

El umbral: La ambigüedad de los espacios liminales

Camila Andrea León Estévez

Trabajo de Grado para Optar para el título de Maestro en Artes plásticas

Director:

Nicolás Cadavid Cáceres

Maestro en Artes plásticas

Universidad Industrial De Santander

Instituto de Proyección Regional y Educación a Distancia

Artes Plásticas

Bucaramanga, Santander, Colombia

2025

Agradecimientos

Quiero expresar mi más profundo agradecimiento a todas las personas que hicieron posible la culminación de este proyecto. En primer lugar, a mi familia, quienes con su apoyo financiero y constante respaldo me ayudaron a conseguir todos los materiales y recursos necesarios para llevar a cabo este trabajo. A mis padres y mi abuela materna, gracias por su amor y confianza, por ser mi inspiración y aliento en cada etapa de este proceso.

A mis amigas, que me acompañaron en este camino con su apoyo emocional y sus palabras de aliento. Gracias por recordarme siempre la importancia de cuidar de mi salud mental y por estar a mi lado en los momentos más difíciles.

También quiero agradecer a mis profesores, quienes con su dedicación y compromiso fomentaron mis conocimientos y contribuyeron a mi desarrollo académico. Su orientación y enseñanzas han sido fundamentales para mi crecimiento profesional y personal.

Finalmente, a mi director de grado, quien con su atención constante y su guía experta me ayudó a llevar este proyecto a su más alto potencial. Gracias por sus consejos,

EL UMBRAL: LA AMBIGÜEDAD DE LOS ESPACIOS LIMINALES

su apoyo y su disposición para compartir su conocimiento; su acompañamiento fue clave en el logro de este objetivo.

A todos ustedes, mi más sincero agradecimiento por su invaluable apoyo y contribución.

TABLA DE CONTENIDOS

Introducción	10
1.1. Planteamiento Del Problema	12
1.2. Justificación	13
1.3. Objetivos	15
1.3.1. Objetivo general	15
1.3.2. Objetivos específicos	15
2. Componente teórico	16
2.1. Antecedentes Conceptuales y formales	16
2.1.1. Propuestas anteriores	24
2.1.2. Consideraciones teóricas	26
2.2. Referentes	27
2.2.1. Referentes artísticos	27
Leandro Erlich	28
Do Ho Sou	29
Guillaume Lachapelle	31
Mark Justiniani	32

	5
EL UMBRAL: LA AMBIGÜEDAD DE LOS ESPACIOS LIMINALES	
2.2.2. Referentes Teóricos	34
Marc Augé	34
Gaston Bachelard	35
John Koenig	35
3. Bitácora	37
3.1. Selección de espacios liminales para 5 piezas	37
3.2. Proceso de la Obra	49
3.3. Propuesta de Montaje Final de la Obra	67
4. Conclusiones	71
Referencias Bibliográficas:	75

TABLA DE FIGURAS

Figura 1. Imagen creada en Blender.	18
Figura 2. Imagen creada en Blender	19
Figura 3. Fotografía de White Flint Mall	19
Figura 4. Fotograma de Edward Manos de Tijera	20
Figura 5. Antecedente de proyecto de grado	25
Figura 6, 7. Antecedente de proyecto de grado	26
Figura 8, 9, 10. Obras de Leandro Erlich	29
Figura 11. Obra de Do Ho Sou	30
Figura 12, 13. Obras de Guillaume Lachapelle	32
Figura 14, 15. Obras de Mark Justiniani	33
Figura 16, 17, 18, 19, 20. Recopilación imágenes con elementos de espacios liminales	37
Figura 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27. Recopilación de fotografías con elementos de espacios liminales	39
Figuras 28. Función de espejo infinito	42
Figura 29. Derniere Etage, por Guillaume Lachapelle (2014)	43
Figura 30, 31, 32, 33. Boceto Concepto No Utilizado, Hecho en: Ibis Paint X (2024).	44

