que no se reducen a lo tangible o descriptible en términos puramente objetivos, sino que se perciben de manera sensible y emocional, como modos de “estar en el mundo” que tiñen la vivencia de un espacio o de una situación (Brown, 2019; Turner, 1969). Tanto la liminalidad como las atmósferas afectivas se sitúan en un plano de “en-medio”, previo o paralelo a las categorías estables y a la distinción clara entre sujeto y objeto, operando como campos de fuerzas que envuelven a los cuerpos y configuran cómo se sienten y se piensan las transiciones, los lugares y los eventos (Turner, 1969).

2.2. Espacios liminales

En términos estéticos, lo liminal opera como un espacio-umbral perceptivo: un punto donde lo cotidiano se vuelve extraño, es precisamente esta sensación de indeterminación la que les otorga su fuerza visual, al no revelar completamente su naturaleza, los espacios liminales funcionan como atmósferas afectivas que provocan una mezcla de atracción y desconcierto, generando una perturbación difícil de nombrar (Freud, 1919/2001; Brown, 2019).

En ese borde, lo liminal se vincula directamente con lo inquietante: aquello que perturba porque no es claramente reconocible, tal como describe Freud en su análisis de lo siniestro (Das Unheimliche), donde lo familiar deviene extraño y lo cotidiano se carga de una inquietud difícil de explicar, y cómo se retoma después en la noción de valle inquietante, en la que lo casi familiar resulta más inquietante que lo abiertamente extraño (Freud, 1919/2001; Mori, 2012). En términos visuales, este fenómeno se traduce en una sensibilidad que oscila entre lo sugerente y lo espeluznante, activando una recepción emocional inestable y atenta (Böhme, 2017).

Desde una perspectiva proyectual y de dirección de arte, los espacios liminales funcionan como dispositivos sensibles para construir atmósferas, es decir, más que representar un lugar concreto estos espacios proponen una forma particular de relación emocional con el entorno: un territorio suspendido, detenido o en espera. La "suspensión" refiere a un estado perceptivo en el que el tiempo y el espacio parecen interrumpirse, sin finalidad ni avance aparente, condición típica de la experiencia liminal donde el sujeto se encuentra entre posibilidades aún no resueltas (Turner, 1969; Van Genep, 2012).

En este sentido, las atmósferas no son meros fondos escenográficos, sino formas de presencia que afectan y son afectadas por quienes las habitan. Tal como plantea Böhme (2017) estos espacios operan como verdaderos "éxtasis" ambientales irradiando su propio tono emocional moldeando nuestra percepción, estas cualidades a la vez simbólicas y sensoriales, explican la persistencia de los espacios liminales en el arte, el cine y la fotografía contemporánea (Griffero, 2018; Bille, 2021; de Boer, 2019).

En *El show de Truman* (Weir, 1998), Seahaven se presenta como una utopía controlada: limpia, luminosa y perfectamente ordenada. Sin embargo, esa armonía exagerada de las sonrisas forzadas, el clima invariable, la arquitectura sin sombras, introduce una disonancia perceptiva. Lo que a primera vista parece acogedor se revela inquietante, generando una atmósfera de extrañeza o *unheimlich* en el sentido freudiano (Freud, 1919/2001; Mori et al., 2012). La tensión entre escenario y hogar, entre naturalidad y artificio, convierte la ciudad en un espacio liminal, oscilante entre la utopía y la distopía, donde lo familiar se vuelve perturbador (Brown et al., 2019).

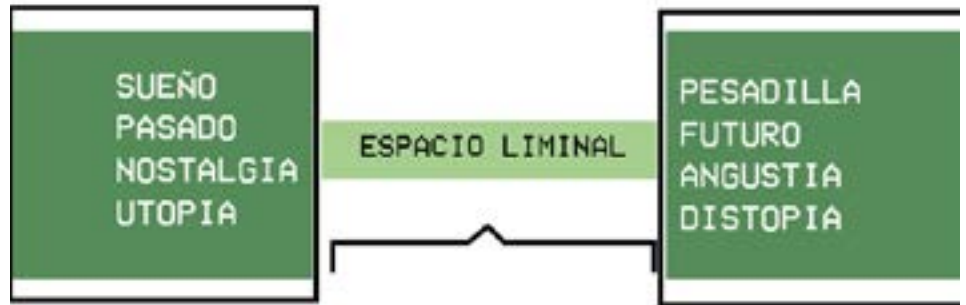


Figura 2.
Esquema de elaboración propia.

Un mecanismo similar aparece en *Twin Peaks* (Lynch, 1990–2017), donde lugares aparentemente cotidianos como un pasillo alfombrado, un comedor silencioso, un bosque cubierto de neblina, adquieren una vibración afectiva particular. Nada resulta abiertamente amenazante, pero todo parece ligeramente desplazado, como si algo no terminara de encajar. Lynch construye así umbrales psicológicos en los que los límites entre lo real y lo onírico se vuelven permeables, creando una atmósfera que es simultáneamente íntima y desconcertante (Thwaite, 2023; Wang, 2023). En este caso, el espacio no funciona como simple localización, sino como clima emocional donde conviven la normalidad y la pesadilla sin estabilizarse en ninguna de las dos, esta cualidad ambigua, tan propia de los espacios liminales, revela la potencia del diseño atmosférico como lenguaje visual y afectivo.

3. Inteligencia artificial y creación visual

La inteligencia artificial se ha incorporado progresivamente al campo de la creación visual, transformando no solo las herramientas disponibles para el diseño, sino también la manera en que se conciben la experiencia estética y la autoría. En este contexto, la IA debe entenderse no solo como una tecnología orientada a la automatización, sino como un sistema cultural que genera nuevas visualidades, sensibilidades y modos de percepción (Manovich, 2018; Böhme, 2017).

Tal como señala Manovich (2018), la inteligencia artificial introduce una estética propia, basada en el entrenamiento de datos, la identificación de patrones y la generación algorítmica. Las imágenes producidas por IA no buscan representar el mundo de manera directa, sino reconfigurarlo desde lógicas computacionales que articulan información, emoción y cálculo. Este proceso redefine la noción tradicional de creatividad: lejos de reemplazar al creador humano, la IA reformula el proceso creativo al establecer una relación de colaboración entre diseñador y sistema (Eklund, 2021).

Boden (2016) propone que la creatividad artificial debe entenderse como la capacidad de transformar espacios conceptuales, más que como una forma de intención consciente. Desde esta perspectiva, la creación con IA se configura como una práctica de co-creación, en la que el diseñador define parámetros, selecciona materiales de entrenamiento y toma decisiones críticas sobre los resultados obtenidos. En línea con ello, Zylinska (2020) sostiene

que el arte con inteligencia artificial no es el producto de una máquina autónoma, sino el resultado de una red de relaciones entre humanos, algoritmos y contextos culturales.

Sin embargo, la inteligencia artificial no opera de manera neutral. Crawford (2021) advierte que los sistemas algorítmicos están profundamente imbricados en estructuras sociales, económicas y políticas, ya que dependen de datos que reproducen valores e imaginarios específicos. En el ámbito de la creación visual, esto implica que las imágenes generadas por IA contienen huellas de una memoria algorítmica colectiva, formada por fragmentos de múltiples fuentes visuales y culturales (Zhang, 2024). Las visualidades emergentes, por tanto, no surgen del vacío, sino de un entramado histórico y simbólico que condiciona tanto su forma como su significado.

Uno de los aspectos más relevantes de la inteligencia artificial en relación con la visualidad es su vínculo con la percepción y la sensibilidad atmosférica. Paglen (2016) plantea que los sistemas de visión computacional producen una forma de mirada no humana, basada en la clasificación y el reconocimiento de patrones. Esta mirada algorítmica no interpreta el mundo como lo hace el ojo humano, sino que lo traduce en datos y correlaciones. Steyerl (2017) complementa esta idea al señalar que las imágenes mediadas por algoritmos presentan errores, distorsiones o reconocimientos fallidos, los cuales no deben entenderse como fallas, sino como expresiones propias de la imagen digital contemporánea.

Estas visualidades inestables y parcialmente incomprensibles producen un tipo de extrañeza perceptiva, cercana a lo que Freud (1919/2001) definió como *unheimlich*, lo familiar vuelto inquietante. En el diseño visual contemporáneo, esta sensación de extrañeza se traduce en atmósferas liminales de espacios de ambigüedad, entre lo humano y lo maquínico, que expanden el campo de la experiencia estética hacia territorios de percepción híbrida y afectiva (Griffero, 2018; Bille, 2021).

La relación entre inteligencia artificial y simulación constituye un eje central para comprender su impacto en la creación visual contemporánea. Baudrillard (1994) sostiene que los simulacros no representan la realidad, sino que producen nuevas formas de lo real, donde la distinción entre original y copia se disuelve. Desde esta perspectiva, las imágenes generadas por IA no remiten necesariamente a un referente concreto, pero tampoco son enteramente ficticias: se sitúan en un estado intermedio, un territorio liminal en el que lo real y lo artificial se entremezclan.

Hui (2016) amplía esta noción al plantear que los objetos digitales no existen sólo como representaciones, sino como entidades definidas por su lógica computacional. Así, las imágenes generadas por inteligencia artificial pueden entenderse como visualizaciones autónomas, cuya coherencia no depende de un referente externo, sino del propio funcionamiento interno del sistema que las

produce. Una imagen creada por IA no es una fotografía de algo que “estuvo ahí”, sino una manifestación algorítmica, una forma visual emergente de la interacción entre datos, códigos y modelos.

Desde el campo del arte digital, Paul (2015) señala que las prácticas contemporáneas basadas en tecnologías computacionales se centran menos en la producción de obras cerradas y más en el diseño de sistemas y procesos abiertos, en los que el azar, la variación y la interacción ocupan un lugar central. En este sentido, la inteligencia artificial se convierte en un medio de creación experiencial, capaz de construir entornos visuales en los que la atmósfera, la percepción y la afectividad se entrelazan (Böhme, 2017; Griffero, 2018).

Estas imágenes no solo simulan el mundo, sino que lo expanden hacia nuevas dimensiones perceptivas, donde lo sensible y lo técnico se fusionan. Tal como sugiere Vesiväki (2020), la estética contemporánea se desplaza del objeto hacia la atmósfera, entendida como una presencia envolvente que afecta tanto al cuerpo como a la mente. En este contexto, la IA no solo genera imágenes, sino que crea climas emocionales y perceptivos, una nueva forma de “espacio visual” que actúa sobre quien observa (Zhang, 2024)

En el marco de este proyecto, la inteligencia artificial se comprende simultáneamente como una herramienta y un agente creativo, capaz de ampliar los límites de la sensibilidad visual contemporánea. Su capacidad para generar imágenes ambiguas, simuladas e inestables resulta esencial para la construcción de espacios liminales, lugares donde lo humano y lo artificial coexisten en un estado de diálogo permanente. Desde esta perspectiva, la IA no puede entenderse únicamente como un medio técnico, sino como un componente conceptual y estético que redefine la noción misma de creación visual (Böhme, 2017; Zylinska, 2020; Manovich, 2018).

La colaboración entre diseñador y sistema algorítmico, abre un territorio híbrido donde la creatividad se distribuye entre inteligencias humanas y no humanas, generando atmósferas visuales que oscilan entre la precisión del cálculo y la indeterminación afectiva (Eklund, 2021; Zhang, 2024). En este sentido, la inteligencia artificial no sólo produce imágenes, sino que hace visible una nueva forma de percepción, una sensibilidad expandida que sitúa la experiencia estética en el umbral entre lo real y lo artificial.

4. Dirección de arte

En el contexto del diseño, la dirección de arte puede entenderse como una práctica que organiza y articula los distintos elementos visuales de un proyecto para construir una experiencia coherente. A diferencia de enfoques que la reducen a un rol decorativo o estilístico, la dirección de arte opera como una instancia proyectual que define cómo se manifiestan visualmente los conceptos y cómo estos se traducen en atmósferas.

Jane Barnwell (2017) señala que la dirección de arte es responsable de diseñar el mundo visual de una obra, estableciendo un marco sensible que condiciona la lectura y la experiencia del espectador desde el primer contacto.

La dirección de arte no produce imágenes aisladas, sino sistemas visuales. Cada decisión formal de color, iluminación, escala, textura o ritmo, adquiere sentido dentro de un conjunto, configurando un lenguaje visual reconocible. Anneke Smelik (2016) plantea que el diseño visual funciona como una forma de comunicación cultural, capaz de transmitir significados y afectos sin necesidad de un relato explícito. En este sentido, la dirección de arte actúa como una estructura que organiza la experiencia estética y orienta la percepción del espectador hacia determinados estados emocionales y simbólicos.

Uno de los aportes más significativos de la dirección de arte es su capacidad para trabajar con el espacio como material expresivo. Pamela Howard (2009) sostiene que el diseño espacial no solo delimita un entorno, sino que establece una relación entre el cuerpo, la mirada y el movimiento. Esta comprensión resulta esencial en proyectos que no buscan representar lugares concretos, sino evocar sensaciones de tránsito, espera o suspensión. Desde esta visión, el espacio se diseña como una condición perceptiva más que como una localización funcional, permitiendo construir escenarios visuales que operan en un estado intermedio, próximo a lo liminal (Turner, 1969; Van Gennepe, 2012).

La dirección de arte también presta atención a lo no evidente: el vacío, el silencio visual, la repetición y la ausencia. Mark Wigley (2012) afirma que la atmósfera no es un efecto secundario del espacio, sino una cualidad diseñada deliberadamente. Esto implica que la dirección de arte trabaja tanto con lo visible como con lo sugerido, modulando la experiencia a través de elementos que afectan emocionalmente antes de ser comprendidos racionalmente. En esta lógica, el diseño no busca explicar, sino disponer una experiencia.

Esta dimensión afectiva se intensifica cuando la dirección de arte aborda lo ambiguo o lo inquietante. Anthony Vidler (1992) describe cómo ciertos espacios cotidianos pueden volverse extraños cuando se altera levemente su familiaridad. Desde la dirección de arte, estas alteraciones no son accidentales, sino decisiones conscientes sobre proporciones, iluminación o composición espacial. Así, la dirección de arte se convierte en una herramienta capaz de generar desajustes perceptivos sutiles, donde el espacio parece reconocible, pero no completamente confiable, favoreciendo la aparición de atmósferas liminales (Böhme, 2017; Griffero, 2018).

En los contextos digitales contemporáneos, la dirección de arte se expande más allá de los medios tradicionales e incorpora herramientas computacionales, motores gráficos e inteligencia artificial como parte de su proceso creativo. Lev Manovich (2013) señala que el software ha redefinido las posibilidades del diseño visual, permitiendo crear entornos que existen únicamente como construcciones digitales. En esta línea, Christiane Paul (2015) observa que muchas prácticas digitales actuales se basan en sistemas abiertos, donde la experiencia visual emerge de la interacción entre múltiples variables.

Desde esta perspectiva, la dirección de arte puede entenderse como un puente entre concepto y experiencia, entre intención y percepción. Su función no es ilustrar ideas predefinidas, sino materializar una lógica visual coherente que permita al espectador habitar un determinado clima emocional.

En el marco de este proyecto, la dirección de arte se concibe como el dispositivo que articula atmósferas, tecnologías y espacios intermedios, organizando lo visual para construir experiencias liminales que operan más desde la sensibilidad que desde la representación literal.

Así, la dirección de arte se posiciona como un componente esencial del diseño contemporáneo y una herramienta clave para la creación de espacios visuales en transición. Su relevancia no radica en la acumulación de elementos, sino en la capacidad de establecer relaciones significativas entre ellos, configurando un lenguaje visual que sostiene la experiencia estética y prepara el terreno para la exploración de las atmósferas liminales desarrolladas en este proyecto.

Investigación de campo

La investigación de campo de este proyecto se desarrolló desde una aproximación visual y exploratoria, coherente con la metodología de investigación-creación. En lugar de centrarse en la recolección de datos estadísticos o entrevistas, esta etapa se orientó a la observación directa de espacios, al registro fotográfico propio y al análisis de visualidades contemporáneas asociadas a los espacios liminales. El objetivo fue identificar patrones espaciales, atmosféricos y perceptivos que permitieran comprender cómo la liminalidad se manifiesta tanto en entornos físicos reales como en imaginarios digitales, y cómo estas observaciones podían alimentar el proceso creativo del proyecto.

1. Exploración en entornos digitales

La investigación de campo incluyó una exploración sistemática de imágenes y materiales visuales difundidos en plataformas digitales abiertas, principalmente Pinterest, que abordan la noción de espacios liminales y la estética dreamcore. Estas visualidades, ampliamente compartidas en comunidades virtuales de internet, no surgen desde el ámbito académico o institucional, sino desde procesos de construcción colectiva de un lenguaje visual reconocible. Su relevancia para este proyecto radica en que permiten observar cómo la liminalidad se manifiesta como una sensibilidad contemporánea, articulada a través de imágenes que apelan a la memoria y la percepción, y que se utilizan con fines analíticos y exploratorios, sin atribución de autoría artística individual ni fines comerciales.

A partir del análisis del material recopilado, fue posible identificar distintas tipologías de espacios liminales y fueron clasificados mediante fichas según su tipo de espacio, elementos visuales predominantes (iluminación, color, escala, repetición), si existo o no presencia humana, sensación temporal, atmósfera y familiaridad.



Figura 3.
Referencia visual de espacio liminal de tránsito
Fuente: Pinterest

1. TIPO DE ESPACIO

tránsito
institucional
consumo (mall, tienda)
residual
backrooms
dreamcore

3. PRESENCIA HUMANA

ninguna
sugerida (rastros)
explícita

4. SENSACIÓN TEMPORAL

tiempo detenido
espera
infinito
recuerdo
sueño
indefinido

2. ELEMENTOS VISUALES PREDOMINANTES

Iluminación	Color
fluorescente cálida fría artificial fría natural	monocromía saturado pastel apagado

Escala	Repetición
humana exagerada indefinida	sí no parcial

5. ATMÓSFERA 6. FAMILIARIDAD

inquietante melancólica nostálgica neutra onírica clínica artificial	muy familiar familiar pero extraño completamente extraño
--	--

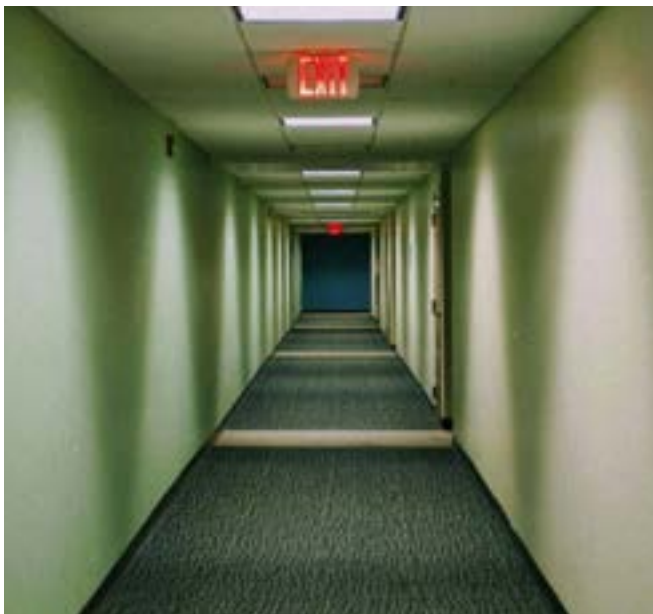


Figura 4.
Referencia visual de espacio liminal de tránsito
Fuente: Pinterest

1. TIPO DE ESPACIO

tránsito
institucional
consumo (mall, tienda)
residual
backrooms
dreamcore

3. PRESENCIA HUMANA

ninguna
sugerida (rastros)
explícita

4. SENSACIÓN TEMPORAL

tiempo detenido
espera
infinito
recuerdo
sueño
indefinido

2. ELEMENTOS VISUALES PREDOMINANTES

Iluminación	Color
fluorescente cálida fría artificial fría natural	monocromía saturado pastel apagado

Escala	Repetición
humana exagerada indefinida	sí no parcial

5. ATMÓSFERA 6. FAMILIARIDAD

inquietante melancólica nostálgica neutra onírica clínica artificial	muy familiar familiar pero extraño completamente extraño
--	--



Figura 5.
Referencia visual de espacio liminal de tránsito
Fuente: Pinterest

1. TIPO DE ESPACIO

tránsito
institucional
consumo (mall, tienda)
residual
backrooms
dreamcore

3. PRESENCIA HUMANA

ninguna
sugerida (rastros)
explícita

4. SENSACIÓN TEMPORAL

tiempo detenido
espera
infinito
recuerdo
sueño
indefinido

2. ELEMENTOS VISUALES PREDOMINANTES

Iluminación

fluorescente
cálida
fría artificial
fría natural

Color

monocromía
saturado
pastel
apagado

Escala

humana
exagerada
indefinida

Repetición

sí
no
parcial

5. ATMÓSFERA

inquietante
melancólica
nostálgica
neutra
onírica
clínica
artificial

6. FAMILIARIDAD

muy familiar
familiar
pero extraño
completamente
extraño



Figura 6.
Referencia visual de espacio liminal institucional
Fuente: Pinterest

1. TIPO DE ESPACIO

tránsito
institucional
consumo (mall, tienda)
residual
backrooms
dreamcore

3. PRESENCIA HUMANA

ninguna
sugerida (rastros)
explícita

4. SENSACIÓN TEMPORAL

tiempo detenido
espera
infinito
recuerdo
sueño
indefinido

2. ELEMENTOS VISUALES PREDOMINANTES

Iluminación

fluorescente
cálida
fría artificial
fría natural

Color

monocromía
saturado
pastel
apagado

Escala

humana
exagerada
indefinida

Repetición

sí
no
parcial

5. ATMÓSFERA

inquietante
melancólica
nostálgica
neutra
onírica
clínica
artificial

6. FAMILIARIDAD

muy familiar
familiar
pero extraño
completamente
extraño



Figura 7.
Referencia visual de espacio liminal institucional
Fuente: Pinterest

1. TIPO DE ESPACIO

tránsito
institucional
 consumo (mall, tienda)
 residual
 backrooms
 dreamcore

3. PRESENCIA HUMANA

ninguna
 sugerida (rastros)
 explícita

4. SENSACIÓN TEMPORAL

tiempo detenido
 espera
 infinito
 recuerdo
 sueño
 indefinido

2. ELEMENTOS VISUALES PREDOMINANTES

Iluminación

fluorescente
 cálida
fría artificial
 fría natural

Color

monocromía
 saturado
 pastel
 apagado

Escala

humana
 exagerada
 indefinida

Repetición

sí
 no
 parcial

5. ATMÓSFERA 6. FAMILIARIDAD

inquietante
 melancólica
 nostálgica
 neutra
 onírica
 clínica
 artificial

muy familiar

familiar
 pero extraño

completamente
 extraño



Figura 8.
Referencia visual de espacio liminal institucional
Fuente: Pinterest

1. TIPO DE ESPACIO

tránsito
institucional
 consumo (mall, tienda)
 residual
 backrooms
 dreamcore

3. PRESENCIA HUMANA

ninguna
 sugerida (rastros)
 explícita

4. SENSACIÓN TEMPORAL

tiempo detenido
 espera
 infinito
 recuerdo
 sueño
 indefinido

2. ELEMENTOS VISUALES PREDOMINANTES

Iluminación

fluorescente
 cálida
fría artificial
 fría natural

Color

monocromía
 saturado
pastel
 apagado

Escala

humana
 exagerada
 indefinida

Repetición

sí
 no
parcial

5. ATMÓSFERA 6. FAMILIARIDAD

inquietante
 melancólica
 nostálgica
neutra
 onírica
 clínica
 artificial

muy familiar

familiar
 pero extraño

completamente
 extraño



Figura 9.
Referencia visual de espacio liminal de consumo
Fuente: Pinterest

1. TIPO DE ESPACIO

tránsito
institucional
consumo (mall, tienda)
residual
backrooms
dreamcore

3. PRESENCIA HUMANA

ninguna
sugerida (rastros)
explícita

4. SENSACIÓN TEMPORAL

tiempo detenido
espera
infinito
recuerdo
sueño
indefinido

2. ELEMENTOS VISUALES PREDOMINANTES

Iluminación

fluorescente
cálida
fría artificial
fría natural

Color

monocromía
saturado
pastel
apagado

Escala

humana
exagerada
indefinida

Repetición

sí
no
parcial

5. ATMÓSFERA

inquietante
melancólica
nostálgica
neutra
onírica
clínica
artificial

6. FAMILIARIDAD

muy familiar
familiar
pero extraño
completamente extraño



Figura 10.
Referencia visual de espacio liminal institucional
Fuente: Pinterest

1. TIPO DE ESPACIO

tránsito
institucional
consumo (mall, tienda)
residual
backrooms
dreamcore

3. PRESENCIA HUMANA

ninguna
sugerida (rastros)
explícita

4. SENSACIÓN TEMPORAL

tiempo detenido
espera
infinito
recuerdo
sueño
indefinido

2. ELEMENTOS VISUALES PREDOMINANTES

Iluminación

fluorescente
cálida
fría artificial
fría natural

Color

monocromía
saturado
pastel
apagado

Escala

humana
exagerada
indefinida

Repetición

sí
no
parcial

5. ATMÓSFERA

inquietante
melancólica
nostálgica
neutra
onírica
clínica
artificial

6. FAMILIARIDAD

muy familiar
familiar
pero extraño
completamente extraño



Figura 11.
Referencia visual de espacio liminal residual (sin función clara)
Fuente: Pinterest

1. TIPO DE ESPACIO

tránsito
institucional
consumo (mall, tienda)
residual
backrooms
dreamcore

3. PRESENCIA HUMANA

ninguna
sugerida (rastros)
explícita

4. SENSACIÓN TEMPORAL

tiempo detenido
espera
infinito
recuerdo
sueño
indefinido

2. ELEMENTOS VISUALES PREDOMINANTES

Iluminación	Color
fluorescente cálida fría artificial fría natural	monocromía saturado pastel apagado
Escala	Repetición
humana exagerada indefinida	sí no parcial

5. ATMÓSFERA 6. FAMILIARIDAD

inquietante melancólica nostálgica neutra onírica clínica artificial	muy familiar familiar pero extraño completamente extraño
--	--



Figura 12.
Referencia visual de espacio liminal residual (sin función clara)
Fuente: Pinterest