EL UMBRAL: LA AMBIGÜEDAD DE LOS ESPACIOS LIMINALES

Figura 34, 35, 36, 37. Bocetos Descartados de cuatro piezas tridimensionales, colores variados. Hecho en: Ibis Paint X. (2024).	45
Figura 38. Boceto piezas tridimensionales en el espacio expositivo, hechas en Room Planer 3D (2024)	46
Figura 39, 40, 41, 42, 43. Bocetos de piezas tridimensionales individuales, hechas empleando Room Planer 3D y Clip Studio Paint X	47
Figura 44, 45. Proceso de Escaleras, material: icopo, 25 x 70 x 90 cm (2024)	49
Figura 46, 47. Proceso de Escaleras. Material: Icopor, 25 x 70 x 90 cm (2024).	50
Figura 48, 49. Prototipo de escalera, prueba de textura y pintura (2024)	50
Figura 50, 51, 52. Proceso de Ventanas, material madera balsa, acetato, 12x14 cm(2024)	51
Figura 53, 54, 55. Detalles y prueba de espaciado en la caja, material: Madera balsa, acetato (2024)	52
Figura 56, 57, 58, 59. Proceso silla de oficina, sillas de sala de espera, material impresora 3D, 8 x12 cm(2024)	54
Figura 60, 61. Silla de oficina, sillas sala de espera. Material, impresora 3D, 8 x 12 cm (2024)	55
Figura 62, 63, 64, 65. Proceso de puerta y media puerta, material madera balsa, 25 x 13 cm (2024)	56
Figura 66, 67, 68, 69. Proceso Lavamanos de baño, icopor, foamy, madera balsa. 60 x 20 cm (2024)	57
Figura 70. Detalle de grifos y lavamanos, material Balsa, foamy, icopor. (2024)	58
Figura 71, 72. Proceso paredes, techos, y pisos, material Foamy, 25 cm x medidas variables	

(2024)	59
Figura 73, 74. Texturas de baldosa y ladrillos adheridos a la caja. Material Foamy (2024)	60
Figura 75, 76, 77. Sistema de luces LED, cinco (5), una (1) por cada caja. (2024)	61
Figura 78, 79. Pieza tridimensional de Fachada Edificios, Producto final, 70 x 90 x 25 cm (2024)	62
Figura 80, 81. Pieza Tridimensional de Escaleras, Producto Final. 90 x 70 x 25 cm (2024)	63
Figura 82, 83. Pieza Tridimensional de Pasillo de Hotel. Producto Final. 70 x 60 x 25 cm (2024)	64
Figura 84, 85. Pieza Tridimensional de Pasillo de Sala de Espera. 70 x 60 x 25 cm (2024)	65
Figura 86, 87. Pieza Tridimensional de Lavamanos/Baño, producto final. 70 x 60 x 25 cm(2024).	66
Figura 88. Boceto tridimensional de las cinco piezas sobre el espacio dispositivo. Espacio abarcado 3 m x 3 m (Room planner, 2024)	67
Figura 89. Ángulos para las repisas. 25 x 30 cm(2024).	68
Figura 90, 91. Ejemplo de montaje con las obras, sin pizarra o Plataformas. Espacio ocupado 3 m x 2 m (2024)	68
Figura 92, 93, 94, 95, 96. Detalle de las piezas individuales (2024).	69

RESUMEN

Título: El Umbral: la ambigüedad de los espacios liminales.

Autor: Camila Andrea León Estévez

Palabras clave: espacios liminales, instalación artística, nostalgia, repetición, vacío.

Descripción:

Este proyecto propone una instalación artística que explora la estética de los espacios liminales a través de cinco piezas tridimensionales hechas para explorar emociones como nostalgia, desolación y extrañeza. Los espacios liminales, caracterizados por ser áreas de transición despojadas de su función habitual, inspiran esta obra que emplea repetición, vacío y elementos cotidianos en contextos descontextualizados.

El proyecto toma como base conceptual los "no lugares" de Marc Augé, la "kenopsia" de John Koenig y las reflexiones de Gaston Bachelard sobre la memoria espacial. A nivel formal, se inspira en los trabajos de artistas como Leandro Erlich y Guillaume Lachapelle, cuyas obras integran espejos y perspectivas arquitectónicas para crear sensaciones de infinitud y vacío.