1. TIPO DE ESPACIO

tránsito
institucional
consumo (mall, tienda)
residual
backrooms
dreamcore

3. PRESENCIA HUMANA

ninguna
sugerida (rastros)
explícita

4. SENSACIÓN TEMPORAL

tiempo detenido
espera
infinito
recuerdo
sueño
indefinido

2. ELEMENTOS VISUALES PREDOMINANTES

Iluminación	Color
fluorescente cálida fría artificial fría natural	monocromía saturado pastel apagado
Escala	Repetición
humana exagerada indefinida	sí no parcial

5. ATMÓSFERA 6. FAMILIARIDAD

inquietante melancólica nostálgica neutra onírica clínica artificial	muy familiar familiar pero extraño completamente extraño
--	--



Figura 13.
Referencia visual de espacio liminal dreamcore
Fuente: Pinterest

1. TIPO DE ESPACIO

tránsito
institucional
consumo (mall, tienda)
residual
backrooms
dreamcore

3. PRESENCIA HUMANA

ninguna
sugerida (rastros)
explícita

4. SENSACIÓN TEMPORAL

tiempo detenido
espera
infinito
recuerdo
sueño
indefinido

2. ELEMENTOS VISUALES PREDOMINANTES

Iluminación	Color
fluorescente cálida fría artificial fría natural	monocromía saturado pastel apagado

Escala	Repetición
humana exagerada indefinida	sí no parcial

5. ATMÓSFERA 6. FAMILIARIDAD

inquietante melancólica nostálgica neutra onírica clínica artificial	muy familiar familiar pero extraño completamente extraño
--	--



Figura 14.
Referencia visual de espacio liminal residual (sin función clara)
Fuente: Pinterest

1. TIPO DE ESPACIO

tránsito
institucional
consumo (mall, tienda)
residual
backrooms
dreamcore

3. PRESENCIA HUMANA

ninguna
sugerida (rastros)
explícita

4. SENSACIÓN TEMPORAL

tiempo detenido
espera
infinito
recuerdo
sueño
indefinido

2. ELEMENTOS VISUALES PREDOMINANTES

Iluminación	Color
fluorescente cálida fría artificial fría natural	monocromía saturado pastel apagado

Escala	Repetición
humana exagerada indefinida	sí no parcial

5. ATMÓSFERA 6. FAMILIARIDAD

inquietante melancólica nostálgica neutra onírica clínica artificial	muy familiar familiar pero extraño completamente extraño
--	--



Figura 15.
Referencia visual de espacio liminal residual (sin función clara)
Fuente: Pinterest

1. TIPO DE ESPACIO

tránsito
institucional
consumo (mall, tienda)
residual
backrooms
dreamcore

3. PRESENCIA HUMANA

ninguna
sugerida (rastros)
explícita

4. SENSACIÓN TEMPORAL

tiempo detenido
espera
infinito
recuerdo
sueño
indefinido

2. ELEMENTOS VISUALES PREDOMINANTES

Iluminación

fluorescente
cálida
fría artificial
fría natural

Color

monocromía
saturado
pastel
apagado

Escala

humana
exagerada
indefinida

Repetición

sí
no
parcial

5. ATMÓSFERA

inquietante
melancólica
nostálgica
neutra
onírica
clínica
artificial

6. FAMILIARIDAD

muy familiar
familiar
pero extraño
completamente
extraño



Figura 16.
Referencia visual de espacio liminal residual (sin función clara)
Fuente: Pinterest

1. TIPO DE ESPACIO

tránsito
institucional
consumo (mall, tienda)
residual
backrooms
dreamcore

3. PRESENCIA HUMANA

ninguna
sugerida (rastros)
explícita

4. SENSACIÓN TEMPORAL

tiempo detenido
espera
infinito
recuerdo
sueño
indefinido

2. ELEMENTOS VISUALES PREDOMINANTES

Iluminación

fluorescente
cálida
fría artificial
fría natural

Color

monocromía
saturado
pastel
apagado

Escala

humana
exagerada
indefinida

Repetición

sí
no
parcial

5. ATMÓSFERA

inquietante
melancólica
nostálgica
neutra
onírica
clínica
artificial

6. FAMILIARIDAD

muy familiar
familiar
pero extraño
completamente
extraño



Figura 17.
Referencia visual de espacio liminal de tránsito
Fuente: Pinterest

1. TIPO DE ESPACIO

tránsito
institucional
consumo (mall, tienda)
residual
backrooms
dreamcore

3. PRESENCIA HUMANA

ninguna
sugerida (rastros)
explícita

4. SENSACIÓN TEMPORAL

tiempo detenido
espera
infinito
recuerdo
sueño
indefinido

2. ELEMENTOS VISUALES PREDOMINANTES

Iluminación	Color
fluorescente cálida fría artificial fría natural	monocromía saturado pastel apagado
Escala	Repetición
humana exagerada indefinida	sí no parcial

5. ATMÓSFERA 6. FAMILIARIDAD

inquietante melancólica nostálgica neutra onírica clínica artificial	muy familiar familiar pero extraño completamente extraño
--	--



Figura 18.
Referencia visual de espacio liminal backroom
Fuente: Pinterest

1. TIPO DE ESPACIO

tránsito
institucional
consumo (mall, tienda)
residual
backrooms
dreamcore

3. PRESENCIA HUMANA

ninguna
sugerida (rastros)
explícita

4. SENSACIÓN TEMPORAL

tiempo detenido
espera
infinito
recuerdo
sueño
indefinido

2. ELEMENTOS VISUALES PREDOMINANTES

Iluminación	Color
fluorescente cálida fría artificial fría natural	monocromía saturado pastel apagado
Escala	Repetición
humana exagerada indefinida	sí no parcial

5. ATMÓSFERA 6. FAMILIARIDAD

inquietante melancólica nostálgica neutra onírica clínica artificial	muy familiar familiar pero extraño completamente extraño
--	--

1.2. Conclusiones de la exploración en entornos digitales

La exploración de imágenes de espacios liminales y estéticas afines en entornos digitales permitió constatar que internet ha sido un agente central en la consolidación de estas visualidades como un fenómeno cultural contemporáneo. Si bien los espacios liminales existen en el mundo físico desde siempre, es a través de plataformas digitales (foros, archivos visuales y redes sociales) que estas imágenes se agrupan, se nombran y se reconocen colectivamente. Internet no solo ha facilitado su circulación, sino que ha contribuido activamente a transformar estas imágenes en una sensibilidad compartida, dotándolas de un marco estético y afectivo común.

El análisis de las fichas evidencia, además, una alta diversidad visual dentro de las imágenes clasificadas como espacios liminales, lejos de responder a una única forma o escenario, estas imágenes abarcan interiores, exteriores, arquitecturas genéricas, paisajes artificiales y entornos híbridos, sin embargo, a pesar de esta variedad, se identifican patrones perceptivos recurrentes que permiten agruparlas bajo una misma sensibilidad: ausencia humana, ambigüedad funcional, iluminación artificial o irreal y una marcada sensación de suspensión temporal.

Un hallazgo relevante de la investigación es que ninguna de las imágenes analizadas fue clasificada dentro de las categorías de "muy familiar" ni de "completamente extraño". La mayoría se situó de manera consistente en el rango de "familiar pero extraño", lo que refuerza la idea de que la liminalidad opera

precisamente en ese espacio intermedio. Esta condición confirma que la potencia de estas imágenes radica en la tensión que se produce cuando algo resulta reconocible, pero no termina de encajar del todo. En este sentido, la experiencia liminal se construye desde la ambigüedad perceptiva y emocional.

A partir de estos resultados, es posible plantear que las imágenes de espacios liminales funcionan como una forma de surrealismo contemporáneo, no en el sentido histórico del movimiento artístico, sino como una práctica visual que altera lo cotidiano sin recurrir a lo fantástico explícito. A diferencia del surrealismo clásico, que yuxtapone elementos inconexos, las imágenes liminales trabajan con espacios plausibles, modificados sutilmente hasta generar una sensación de extrañeza. El resultado no es una ruptura evidente con la realidad, sino una desviación mínima que desestabiliza la percepción.

Dentro de este panorama, la investigación permitió identificar corrientes específicas que estructuran parte del imaginario liminal digital. Los Backrooms, por ejemplo, constituyen un universo visual y narrativo propio, surgido en internet, caracterizado por espacios interiores infinitos, repetitivos y deshumanizados. Su estética se apoya en la monotonía, la iluminación fluorescente constante y la pérdida total de orientación, produciendo una experiencia liminal marcada por la ansiedad y el encierro. Por otro lado, la estética dreamcore propone una aproximación

distinta, más onírica y emocional, donde los espacios funcionan como evocaciones de recuerdos o estados de ensoñación. En este caso, la liminalidad se manifiesta menos desde lo inquietante y más desde la melancolía y la nostalgia difusa.

Un aspecto que resultó especialmente significativo para el desarrollo del proyecto fue la identificación de tipologías más específicas de espacios liminales, entre ellas los espacios liminales exteriores (outside liminal spaces). A diferencia de los interiores cerrados (habitaciones, pasillos u oficinas) estos espacios se desarrollan en entornos abiertos: paisajes vacíos, explanadas, carreteras, campos artificiales o arquitecturas aisladas. Las fichas correspondientes (12, 14 y 15) evidencian que este tipo de espacios posee una carga atmosférica particularmente intensa, ya que combinan la amplitud del exterior con la misma sensación de ausencia, silencio y suspensión que caracteriza a los espacios liminales interiores.

La potencia de estos espacios exteriores radica en que no limitan la experiencia a un encierro físico, sino que amplifican la sensación de desorientación y extrañamiento a través de la escala, el horizonte y la relación con el paisaje, esta cualidad resultó especialmente relevante para el proyecto, se identificó en esta tipología un mayor potencial expresivo y conceptual para el proyecto final. En consecuencia, se tomó la decisión de trabajar los espacios liminales exteriores como eje principal de la obra, entendiendo que su apertura espacial permite una exploración más amplia de la atmósfera, la percepción y la relación entre lo humano y lo artificial.

En síntesis, la exploración en entornos digitales permitió no solo identificar patrones y corrientes dentro del fenómeno de los espacios liminales, sino también fundamentar decisiones creativas concretas. Los resultados de esta investigación confirmaron que la liminalidad, lejos de ser una categoría cerrada, constituye una sensibilidad visual en expansión, profundamente vinculada a la cultura digital contemporánea y a nuevas formas de experimentar el espacio.

2. Registro fotográfico

Esta sección de la investigación de campo consistió en la realización de un registro fotográfico propio de espacios liminales presentes en el entorno cotidiano. Las imágenes fueron capturadas en lugares como pasillos, accesos, escaleras y espacios interiores de uso indefinido.

El registro no se planteó como un ejercicio documental en sentido estricto, sino como una práctica de observación sensible. Las imágenes no fueron sometidas a ningún proceso de edición, y tampoco fueron evaluadas por una intención estética sino que la atención se centró en aspectos in situ como la iluminación artificial constante, la ausencia de personas, la repetición de estructuras y la sensación de tiempo detenido. Estas condiciones contribuyen a que el espacio deje de percibirse como un lugar activo. A través de este ejercicio, fue posible constatar que la liminalidad no es una característica excepcional, sino una condición presente en numerosos espacios cotidianos que normalmente pasan desapercibidos.

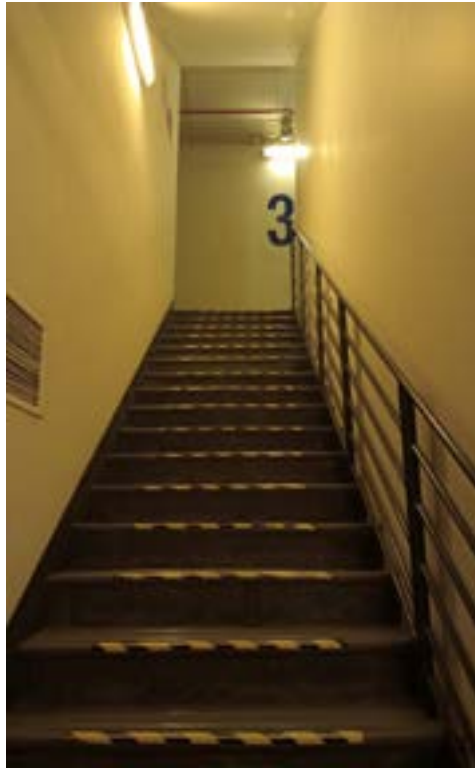


Figura 19. Figura 20. Figura 21.
Fotografías pasillos edificio Redgesam de elaboración propia.
Fuente: Pinterest

Figura 22.
Fotografía sala de espera edificio Redgesam de elaboración propia.