La instalación utiliza materiales como espejos unidireccionales, estructuras arquitectónicas miniaturizadas y sistemas de iluminación para generar una atmósfera introspectiva. Las cinco piezas tridimensionales incluyen representaciones de espacios cotidianos —como escaleras, pasillos y salas de espera— que, al estar despojados de su función habitual, adquieren un carácter inquietante.

El objetivo principal es invitar al espectador a reflexionar sobre su conexión emocional con estos espacios transitorios y su representación en la estética digital contemporánea, fomentando una experiencia que transforma lo familiar en algo perturbador y contemplativo.

ABSTRACT

Title: The Threshold: The Ambiguity of Liminal Spaces

Author: Camila Andrea León Estévez

Keywords: liminal spaces, artistic installation, nostalgia, repetition, emptiness.

Description:

This project presents an artistic installation exploring the aesthetics of liminal spaces through five three-dimensional pieces designed to evoke emotions such as nostalgia, desolation, and eeriness. Liminal spaces, characterized as transitional areas stripped of their usual function, inspire this work, which employs repetition, emptiness, and everyday elements in decontextualized contexts.

The project is conceptually grounded in Marc Augé’s “non-places,” John Koenig’s “kenopsia,” and Gaston Bachelard’s reflections on spatial memory. Formally, it draws inspiration from artists such as Leandro Erlich and Guillaume Lachapelle, whose works integrate mirrors and architectural perspectives to create sensations of infinity and emptiness.

The installation uses materials like one-way mirrors, miniature architectural structures, and lighting systems to create an introspective atmosphere. The five three-dimensional pieces include representations of everyday spaces —such as staircases, hallways, and waiting rooms— that, when stripped of their usual function, take on an unsettling character.

The primary goal is to invite the viewer to reflect on their emotional connection to these transitional spaces and their representation in contemporary digital aesthetics, fostering an immersive experience that transforms the familiar into something both disturbing and contemplative.

Introducción

El presente trabajo se enfoca en abordar el tema de los espacios liminales, una estética predominantemente digital como mecanismo para la preservación de memorias y, consecuentemente, para evocar sensaciones nostálgicas que fortalecen el vínculo comunitario. Se planea utilizar los principios propios del formato instalación, a través de 5 piezas tridimensionales para representar y profundizar en la liminalidad presente en los espacios de transición; aquellos que, siendo frecuentados, no son permanentemente ocupados, y que son capaces de suscitar una variedad de emociones en los individuos que los atraviesan. Los espacios liminales son aquellos que, al encontrarse en un estado de ‘entre’, invitan a la reflexión y a menudo evocan una mezcla de emociones como la nostalgia, la tristeza o la expectativa ante lo desconocido. Se busca analizar y comprender la naturaleza de estos umbrales como puntos de confluencia entre lo que fue y lo que será, replicándose en un espacio expositivo, en consonancia con la conceptualización del antropólogo Víctor Turner (2008). El objetivo principal radica en la recreación de un entorno expositivo que logre emular el ambiente, la temática y las sensaciones de familiaridad inherentes a lo ‘liminal’.

Para profundizar, Los espacios liminales son áreas de transición que existen entre dos estados, lugares o momentos. En el contexto de la estética del internet, los espacios liminales suelen representar lugares que parecen familiares pero que están vacíos o abandonados, lo que les da una sensación de inquietud o surrealismo. Estos pueden ser pasillos de hoteles, parques infantiles sin gente, o cualquier espacio que, al estar

EL UMBRAL: LA AMBIGÜEDAD DE LOS ESPACIOS LIMINALES

desprovisto de su función o contexto habitual, adquiere un nuevo significado y provoca una respuesta emocional en el observador.

La relevancia de emprender este estudio emana de la intriga acerca de la capacidad del internet para perpetuar instantes llenos de carga emocional a través de imágenes, frecuentemente aderezadas con pensamientos meditativos sobre el sitio de su captura. Esta investigación se propone indagar en conceptos tales como la añoranza por lo conocido y distante, la tendencia a documentar dichos espacios mediante la fotografía, y la disposición a compartir, así como la búsqueda de un estado de confort al vivenciar colectivamente dichas experiencias.