Figura 23. Figura 24.
Fotografía centro cultural Ex Cárcel
de Valparaíso. Elaboración propia

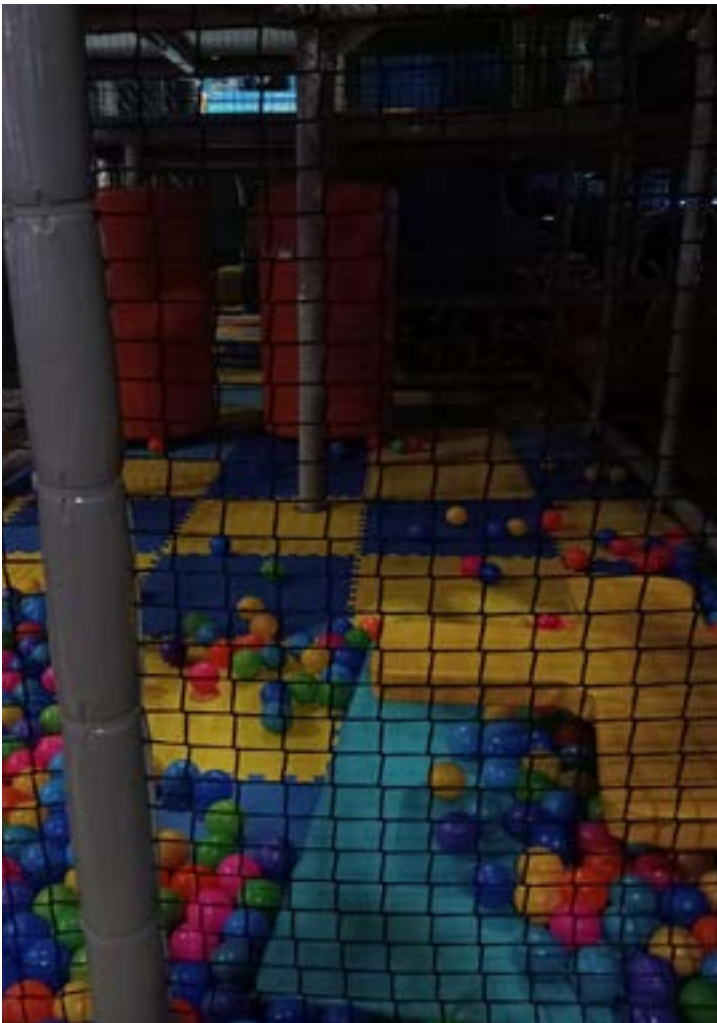


Figura 25. Figura 26. Figura 27
Fotografías Happyland Mall Arauco Maipú.
Elaboración propia.

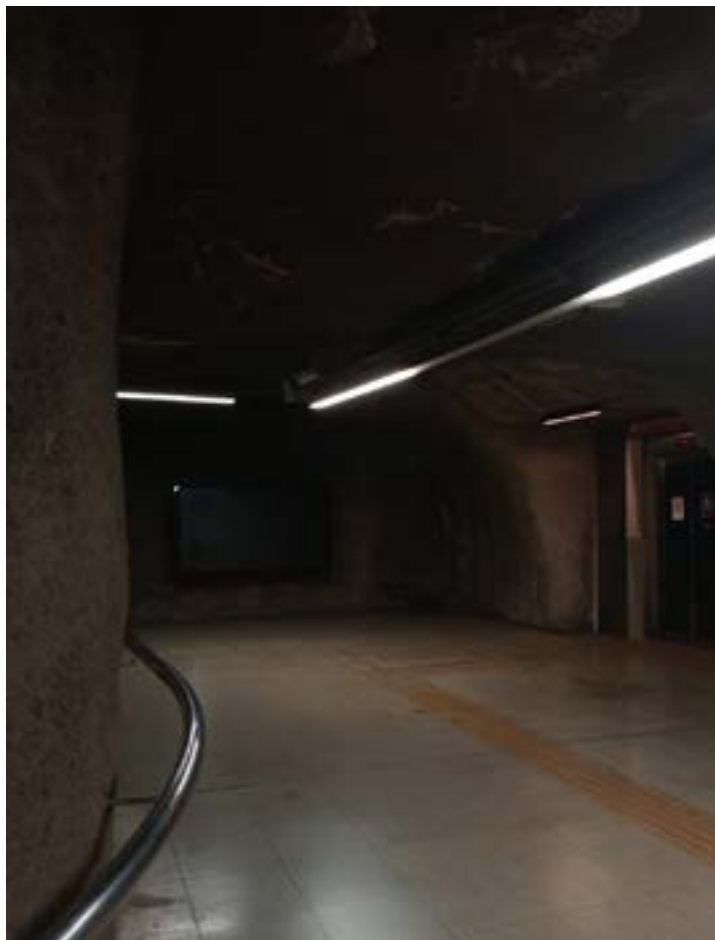


Figura 28. Figura 29. Figura 30.
Fotografías Metro de Santiago. Elaboración propia.

Estado del arte

El presente capítulo examina los referentes disciplinares que permiten situar este proyecto dentro del campo del diseño y las visualidades, a diferencia del marco teórico, que define conceptos fundamentales como atmósfera, liminalidad y dirección de arte, el estado del arte aborda cómo estos conceptos han sido explorados y materializados en prácticas artísticas, audiovisuales y digitales. El objetivo es identificar los lenguajes, metodologías visuales y sensibilidades que hoy configuran la construcción de atmósferas en diversos medios. Para ello, se analizan cuatro momentos: (1) la atmósfera como dispositivo narrativo; (2) la liminalidad como sensibilidad estética que atraviesa la cultura visual contemporánea; (3) Atmósferas narrativas en el cine y medios audiovisuales; y (4) Arte digital e inteligencia artificial: nuevas atmósferas y mundos liminales. En conjunto, estos referentes permiten comprender el terreno en el que se inscribió el proyecto y evidencian cómo la creación algorítmica se inserta en una tradición visual que concibe la atmósfera como el núcleo expresivo de la experiencia estética.

1. Cine y estudios visuales: la atmósfera como dispositivo narrativo.

En *Atlas of Emotion*, Giuliana Bruno (2002) propone una comprensión del cine como una "geografía en movimiento", donde la experiencia visual funciona como un viaje afectivo que se recorre más que se observa. Según la autora, la evolución de la pantalla cinematográfica permitió concebir el análisis fílmico "como un pensamiento vinculado al espacio del filme" (p. 55), afirmación que sitúa la atmósfera como un dispositivo central en la construcción del mundo cinematográfico. Bruno sostiene que el cine hereda de la arquitectura "la posibilidad de un viaje espectacular" (p. 56), lo que implica que el espectador se desplaza imaginariamente por un territorio que se siente con el cuerpo, aunque no se recorra físicamente. Bajo esta lógica, el espacio fílmico deviene un "territorio encarnado" (p. 56) que produce atmósferas mediante luz, movimiento y textura, transformándolo en una arquitectura emocional. Para Bruno, arquitectura y cine "se movían juntas... produciendo una sucesión de espectadores paseando" (p. 58), de modo que las atmósferas no son decorativas, sino prácticas de habitar perceptivamente la imagen. Esta relación entre espacio, afecto y desplazamiento se condensa en su afirmación de que el cine crea "nuevas formas de emoción espacial" (p. 60), especialmente a través de ventanas, pasajes y umbrales que guían la mirada. Hacia el cierre del capítulo, Bruno describe la experiencia fílmica como la cartografía de un tránsito perceptual que existe en un "terreno intermedio" (p. 71), idea que dialoga directamente con la estética liminal contemporánea. Integrar estas perspectivas permite entender que la atmósfera, más que un fondo visual, es una forma de habitar emocionalmente un espacio; y que, en el diseño contemporáneo (incluida la creación algorítmica), la atmósfera opera como una narrativa en sí misma, capaz de situar al espectador en un umbral perceptivo similar al de los espacios

2. La liminalidad como sensibilidad estética que atraviesa la cultura visual contemporánea

Anthony Vidler (1992) introduce la noción de lo inquietante arquitectónico, entendida como la capacidad de ciertos espacios cotidianos de volverse perturbadores debido a pequeños desplazamientos en su familiaridad como pasillos demasiado largos o proporciones ligeramente incorrectas. Para Vidler, estos espacios adquieren una atmósfera inquietante que antecede cualquier interpretación racional, convirtiéndose en escenarios afectivos. Por otra parte, Mark Fisher (2016) amplía esta sensibilidad al proponer las categorías de lo raro (the weird) y lo espeluznante (the eerie), que describen atmósferas donde lo familiar aparece distorsionado o donde una ausencia relevante genera una inquietud. Fisher entiende estos fenómenos como operaciones atmosféricas que suspenden la narrativa y sitúan al espectador en estado de especulación perceptiva.

Esta sensibilidad liminal se ha intensificado en la cultura digital a través de fenómenos como los liminal spaces y Backrooms, espacios visuales caracterizados por su vacío funcional, iluminación artificial y falta de contexto. Estas imágenes (pasillos interminables, salas de espera deshabitadas, habitaciones ligeramente fuera de proporción) producen una atmósfera de suspensión temporal y emocional, convirtiéndose en un lenguaje visual ampliamente reconocible en la estética contemporánea. Para el diseño, la liminalidad ofrece un marco conceptual para explorar atmósferas que operan entre lo conocido y lo desconocido, estableciendo un puente directo con la creación algorítmica y las visualidades digitales emergentes.

3. Atmósferas narrativas en el cine y medios audiovisuales

Además de su tratamiento teórico, el cine ofrece ejemplos concretos de cómo la atmósfera funciona como un dispositivo narrativo que estructura la experiencia del espectador. En *Twin Peaks* (Lynch, 1990–2017), la atmósfera se construye mediante silencios prolongados, pasillos vacíos y luces intermitentes, configurando un espacio donde lo cotidiano se torna inquietante sin necesidad de una amenaza explícita. La dirección de arte opera como un espacio liminal que existe entre vigilia y sueño, consolidando la atmósfera como protagonista narrativa.

En *Her* (Jonze, 2013), la atmósfera se articula mediante una paleta cromática cálida y una iluminación suave que funcionan como extensión emocional del protagonista. La ciudad futurista, despojada de elementos distópicos tradicionales, adquiere un

Figura 28.
Imágen de *Twin Peaks* (David Lynch)
recuperado en www.film-grab.com



Por su parte, Blade Runner 2049 (Villeneuve, 2017) construye atmósferas a través de neblinas densas, monocromías, ruido ambiental y escalas monumentales. El resultado es un paisaje melancólico donde lo humano y lo artificial se entrecruzan, generando un estado perceptual de suspensión emocional.



Figura 29.
Imágen de Blade Runner 2049 (Villeneuve, 2017)
recuperado en www.film-grab.com

El show de Truman (Weir, 1998) ofrece un ejemplo paradigmático de atmósfera artificial: la ciudad utópica de Seahaven, perfectamente iluminada y coreografiada y su atmósfera excesivamente limpia y homogénea no solo ambienta el relato, sino que anticipa su fractura.



Figura 30. Figura 31.
Imágen de El show de Truman (Weir, 1998)
recuperado en www.film-grab.com

Estos referentes muestran que la atmósfera no es solo un recurso estético, sino un principio estructural de la narrativa visual: define el tono, la percepción, la emocionalidad y la experiencia del mundo. Su estudio es indispensable para comprender cómo se construyen las atmósferas liminales en medios contemporáneos, incluyendo la creación con inteligencia artificial.

4. Arte digital e inteligencia artificial: nuevas atmósferas y mundos liminales

El arte digital contemporáneo ha transformado radicalmente la manera en que concebimos la creación visual, ofreciendo nuevas herramientas. La inteligencia artificial, en particular, permite generar mundos visuales que no dependen de la representación física del espacio, sino de procesos algorítmicos y simulaciones, lo digital facilita la creación de entornos que existen entre lo real y lo artificial, entre lo corporal y lo computacional, entre lo reconocible y lo desconocido. A continuación se presentan los referentes más relevantes para comprender este campo en relación al proyecto.

4.1. Estética algorítmica y digital

Lev Manovich: el software como medio estético

Manovich (2013) sostiene que la cultura visual contemporánea está mediada por el software, el cual actúa como un medio cultural capaz de reorganizar estéticamente la percepción. En este marco, la atmósfera ya no emerge únicamente de la materialidad arquitectónica, sino de procesos computacionales que permiten modular luz, color, movimiento y profundidad mediante algoritmos. La obra deja de ser un objeto y pasa a ser un proceso generativo, donde la sensibilidad se produce digitalmente.

Hito Steyerl: imágenes inestables y realidades fluctuantes

Steyerl (2013) analiza cómo la imagen digital se comporta como una superficie inestable, hiperreal y fluctuante, capaz de cuestionar la relación entre lo visible y lo verdadero. Esta fluctuación convierte lo digital en un territorio ideal para la creación liminal: atmósferas donde lo que vemos no se estabiliza del todo, generando un espacio perceptivo ambiguo que resuena con la estética liminal de tu proyecto.

Christiane Paul: el artista como diseñador de sistemas

Paul (2015) plantea que el arte digital desplaza la autoría hacia la creación de sistemas y reglas generativas. El artista no produce una obra final fija, sino un ecosistema visual que despliega múltiples variaciones. Esta lógica coincide plenamente con la estética de la inteligencia artificial, donde la atmósfera emerge del comportamiento de los modelos algorítmicos.

4.2. Artes Visuales

Sofía Crespo — Artificial Natural History

La obra Artificial Natural History (Crespo, 2019) constituye uno de los referentes más influyentes para el proyecto, donde la inteligencia artificial participa activamente en la creación de atmósferas sensibles. Crespo utiliza redes neuronales para generar organismos híbridos, inspirados en patrones biológicos, que no pertenecen a ninguna especie existente. Su trabajo no busca imitar la realidad, sino especular con posibilidades de vida artificial.

La atmósfera que producen estas imágenes es liminal porque parecen biológicas pero no lo son, porque evocan la vida pero desde una lógica algorítmica y porque habitan el umbral natural-artificial.

En términos disciplinarios, Crespo demuestra que la IA puede generar ecologías afectivas, mundos donde la sensibilidad emerge tanto del entrenamiento del modelo como de la mirada humana. Esta relación íntima entre creador, algoritmo y atmósfera está completamente alineada con el proyecto.



Figura 32. Figura 33. Imágenes de la obra de Sofía Crespo "Artificial Natural History" recuperado en <https://sofiacrespo.com/artificial-natural-history/>

Mario Klingemann — Memories of Passersby

Memories of Passersby I (Klingemann, 2018) es una instalación generativa donde redes neuronales producen retratos en constante mutación. Ningún rostro se estabiliza: todos existen en un estado intermedio entre lo humano y lo maquínico.

Su atmósfera es profundamente liminal por tres razones: La identidad nunca se fija (los rostros emergen, se deforman y desaparecen), el tiempo no transcurre de forma lineal (cada imagen recuerda a algo que nunca existió), el rostro aparece como una huella de humanidad generada artificialmente.

La obra es clave para el proyecto porque demuestra que la IA puede generar experiencias afectivas, no solo formales; atmósferas que se sostienen en la incertidumbre ontológica entre lo vivo y lo sintético. Klingemann materializa el tipo de sensibilidad que este trabajo explora: lo humano filtrado por la imaginación algorítmica.



Figura 34. Imágenes de la obra de Mario Klingemann "Memories of Passersby" recuperado en <https://artsandculture.google.com/asset/memories-of-passersby-mario-klingemann/UgGufabk7FHQBA?hl=es>

4.3. Videojuegos

SUPERLIMINAL (Pillow Castle, 2019) utiliza ilusiones ópticas y variaciones imposibles de escala para producir espacios donde la percepción se desestabiliza. Los pasillos excesivamente blancos, las habitaciones excesivamente silenciosas y la manipulación de objetos generan un entorno donde la lógica física se fractura.

La liminalidad aparece aquí como distorsión cognitiva: lo que parece estable deja de serlo, produciendo una atmósfera de incertidumbre perceptiva.



Figura 35.
Imágen del videojuego "Superliminal"
Recuperado en Pinterest

Poppy Playtime (MOB Games, 2021) sitúa al jugador en una fábrica de juguetes abandonada, donde lo infantil y lo industrial conviven. La atmósfera resultante se produce mediante el quiebre de lo familiar: colores brillantes que se vuelven ominosos, pasillos de gran escala sin presencia humana, luz artificial excesiva. Su relevancia disciplinar radica en mostrar cómo la liminalidad puede operar desde la contradicción emocional: espacios destinados al juego se convierten en escenarios de tensión.

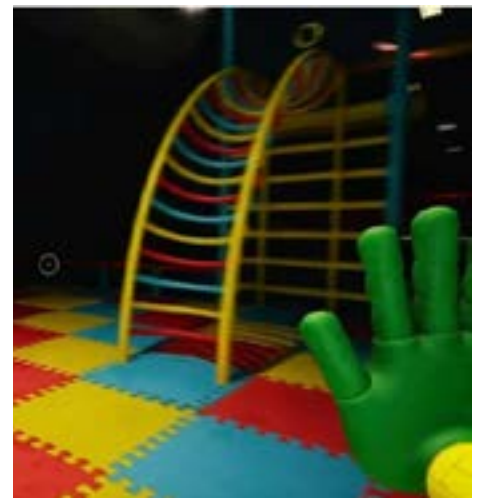


Figura 36. Figura 37.
Imágenes del videojuego "Poppy playtime"
Recuperado en Pinterest

Backrooms

Aunque Backrooms no es un videojuego único, sino un universo expandido en internet que incluye múltiples reinterpretaciones, su estética ha definido un canon visual de los espacios liminales en la cultura digital: alfombras amarillas, iluminación fluorescente, geometría repetitiva, ausencia humana.

Los entornos Backrooms funcionan como atmósferas de tránsito suspendido, donde el espacio parece extenderse sin narrativa, sin propósito, sin salida. Es un laberinto liminal.



Figura 38. Figura 39.
Imágenes del videojuego "Backrooms"
Recuperado en Pinterest

Dreamcore

Dreamcore parte de una estética digital basada en lo suave, lo difuso, lo etéreo: bruma rosa, neón delicado, objetos fuera de escala, arquitectura flotante.

Dreamcore propone una liminalidad más emocional que ominosa: no hay amenaza, sino distancia afectiva, nostalgia, familiaridad que se diluye. Esta sensibilidad es especialmente relevante para el proyecto, donde la liminalidad se trabaja como atmósfera emocional, no como horror.



Figura 40. Figura 41.
Imágenes del videojuego "Dreamcore"
Recuperado en Pinterest

Síntesis para el planteamiento del proyecto

La expansión de la inteligencia artificial generativa ha transformado profundamente los modos de producción visual contemporáneos, introduciendo nuevas formas de creación que difuminan las fronteras entre lo humano y lo artificial, en este contexto, emerge una necesidad crítica de reflexión desde el diseño visual respecto a cómo estas tecnologías no solo producen imágenes, sino también atmósferas, sensibilidades y experiencias afectivas.

Paralelamente, la estética de los espacios liminales se ha consolidado como un lenguaje visual relevante en el arte, el cine y la cultura digital, caracterizada por la ambigüedad perceptiva, la suspensión narrativa y la tensión emocional entre lo familiar y lo extraño. Estos espacios operan como umbrales sensibles que afectan directamente la experiencia emocional del espectador.

Este proyecto se sitúa en la intersección entre ambos fenómenos, proponiendo una exploración visual y conceptual de los espacios liminales mediante el uso de inteligencia artificial como herramienta creativa. Desde una metodología de Investigación–Creación, la propuesta busca comprender y materializar cómo la IA puede participar en la construcción de atmósferas afectivas, generando un diálogo sensible entre percepción humana, creación algorítmica y experiencia estética contemporánea

III. Planteamiento del proyecto

El proyecto consiste en el diseño y producción de una serie de obras visuales digitales que representen espacios liminales, creadas mediante inteligencia artificial generativa, entendidas no como simples imágenes, sino como dispositivos atmosféricos capaces de provocar estados emocionales específicos en el espectador.

La investigación se centra en cómo la atmósfera (concebida como fenómeno afectivo y perceptivo) puede ser diseñada a través de procesos algorítmicos, y cómo esta artificialidad visual refuerza la ambigüedad propia de los espacios liminales. Para ello, el proyecto articula teoría estética, análisis de referentes visuales y producción experimental mediante IA, utilizando la escritura de prompts, la iteración y la curaduría como herramientas propias de la dirección de arte.

El resultado del proyecto se materializa en una instalación visual, estructurada bajo la metáfora del Limbo como territorio estético, donde cada pieza funciona como una coordenada dentro de un mapa emocional que explora la relación entre lo humano, lo artificial y lo inquietante

Oportunidad de diseño

Desde el diseño gráfico y las visualidades contemporáneas, existe una oportunidad clara de investigación y creación en torno al uso de la inteligencia artificial más allá de su dimensión técnica o instrumental. Actualmente, gran parte del uso de IA en el ámbito creativo se orienta a la eficiencia, la producción rápida o la imitación estilística, dejando en segundo plano su potencial como medio para la exploración sensible y conceptual.

Este proyecto identifica una oportunidad de diseño en la posibilidad de utilizar la inteligencia artificial como un agente capaz de producir atmósferas, explorando su capacidad para generar ambigüedad, tensión emocional y experiencias perceptivas complejas. Al abordar los espacios liminales como recurso estético, el proyecto aporta una mirada crítica y autoral al uso de IA en el arte digital, situándolo dentro de una tradición visual que privilegia la experiencia emocional por sobre la representación funcional.

Asimismo, la propuesta contribuye al campo del diseño visual al articular teoría estética, dirección de arte y tecnologías emergentes, ampliando el rol del diseñador como mediador entre sistemas algorítmicos y experiencia humana, y abriendo nuevas posibilidades expresivas para el arte digital contemporáneo.

Requerimientos del proyecto

Para el desarrollo adecuado del proyecto, se establecen los siguientes requerimientos:

Requerimientos conceptuales

- Definición clara del concepto de liminalidad y atmósfera como ejes estructurales del proyecto.
- Coherencia simbólica basada en la metáfora del Limbo como territorio estético.
- Articulación constante entre teoría, práctica y reflexión crítica.

Requerimientos visuales y formales

- Desarrollo de una serie coherente de obras visuales con unidad atmosférica.
- Uso consciente de elementos como luz, color, escala, repetición, vacío y ambigüedad.
- Cuidado en la curaduría y secuencia de las piezas para construir una progresión emocional.

Requerimientos técnicos

- Uso de herramientas de inteligencia artificial generativa para la producción de imágenes.
- Escritura y refinamiento de prompts como herramienta de dirección de arte.
- Procesos de iteración y postproducción digital para ajustar atmósferas y climas perceptivos.
- Requerimientos metodológicos
- Aplicación del modelo de Investigación–Creación.
- Registro del proceso creativo como parte del desarrollo investigativo.
- Reflexión final que vincule resultados visuales con los objetivos planteados

Objetivo general

Crear una instalación visual compuesta por obras de espacios liminales realizadas con inteligencia artificial, en el contexto del arte digital en expansión.

Objetivos específicos

1. Analizar el potencial simbólico, emocional y visual de los espacios liminales como recurso estético del arte digital contemporáneo.
2. Explorar las posibilidades de la inteligencia artificial para representar visualmente lo liminal.
3. Construir un espacio de diálogo sensible en torno a la relación entre lo humano y lo artificial.

Metodología

La metodología utilizada en este proyecto se enmarca en el modelo de Investigación–Creación, entendido como un proceso cíclico en el que la reflexión teórica y la práctica proyectual se articulan de manera simultánea para responder a los objetivos específicos. La Investigación–Creación integra la producción visual y el análisis conceptual, permitiendo que las decisiones de diseño (procesos, técnicas, herramientas, errores), sean parte del proceso investigativo.

Esta metodología fue organizada en cuatro etapas complementarias:

1. Exploración conceptual
2. Diseño
3. Creación visual mediante Inteligencia Artificial
4. Curaduría

Cada etapa alimenta a la siguiente y, al mismo tiempo, se retroalimenta de los resultados obtenidos.

1. Exploración conceptual

La primera etapa consistió en investigar los fundamentos teóricos que sostienen la estética liminal y la construcción de atmósferas. Esta revisión permitió identificar los conceptos clave que orientarán el proceso creativo. Entre ellos:

1. La atmósfera como cualidad afectiva y espacial (Böhme, 2017; Zumthor, 2006)
2. La liminalidad como espacio de transición y anti-estructura (Turner, 1969; Van Gennep, 2012)
3. Lo inquietante y la extrañeza perceptiva (Freud, 1919; Vidler, 1992)

En esta etapa se definieron los criterios perceptivos que caracterizan un espacio liminal: ambigüedad, desplazamiento de lo familiar, tensión emocional, suspensión narrativa y coexistencia de lo real y lo simulado. Estos criterios funcionaron como "parámetros de diseño" que guiaron las etapas posteriores.

1.1. Marco narrativo y simbólico: El Limbo como territorio estético

Dentro de esta etapa teórica, también se definió el eje narrativo del proyecto, basado en el Primer Círculo del Infierno de Dante (el Limbo) como metáfora general y territorio conceptual para la obra. El Limbo es un espacio suspendido:

No hay castigo

No hay avance

No hay resolución

Solo una existencia detenida entre un "antes" y un "después".

Estas características lo convierten en un arquetipo espacial liminal, coherente con las nociones de umbral, ambigüedad y suspensión emocional que atraviesan el proyecto. La elección del Limbo permitió orientar toda la creación visual hacia atmósferas detenidas, contemplativas, inquietas y profundamente ambiguas, funcionando como marco simbólico de la serie.

Esta decisión narrativa es inseparable del proceso metodológico, pues guía la dirección de arte, la selección de elementos visuales, la paleta de colores, las escalas y el tono emocional de todas las piezas generadas.

2. Diseño

En coherencia con la Investigación–Creación, el diseño de las atmósferas fue una aplicación práctica y una búsqueda teórica. Con el propósito de producir climas emocionales específicos se indagó dentro de escenas de distintos metrajes separando sus cualidades liminales, sus paletas de colores y narrativas. Se trabajó con dos ejes principales ya descritos en el marco teórico: Atmósferas escenográficas y atmósferas digitales.

Lo que refiere a esta etapa fue una búsqueda de patrones en seis (6) metrajes específicos elegidos por sus características:

ANTICRISTO - LARS VON TRIER - 2009

TWIN PEAKS - DAVID LYNCH - 1990

ANIQUILACIÓN - ALEX GARLAND - 2018

EL RESPLANDOR - STANLEY KUBRICK - 1980

VIVARIUM - LORCAN FINNEGAN - 2019

LA SUSTANCIA - CORALIE FARGEAT - 2024

Se recopilaron los elementos que generan una atmósfera (luz, color, densidad, materialidad visual, escala, repetición, silencio visual) y también cualidades emocionales del espacio (soledad, vacío, infinito, etc.).

3. Creación visual mediante inteligencia artificial

La producción de imágenes liminales fue parte central del proceso de Investigación–Creación. En esta etapa la práctica no solo ejecuta la teoría, sino que la transforma, cada imagen generada abre nuevas preguntas, variaciones y posibilidades estéticas. El proceso se desarrolló en tres momentos:

1. Escritura de prompts como herramienta de dirección de arte.
2. Iteración como forma de investigación.
3. Postproducción

3.1. Escritura de prompts como herramienta de dirección de arte

Los prompts fueron concebidos como instrucciones de diseño capaces de modular atmósferas, sensaciones y climas perceptivos. Se integraron:

- Descriptores atmosféricos (niebla, luz difusa, silencio visual, repetición rítmica).
- Características propias de lo liminal (pasillos infinitos, puertas ambiguas, espacios que parecen conocidos pero alterados).
- Referencias cinematográficas.
- Descriptores emocionales (inquietante, ambiguo, nostálgico, suspendido).

3.2. Iteración como forma de investigación

Esta etapa constituye el núcleo del modelo Investigación - Creación: crear para pensar y pensar para crear. Las imágenes se refinaron ajustando prompts, atmósferas, escalas y tensiones visuales, cada generación visual fue evaluada según criterios de liminalidad y atmósfera. La iteración permitió refinar las tensiones perceptivas, la relación entre lo humano y lo artificial, y la calidad emocional del espacio.

3.3. Postproducción

Los ajustes finales (color, contraste, densidad, sombras) se realizaron con el fin de intensificar la atmósfera sin perder la ambigüedad esencial del espacio.

4. Curaduría

La etapa final implicó seleccionar, organizar y articular las obras generadas. La curaduría funcionó como instancia reflexiva, donde se analizaron:

- la coherencia atmosférica
- el diálogo entre las obras
- la progresión emocional del “mapa liminal”
- la resonancia con la narrativa del Limbo
- la relación entre lo humano, lo artificial y lo inquietante

La curaduría permitió cerrar el ciclo Investigación–Creación al comprender cada pieza no como imagen aislada, sino como coordenada dentro de un territorio emocional y conceptual.

5. Alcances y aportes del proceso de creación

La metodología de Investigación–Creación permitió integrar teoría, sensibilidad visual y producción digital en un proceso híbrido que articula reflexión y práctica. Este enfoque resultó fundamental para comprender el potencial estético de los espacios liminales y para explorar sus posibilidades dentro del arte digital contemporáneo. En primer lugar, la revisión conceptual y el diseño de atmósferas facilitaron el análisis del potencial simbólico, emocional y visual de los espacios liminales. La noción de suspensión, ambigüedad y desajuste perceptivo se nutrió de la idea de lo inquietante desarrollada por Freud, quien describe lo *unheimlich* como aquello que “siendo familiar, aparece de forma extrañamente transformada” (Freud, 1919, p. 241). Asimismo, los aportes de Anthony Vidler permitieron comprender lo inquietante en clave arquitectónica, cuando los espacios se tornan perturbadores por mínimos desplazamientos en lo cotidiano (Vidler, 1992). Estas perspectivas enriquecieron la lectura del Limbo de Dante como territorio simbólico que opera justamente en ese umbral entre reconocimiento y extrañeza.

En segundo lugar, la etapa de creación mediante inteligencia artificial permitió explorar las posibilidades de la IA para representar visualmente lo liminal, entendiendo la generación algorítmica como un laboratorio de atmósferas. La interacción iterativa con los modelos permitió trabajar lo que Ernst Jentsch (1906) identifica como la incertidumbre cognitiva: un espacio donde el espectador no logra determinar la naturaleza de lo que ve. Este tipo de ambigüedad, potenciado por la artificialidad visual propia de la IA, habilita formas contemporáneas de liminalidad visual que amplían las estéticas tradicionales del espacio y de la atmósfera.

Asimismo, la noción de “lo raro” (the weird) propuesta por Mark Fisher (2016), entendida como la coexistencia de elementos que no deberían estar juntos, sirvió para orientar la construcción de imágenes donde lo humano y lo artificial se entrelazan de manera disonante.

Finalmente, el proceso de reflexión–curaduría permitió construir un espacio de diálogo sensible entre lo humano y lo artificial, seleccionando obras que encarnan esta fricción perceptiva. La serie resultante configura un territorio emocional donde las atmósferas revelan la tensión entre presencia y simulacro. El Limbo operó como metáfora estructural para esta relación, permitiendo pensar la IA no solo como herramienta técnica, sino como agente capaz de producir imágenes ubicadas en un umbral.

IV. Desarrollo formal del proyecto

Narrativa

El primer círculo del infierno: El Limbo

A diferencia de los otros círculos del Infierno, aquí el sufrimiento es puramente espiritual: la privación de la esperanza.

No hay llanto ni gritos, sino suspiros colectivos que llenan el aire. La atmósfera es gris, calma, sin violencia, pero con un peso existencial insoportable: la eternidad sin salvación.

Su condena no es la tortura, sino la eterna espera sin esperanza: saben que jamás verán a Dios.

Este estado es un umbral: suspendidos entre el Cielo (que no alcanzan) y el Infierno (que no los castiga).



Figura 42.
Imágenes del infierno de Dante, el Limbo
Recuperado en Pinterest

Propuesta

Trabajo visual referenciado por el limbo de Dante, pensado como una serie de ocho imágenes estáticas, contemporáneas, pero fieles a las atmósferas descritas en La Divina Comedia.

La idea es traducir ese estado de suspensión melancólica y eterna en escenas visuales que transmiten el mismo peso existencial.

Relevancia para el proyecto

Es una atmósfera estática, perfecta para ser representada en imágenes que transmitan calma inquietante, monotonía, repetición y ausencia de futuro.

CARTOGRAFÍA DE UN LIMBO

En lo profundo de la imaginación de Dante, existe un prado silencioso que se abre dentro de los muros de un castillo sin tiempo. Allí deambulan las almas, no castigadas por tormento ni fuego, sino condenadas a la melancolía de la eternidad. Son figuras nobles, sabias, heroicas, que caminan entre la hierba húmeda y la neblina perpetua, sin descanso, atrapadas en un espacio donde el eco de sus pasos nunca se extingue. se refleja la paradoja del sueño y la pesadilla: la eternidad como prisión, el silencio como condena.

El proyecto se construye como una secuencia de imágenes conectadas por una lógica narrativa no lineal, donde cada una funciona como un "momento" del Limbo. Estas imágenes no describen un trayecto progresivo ni un antes y un después claramente definidos, sino que conforman una constelación de espacios que parecen existir simultáneamente. En conjunto, la serie opera como un intento de mapear visualmente un territorio que, por definición, no posee una forma conocida ni estable. El Limbo, en este sentido, no es un lugar que pueda ser descrito con precisión, sino una condición existencial. La elección del término cartografía responde a esta imposibilidad de representación total.

Tradicionalmente, la cartografía se asocia a la medición, delimitación y descripción objetiva de un territorio. Sin embargo, en este proyecto, la cartografía se entiende como un gesto especulativo: un intento de trazar un mapa de algo que no puede verificarse, medirse ni recorrerse de manera convencional. Las imágenes no pretenden definir cómo "es" el Limbo, sino explorar cómo podría sentirse, cómo podría percibirse desde una experiencia sensible.

Cada imagen funciona como una coordenada dentro de un mapa incompleto. No se trata de un plano que guíe al espectador de un punto a otro, sino de una cartografía fragmentaria, abierta y ambigua. El mapa que se propone no ofrece orientación ni destino; más bien, busca extraviarse. Esta condición refuerza la idea del Limbo como un espacio sin salida, sin progreso y sin resolución narrativa.

La noción de cartografía también dialoga con el proceso de creación del proyecto. Al trabajar con imágenes generadas mediante inteligencia artificial, el acto de mapear se vuelve aún más abstracto: no se cartografía un territorio físico, sino un espacio imaginario construido a partir de datos, algoritmos y decisiones de dirección de arte. En este sentido, el proyecto puede entenderse como un mapa de un territorio que no existe en el mundo material, pero que adquiere consistencia emocional a través de la imagen.

Elementos

Se recopilaron elementos de distintas escenas de metrajes, desde los cuales se pudieron observar patrones que utilicé para pavimentar las cualidades visuales de las imágenes en Cartografía de un Limbo. Lo resultados fueron los siguientes.



INFINITO PATRONES VACÍO

REPETICIÓN **INFINITO** SOLEDAD MUTACIÓN

BRUMA NIEBLA **INQUIETANTE** ESPELUZNANTE **SUEÑO** PESADILLA

IMAGINACIÓN NIEBLA SUEÑO **PESADILLA** CAMINO
 OSCURO INCIERTO

SENDERO INQUIETANTE BUCLE INFINITO
 PASADIZO MISTERIO TRANSICIÓN ABSTRACCIÓN

TRANSICIÓN MISTERIO INQUIETANTE ATRAPADO **REPETICIÓN**
 PORTAL

NADA ABRUMADOR SILENCIO DE **PATRONES** NO HAY SALIDA. **ARTIFICIAL**

LIMBO ENVOLVENTE TRANSICIÓN INFINITO CORRE **PORTAL**
 MÁGICO SUEÑO PUERTA MIEDO DESCONOCIDO EXTINCIÓN

REALIDAD.ALTERADA **PERFECCIÓN** UTOPIA DISTOPIA PATRONES
 PERFECCIÓN

Los conceptos acá descritos fueron utilizados para poder redactar las primeras instrucciones (prompts) que e le dieron a la inteligencia artificial generativa.

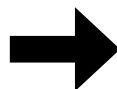
Diseño de prompts como decisión de diseño formal

En el desarrollo de Cartografía de un Limbo, el diseño de prompts se abordó como una extensión directa de la dirección de arte y no como un recurso técnico aislado. Los prompts funcionaron como una herramienta de traducción entre las decisiones conceptuales del proyecto (atmósfera, liminalidad, suspensión temporal y ambigüedad espacial) y su materialización visual mediante la inteligencia artificial, cada prompt fue concebido como una formulación de diseño que establecía las condiciones estéticas y perceptivas de la imagen, más que como una instrucción destinada a controlar el resultado de manera exhaustiva.

En el origen de cada proyecto de imagen se comenzó utilizando los elementos perceptuales detallados anteriormente como base para comenzar a construir (vacío, soledad, portal, infinito, etc).

Los prompts se construyeron priorizando la descripción de cualidades espaciales y atmosféricas por sobre la representación de escenas narrativas, se evitó deliberadamente la inclusión de acciones, personajes o acontecimientos reconocibles, con el fin de reforzar la experiencia propia del Limbo. Las decisiones de diseño se concentraron en aspectos como la escala del espacio, la relación con el horizonte, la iluminación artificial o difusa, la neutralidad cromática y la ausencia de referencias temporales claras. De este modo, el prompt operó como un marco sensible que orientaba la imagen hacia una experiencia perceptiva antes que hacia una lectura figurativa.

Un criterio central en el diseño formal de los prompts fue la renuncia al control absoluto. En lugar de buscar resultados precisos y previsibles, se optó por formular descripciones abiertas, capaces de admitir variaciones y ambigüedades en la respuesta del sistema. Esta decisión responde a la intención de que la inteligencia artificial participe activamente en la configuración visual, introduciendo desajustes, repeticiones o resoluciones inesperadas que enriquecen la atmósfera liminal de la obra. La imagen final no se entiende, entonces, como la ejecución literal de una idea previa, sino como el resultado de un diálogo entre intención autoral y lógica algorítmica.



El proceso de diseño de prompts se desarrolló a través de un sistema de iteración constante, fundamental para la consolidación del lenguaje visual del proyecto. Cada imagen fue generada múltiples veces a partir de un mismo prompt base, el cual se fue ajustando progresivamente según los resultados obtenidos. Este sistema de iteración incluyó la observación crítica de las imágenes generadas, la identificación de elementos que desviaban la atmósfera buscada y la reformulación del lenguaje utilizado en el prompt.

La iteración permitió afinar aspectos específicos del diseño formal, tales como la densidad espacial, el tipo de iluminación, la relación entre vacío y estructura, y el grado de ambigüedad emocional de la imagen. En lugar de descartar las imágenes que no cumplían completamente con los criterios iniciales, muchas de ellas fueron utilizadas como referencia para comprender cómo pequeñas variaciones en el lenguaje del prompt producían cambios significativos en el resultado visual. De este modo, el proceso de repetición y ajuste se convirtió en una instancia de aprendizaje visual, donde cada iteración aportó información relevante para el desarrollo del proyecto.



Este sistema iterativo también permitió establecer una coherencia interna entre las ocho imágenes que componen la serie. A través de la repetición y refinamiento de ciertos criterios formales se logró construir una unidad visual sin recurrir a la homogeneización estricta. Cada imagen conserva una identidad propia, pero comparte un mismo clima atmosférico, reforzando la idea de que todas forman parte de una misma cartografía imaginaria.

En conjunto, el diseño de prompts en Cartografía de un Limbo se entiende como una práctica proyectual que articula concepto, forma y proceso. Más que un medio para obtener imágenes, los prompts operaron como herramientas de diseño que permitieron explorar visualmente un territorio inestable e inasible. Su carácter iterativo y abierto resulta coherente con la naturaleza del Limbo como espacio suspendido y con la noción de cartografía como intento de mapear aquello que no puede ser fijado de manera definitiva.



Aspectos técnicos utilizados en el diseño de prompts

Los prompts fueron en inglés para ser optimizados.

1. Atmósfera

Uso explícito de fog / mist / haze / volumetric fog para:

- Eliminar el horizonte.
- Disolver los límites espaciales.
- Generar sensación de suspensión temporal.
- Control de densidad atmosférica (thin fog vs heavy fog).
- Difuminación progresiva del fondo
- Descripción del aire como materia (heavy air, humid air, particles suspended).

2. Iluminación

- Luz difusa sin fuente visible (no direct light source).
- Iluminación overcast / soft / cinematic / ethereal.
- Uso de volumetric light y light scattering.
- Luz comportándose como: materia líquida / cascada congelada / halo tenue
- Paletas lumínicas frías y neutras (blancos, grises, verdes desaturados).

3. Profundidad y óptica

- Simulación de óptica fotográfica real: medium-format look / real lens optics
- Control de depth of field: Primer plano enfocado. / Fondo disuelto en niebla o blur atmosférico.
- Variación intencional del enfoque (slight focus variation).
- Uso de: wide-angle lens (espacios infinitos) / eye-level / low-angle perspective
- Profundidad construida por capas (foreground / midground / background).

4. Hiperrealismo

- grass blades
- moss fibers
- fur strands
- moisture / dew / condensation
- Uso de términos como: ultra-detailed / tactile/ organic texture
- Insistencia en imperfección natural: dirt / erosion/ irregularity

5. Control del movimiento y la quietud

- Explicitación de: stillness / frozen time/ suspended motion
- Elementos en estado intermedio: cascades frozen in time / fog falling but not reaching ground
- Para animales: sleeping / motionless / eyes closed / no breathing animation
- Para videos: loops suaves/ movimientos asincrónicos/ acciones erráticas (puertas).

6. Composición espacial

- Uso de simetría repetitiva (puertas, televisores, bustos).
- Repetición como estrategia de inquietud.
- Composiciones: centradas / alineadas/ en fuga hacia el vacío.
- Eliminación de puntos de referencia humanos.
- Espacios sin inicio ni fin visibles.

7. Paleta cromática

- Colores desaturados.
- Preferencia por: verdes apagados / blancos sucios / grises-fríos / azules pálidos
- Uso puntual de color simbólico: arcoíris tenue / luz blanca / negro absoluto

8. Elementos simbólicos recurrentes

- Portales circulares / agujeros negros.
- Puertas abiertas sin destino.
- Animales dormidos.
- Televisores con cielos artificiales.
- Estatuas clásicas como cuerpos sin tiempo.
- Cuevas como umbrales.
- Acantilados como borde de lo existente.

9. Construcción conceptual dentro del prompt

- Referencias explícitas: liminal space / Dante's Limbo / existential stillness / sacred silence / metaphysical threshold
- Lenguaje poético integrado al técnico.
- Descripción del estado emocional de la escena.
- Eliminación de narrativa explícita (no storytelling).

10. Uso de prompts negativos (Negative Prompts)

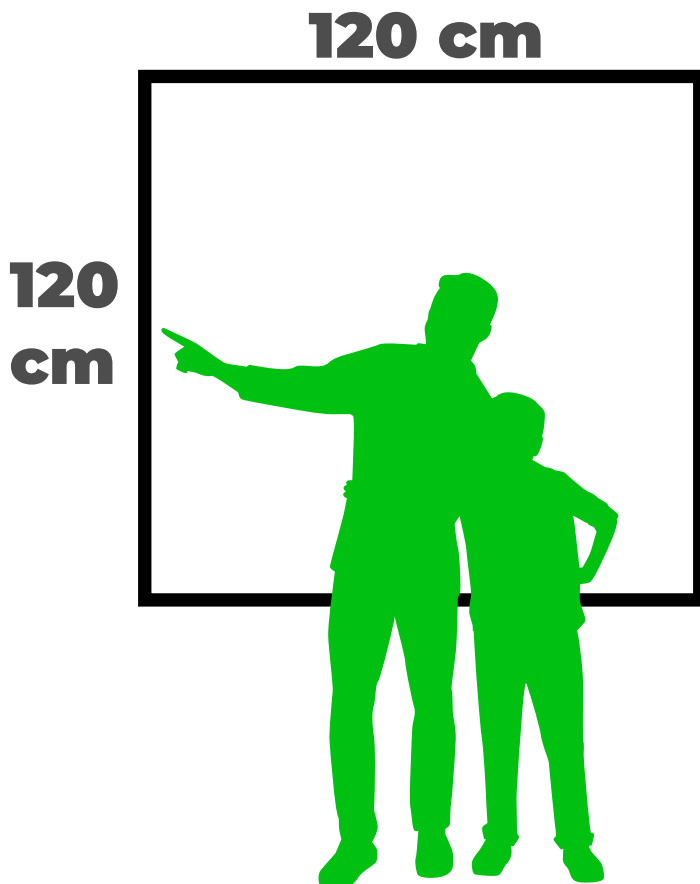
- Exclusión sistemática de: cartoon / CGI / digital painting / fantasy art / HDR glow / saturated colors / plastic textures

11. Diferenciación por motor de IA

- **Juggernaut Flux Pro** : énfasis en hiperrealismo físico. / control extremo de textura y luz.
- **Nano Banana** : atmósferas suaves y pictóricas / menor rigidez técnica, mayor evocación

Decisiones de materialidad y formato

Las decisiones de materialidad y formato de Cartografía de un Limbo fueron concebidas como parte de la experiencia visual del proyecto. Las obras se diseñaron en formato cuadrado 1:1, con dimensiones de 120 x 120 centímetros, con el objetivo de generar una experiencia inmersiva para el espectador. A diferencia del video, donde la inmersión se construye a partir del tiempo y el movimiento, el gran formato cuadrado propone una inmersión estática, donde la escala obliga al espectador a detenerse y a habitar visualmente la imagen. En términos de materialidad, las obras fueron impresas en PVC adhesivo, elección que respondió a la necesidad de asegurar una alta calidad de resolución y nitidez cromática. Las impresiones fueron montadas sobre cartón espuma blanco, un soporte liviano pero rígido, que facilitó su manipulación, montaje y transporte, al mismo tiempo que aportó una presencia limpia y cuidada acorde al carácter expositivo del proyecto. Tanto la impresión como la adquisición de cinco placas de cartón espuma de 120 x 244 centímetros fueron obtenidas en la comercializadora Soporte Publicitario.



V. Imágenes finales



La Apertura

Un umbral en medio de un paisaje verde, ordenado y simétrico, surgelo imposible: un portal negro absorbiendo la perspectiva. La niebla envuelve el horizonte y diluye los bordes, mientras un río conduce inevitablemente hacia ese vacío absoluto, el limbo.



Presencias

Bustos de mármol blanco emergen del suelo como fragmentos de humanidad inmovilizada. No son tumbas, no son personas, sino presencias fosilizadas que recuerdan a quienes vagan sin destino. Existe serenidad y al mismo tiempo resignación, un momento entre la memoria y el olvido eterno.

La colina del simulacro

En este lugar el ascenso está mediado por un televisor de cristal frío. Aquí, la ilusión del cielo es tan palpable como la certeza de que jamás será alcanzado.



El bosque agónico

Territorio donde la vida se extingue sin ruido, sin violencia, sólo con un silencio que se vuelve insoportable. La presencia de lo que podría ser vital yace detenido en un estado intermedio entre sueño, vida y muerte.





La Cueva

En la cueva la atmósfera respira un silencio denso y la materia parece recordar algo que ya no existe, parece la ruina de algo que nunca existió. La cueva no alberga vida ni muerte; solo el eco de una existencia hipotética, un umbral donde el algoritmo ensaya la memoria de lo que jamás fue.



La privación de la esperanza

La imagen opera en el umbral entre vida y muerte, entre lo natural y lo espectral. El bosque es un corredor hacia ninguna parte, un lugar donde el tiempo parece detenido y donde el resplandor del cuerpo no ofrece salida, sino que enfatiza la detención absoluta. En el marco del proyecto, esta pieza funciona como recordatorio de que el limbo no es tanto un castigo activo, sino la privación de aquello que sostiene al ser: la posibilidad de un futuro.

Las puertas vacías

En esta región del Limbo, la ilusión de salida se convierte en condena. Aquí no hay muros ni pasillos, solo un campo interminable de puertas abiertas hacia la nada. Cada marco promete un tránsito, un escape, una dirección; sin embargo, al cruzarlas se retorna al mismo vacío, al mismo césped húmedo que no termina jamás.



El eterno retorno

En el limbo no hay certezas de origen ni de destino, solo la suspensión en un presente perpetuo. La imagen presenta un prado perfecto que, de pronto, se interrumpe en un acantilado verde que se abre hacia la nada. La caída parece infinita, pero la niebla impide saber si existe un final o si todo se pliega en un bucle que retorna al mismo punto.



Exposición

En paralelo al desarrollo del proyecto, se estableció contacto con el Departamento de Cultura de la comuna de Pudahuel con el fin de gestionar un espacio de exhibición para la obra. A partir de esta comunicación se concretó una reunión en la que se acordó realizar la inauguración de la exposición Cartografía de un Limbo el día 17 de noviembre en el Centro Cultural Anita González en Pudahuel. La muestra permanecerá abierta al público hasta el 17 de diciembre, permitiendo que el proyecto se inscriba en un contexto cultural real y se active en diálogo directo con los espectadores y el territorio.

UNIDAD PJ



CULTURA
Pudahuel



ESPACIOS



LIMINALES

A diferencia de los otros círculos del Infierno, aquí en el limbo el sufrimiento es puramente espiritual: la privación de la esperanza.

No hay llanto ni gritos, sino suspiros colectivos que llenan el aire. Existe un castillo del que no se puede salir, sólo vagar por sus prados infinitos, la atmósfera es gris, calma, sin violencia, pero con un peso existencia insoportable: la eternidad sin salvación

Su condena no es la tortura, sino la eterna espera sin esperanza: saben que jamás verán a Dios. En este estado liminal se encuentran suspendidos entre el Cielo (que no alcanzan) y el Infierno (que no los castiga).

17 NOV - 17 DIC 2025

INAUGURACIÓN **17 NOV. 18:30 HRS**

CENTRO CULTURAL ANITA GONZALEZ

Avenida Laguna Sur 8708, Pudahuel



Proyecto de Título_ **Antonia de los Angeles**

mpudahuel



pudahuelcultura

Unidos por el buen vivir

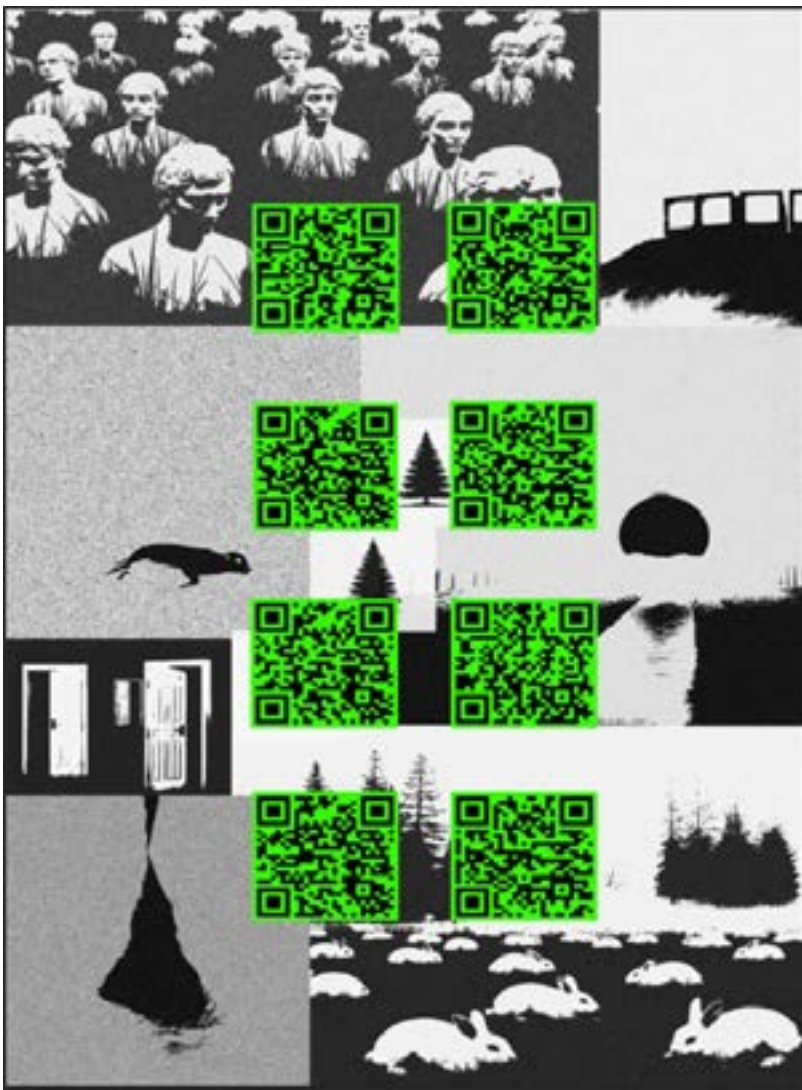
El montaje de la exposición Cartografía de un Limbo se realizó con la asistencia de Daniel Kohén, museógrafo del Departamento de Cultura de la comuna de Pudahuel, cuya experiencia permitió abordar el proceso de instalación desde criterios técnicos y curatoriales adecuados al espacio expositivo. Las obras fueron dispuestas mediante un sistema de colgado que evitó intervenir o dañar los muros del recinto, decisión coherente con las condiciones del centro cultural y con una lógica de montaje respetuosa y reversible. Esta forma de instalación permitió que las imágenes mantuvieran una presencia limpia y autónoma en el espacio.

Cada una de las ocho imágenes que componen Cartografía de un Limbo fue acompañada por una cédula individual, en la que se consignan los datos fundamentales de la obra: nombre de la autora, año de realización, título y reseña. Estas cédulas cumplen una doble función: por una parte, contextualizan cada imagen dentro del proyecto general y, por otra, permiten al espectador aproximarse a la obra desde una lectura sensible sin imponer una interpretación cerrada.

Como parte del diseño expositivo, se desarrolló una pieza de papelería complementaria que incorporó ocho códigos QR, uno correspondiente a cada imagen de la serie.

Estos códigos dirigían a ocho videos diseñados específicamente para acompañar las obras, extendiendo la experiencia visual más allá del soporte estático, con la intención que los asistentes pudieran llevarse los videos para sus casas. Los videos fueron concebidos bajo la misma lógica conceptual y formal que las imágenes. De este modo, la relación entre imagen fija y video no se plantea como ilustrativa, sino como una expansión sensible del universo visual del proyecto.

Los códigos QR y sus respectivos videos estuvieron activos durante todo el periodo de exhibición, desde el 17 de noviembre hasta el 17 de diciembre, coincidiendo con la duración de la muestra. Esta integración de soportes permitió articular una experiencia expositiva híbrida, donde el espectador pudo alternar entre la contemplación física de la obra y una instancia audiovisual mediada por dispositivos digitales, reforzando el diálogo entre lo material y lo virtual que atraviesa Cartografía de un Limbo.



17 de Noviembre





VI. Conclusiones

El desarrollo del proyecto permitió constatar que el uso de los espacios liminales trasciende el ámbito académico o los grandes proyectos audiovisuales, a partir de la investigación de campo en entornos digitales se observó la existencia de una amplia comunidad en internet interesada en explorar estas estéticas desde prácticas cotidianas y accesibles. Plataformas y redes sociales se han convertido en espacios activos de producción, circulación y resignificación de imágenes liminales, lo que evidencia que este recurso estético se encuentra profundamente inserto en la cultura visual contemporánea. Esta dimensión comunitaria y descentralizada refuerza la idea de que el arte digital actualmente no se limita a circuitos especializados, sino que se construye también desde experiencias colectivas y no institucionalizadas.

La exploración de las posibilidades de la inteligencia artificial para representar visualmente lo liminal permitió cuestionar ciertos prejuicios ampliamente extendidos en torno a estas tecnologías, si bien persiste un discurso que entiende a la inteligencia artificial como una amenaza para la creatividad, la experiencia práctica de Cartografía de un Limbo evidenció que su uso no implica una pérdida de autoría ni de sensibilidad, por el contrario, la inteligencia artificial puede comprenderse como un nuevo medio de creación, una herramienta con características, límites y potencialidades propias y que lejos de reemplazar la intención creativa, el sistema algorítmico propone un modo distinto de producción visual, incluso donde el error se transforma en un recurso expresivo.

El diseño iterativo de prompts demostró que la inteligencia artificial no opera como un agente autónomo, sino como un sistema que responde a decisiones humanas de dirección, selección y criterio visual. En este sentido, la representación de lo liminal mediante inteligencia artificial abre un campo de exploración estética donde la imagen se construye como resultado de una co-creación.

la investigación permitió construir un espacio de diálogo sensible en torno a la relación entre lo humano y lo artificial. El proyecto evidenció que esta relación no es un fenómeno exclusivo del reciente auge de la inteligencia artificial, sino parte de un proceso más amplio de mediación tecnológica que ha acompañado al trabajo creativo durante décadas. La integración de nuevas tecnologías en la producción artística viene de mucho tiempo atrás y ha transformado progresivamente la manera en que se conciben las imágenes, y los procesos.

Finalmente, la realización de la exposición en colaboración con el Departamento de Cultura de la Municipalidad de Pudahuel constituyó una instancia especialmente significativa para mi y para el cierre del proyecto. Exhibir la obra en el Centro Cultural Anita González permitió situar el trabajo fuera del espacio académico y acercarlo a un público diverso, compuesto por adolescentes, adultos mayores, pobladores de la comuna donde crecí. Esta experiencia reafirmó la importancia de descentralizar el arte y de expandir sus límites más allá de los circuitos tradicionales, reconociendo el valor de los territorios y de las comunidades como espacios de encuentro, reflexión y experiencia estética.

Referencias

Barnwell, J. (2017). *Production Design for Screen*. En Bloomsbury Publishing Plc eBooks. <https://doi.org/10.5040/9781474223409>

Bille, M., Simonsen, K. (2021). Atmospheric practices: On affecting and being affected. *Space and Culture*, 24(2), 295–309. <https://doi.org/10.1177/1206331218819711>

Böhme, G. (2017). *Atmospheric architectures: The aesthetics of felt spaces*. London, England: Bloomsbury Academic.

Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and simulation*. University of Michigan Press. Disponible en <https://press.umich.edu/Books/S/Simulacra-and-Simulation>

Brown, S. D., Kanyeredzi, A., McGrath, L., Reavey, P., & Tucker, I. (2019). Affect theory and the concept of atmosphere. *Distinktion: Journal of Social Theory*, 20(1), 5–24. <https://doi.org/10.1080/1600910X.2019.1586740>

Canepa, E., Scelsi, V., Fassio, A., Avanzino, L., Lagravinese, G., & Chiorri, C. (2019). Atmospheres: Feeling architecture by emotions. *Ambiances*, (5). <https://doi.org/10.4000/ambiances.2907>

Crawford, K. (2022). *Atlas of AI: Power, Politics, and the Planetary Costs of Artificial Intelligence*. *Perspectives On Science And Chris-*

Barnwell, J. (2017). *Production Design for Screen*. En Bloomsbury Publishing Plc eBooks. <https://doi.org/10.5040/9781474223409>

Bille, M., Simonsen, K. (2021). Atmospheric practices: On affecting and being affected. *Space and Culture*, 24(2), 295–309. <https://doi.org/10.1177/1206331218819711>

Böhme, G. (2017). *Atmospheric architectures: The aesthetics of felt spaces*. London, England: Bloomsbury Academic.

Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and simulation*. University of Michigan Press. Disponible en <https://press.umich.edu/Books/S/Simulacra-and-Simulation>

Brown, S. D., Kanyeredzi, A., McGrath, L., Reavey, P., & Tucker, I. (2019). Affect theory and the concept of atmosphere. *Distinktion: Journal of Social Theory*, 20(1), 5–24. <https://doi.org/10.1080/1600910X.2019.1586740>

Canepa, E., Scelsi, V., Fassio, A., Avanzino, L., Lagravinese, G., & Chiorri, C. (2019). Atmospheres: Feeling architecture by emotions. *Ambiances*, (5). <https://doi.org/10.4000/ambiances.2907>

Crawford, K. (2022). Atlas of AI: Power, Politics, and the Planetary Costs of Artificial Intelligence. *Perspectives On Science And Christian Faith*, 74(1), 61-62. <https://doi.org/10.56315/pscf3-22crawford>

de Boer, P. (2019). Affective spaces: Experiencing atmosphere in the visual arts. *archimaera*, 9(5), 63–82

Drumeva, Krasimira. (2025). Graphic design - a means of communication through symbols. *Convergências - Revista de Investigação e Ensino das Artes*, 18(35), 27-38. Epub 30 de junho de 2025. <https://doi.org/10.53681/c1514225187514391s.35.333>

Eklund, A. R., Aguiar, U. N., Amacker, A. (2021). Design thinking as sensemaking: Developing a pragmatist theory of practice to (re) introduce sensibility. *Journal Of Product Innovation Management*, 39(1), 24-43. <https://doi.org/10.1111/jpim.12604>

ESE Business School, PwC Chile. (2024). Primer estudio sobre inteligencia artificial responsable en Chile. Centro de Ética y Sostenibilidad Empresarial, ESE Business School, Universidad de los Andes. Disponible en <https://www.esec.cl/ese/ese-business-school-y-pwc-presentan-el-primer-estudio-sobre-inteligencia/2024-11-13/112852.html>

Esposito, C. M., Stanghellini, G. (2024). Affective permeability: On hysteria and atmospheres. *Psychopathology*, 57(1), 63–69. <https://doi.org/10.1159/000535188>

Feng, L., Li, D., Zhou, H. (2024). Emotional design for pro-environmental life: Visual appeal and affect in digital urban scenes. *Heliyon*, 10(5), e38521. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e38521>

Floridi, L. et al. (2021). An Ethical Framework for a Good AI Society: Opportunities, Risks, Principles, and Recommendations. In: Floridi, L. (eds) *Ethics, Governance, and Policies in Artificial Intelligence*. Philosophical Studies Series, vol 144. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-81907-1_3

Freud, S. (1919/2001). The "Uncanny". En J. Strachey (Ed. y Trad.), The standard edition of the complete psychological works of Sigmund Freud (Vol. 17, pp. 217–256). Vintage.

Gaussalgo (2025). A brief history of AI and the rise of ChatGPT. Gaussalgo. Disponible en <https://www.gaussalgo.com/knowledge-base/a-brief-history-of-ai-and-the-rise-of-chatgpt>

Grant, S. (2013). Performing an aesthetics of atmospheres. *Continental Philosophy Review*, 46(2), 201–215

Griffero, T. (2018). Atmospheric design and experience with an exemplary study of installation art. *Contemporary Aesthetics*, 16, 1–25

Haraway D. (2006). A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late 20th Century. In: Weiss J., Nolan J., Hunsinger, J., Trifonas, P. (eds) *The International Handbook of Virtual Learning Environments*. Springer, Dordrecht. https://doi.org/10.1007/978-1-4020-3803-7_4

Howard, P. (2009). *What is scenography?* Routledge. ISBN 9780415473200

Hui, Y. (2016). *On the existence of digital objects*. University of Minnesota Press. Disponible en <https://philpapers.org/rec/HUIOTE>

Melix, J., Müller, M., & Schreiber, F. (2022). Rendering affective atmospheres: The visual construction of urban futures in computer-generated imagery. *Urban Planning*, 7(3), 181–196. <https://doi.org/10.17645/up.v7i3.5287>

Manovich, L. (2019). *AI aesthetics*. Moscow: Strelka Press. Manovich.net disponible en <https://manovich.net/index.php/projects/ai-aesthetics>

Mori, M., MacDorman, K.F. and Kageki, N. (2012) The Uncanny Valley. *IEEE Robotics & Automation Magazine*, 19, 98-100. <https://doi.org/10.1109/MRA.2012.2192811>

Oppenlaender J., Linder R., Silvennoinen, J. (2025). Prompting AI Art: An Investigation into the Creative Skill of Prompt Engineering. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 41(16), 10207-10229. <https://doi.org/10.1080/10447318.2024.2431761>

Organisation for Economic Co-operation and Development (2023). *Generative AI and the future of work*. OECD Publishing. Disponible en <https://www.oecd.org/digital/generative-ai-future-of-work/>

Paglen, T. (2016). *Invisible images (Your pictures are looking at you)*. The New Inquiry. Disponible en <https://thenewinquiry.com/invisible-images-your-pictures-are-looking-at-you/>

Paul, C. (2015). *Digital art (3rd ed.)*. Thames & Hudson. ISBN 9780500204238

Smelik, A. (2010). *The Scientific Imaginary in Visual Culture: open access!* *The Scientific Imaginary in Visual Culture: Open Access!*, 198. Disponible en https://www.academia.edu/37424489/The_Scientific_Imaginary_in_Visual_Culture_open_access_?utm_source=chatgpt.com

Steyerl H. (2017) "A Sea of Data: Apophenia and Pattern (Mis-) Recognition." Disponible en <https://www.e-flux.com/journal/72/60480/a-sea-of-data-apophenia-and-pattern-mis-recognition/>

- Thwaite, J. C. (2023, 1 de abril). Twin Peaks: A masterpiece of surrealism and symbolism. J. C. Thwaite. Disponible en <https://www.jcthwaite.com/post/twin-peaks-a-masterpiece-of-surrealism-and-symbolism>
- Turner, V. (1969). *The ritual process: Structure and anti-structure*. Aldine.
- UNESCO. (2023). *Guidance for generative AI in education and research*. Disponible en <https://www.unesco.org/en/articles/guidance-generative-ai-education-and-research>
- Van Gennepe, A. (2012). *Los ritos de paso*. Alianza Editorial. (Obra original publicada en 1909)
- Vesiväki, J. (2020). Atmosphere in art. *Contemporary Aesthetics*, 18, 1–10
- Vidler, A. (1992). *The architectural uncanny: Essays in the modern unhomely*. The MIT Press. ISBN 026222044X
- Wang, Z. (2023). At atmosphere and moodmospheric experience. *Journal of Aesthetics & Culture*, 15(1), 1–15
- Wigley, M. (2012). The architecture of atmosphere. *Daidalos*, 68, 18–27
- Zhang, Y., Zhang, X., Wang, J. (2024). Decoding emotional responses to AI-generated architectural images: A mixed-methods study. *Frontiers in Psychology*, 15, 1348083. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1348083>
- Zylinska, J. (2020). *AI art: Machine visions and warped dreams*. Open Humanities Press. Disponible en <http://openhumanitiespress.org/books/titles/ai-art/>
- Zumthor, P. (2006). *Atmospheres: Architectural environments. Surrounding objects*. Birkhäuser