En términos formales, se busca explorar y compartir con el público un espacio donde se pueda reflexionar y conectar con elementos mundanos, sentimientos comunes y corrientes desde el punto de vista personal.

Con base en la necesidad identificada, se procederá a realizar un análisis exhaustivo de las cualidades que confieren a los espacios liminales su singular atractivo para la comunidad en línea, considerando las emociones que emergen en la exploración de dichos lugares. Se establecerá una bitácora destinada a la incorporación de registros fotográficos que evidencien tales atributos, evaluando su potencial para ser emulados a través de una instalación artística. Asimismo, se buscará alcanzar un consenso sobre los materiales que mejor puedan replicar el ambiente y la atmósfera de los espacios de forma convincente.

CAPÍTULO 1

1.1.Planteamiento Del Problema

La liminalidad es un concepto que hace referencia al estado de estar entre dos situaciones, lugares o fases de la vida. Su origen se encuentra en el trabajo del etnógrafo y folclorista francés Arnold Van Gennep, quien lo desarrolló en su libro *Los ritos de paso* (1909), y fue posteriormente ampliado por el antropólogo cultural escocés Víctor Turner. Más tarde, este concepto fue aplicado al estudio de las prácticas escénicas y performativas por teóricos como Fischer-Lichte, Diéguez y Dubatti (2008).

La liminalidad implica encontrarse en un umbral, en un espacio donde no se pertenece ni al pasado ni al futuro, sino que se está en medio de un proceso de cambio o transición. Este concepto puede abarcar tanto espacios físicos como intangibles, tales como una escuela abandonada, un parque de juegos, una feria vacía, o las propias etapas de transición humana, como la niñez y la pubertad. Estos espacios liminales suelen tener una atmósfera particular que los hace atractivos tanto para los autores como para otros individuos que los exploran. Generan sensaciones peculiares y extrañas en el espectador, como nostalgia, inquietud, desolación o somnolencia.

EL UMBRAL: LA AMBIGÜEDAD DE LOS ESPACIOS LIMINALES

A partir de estas experiencias, surge la necesidad de crear un lugar de liminalidad que reproduzca los elementos que configuran el ambiente de un espacio umbral. Esta propuesta debe responder a las siguientes preguntas: ¿Cómo puedo desarrollar una propuesta artística que utilice elementos de repetición, incomodidad y nostalgia para generar una estética de lo virtual en un espacio físico? ¿Qué características formales debe tener esta propuesta para crear ese espacio liminal?

1.2. Justificación

La propuesta *El umbral: La Ambigüedad De Los Espacios Liminales* tiene como objetivo crear una instalación artística tridimensional que reproduzca la estética de los espacios liminales, comúnmente representados en internet, en un contexto real y tangible. Inspirada en esos lugares de transición como pasillos, casas abandonadas o parques infantiles de noche, esta obra busca evocar las sensaciones de desolación e inquietud que estos espacios despiertan en ciertos espectadores. La estética digital de los espacios liminales se caracteriza por su ambigüedad, la repetición de elementos, la nostalgia y una incomodidad sutil; todos ellos son aspectos que, aunque más comunes en plataformas virtuales, se pueden traducir a un espacio físico donde el público experimente una relación íntima y directa con el entorno.

El formato de instalación artística se elige para este proyecto porque permite una experiencia reflexiva en la que los espectadores pueden recorrer el espacio, observar y relacionarse físicamente con los objetos y el entorno. Este formato aprovecha tanto el piso como las paredes para ubicar cinco piezas tridimensionales que simulan lugares de carácter

EL UMBRAL: LA AMBIGÜEDAD DE LOS ESPACIOS LIMINALES

transitorio y desolado, guiando al espectador en un recorrido que explora la ambigüedad y la desolación de los espacios liminales. Estas cinco piezas —tres cajas de 60 x 70 cm y dos cajas de 90 x 70 cm— respetan la escala del espacio expositivo, permitiendo a los espectadores acercarse y apreciar los detalles sin dificultad. La variedad de tamaños, además, genera una dinámica visual y de profundidad.

La elección de este formato artístico, junto con el uso de espejos y elementos arquitectónicos familiares como escaleras, puertas y sillas, permite jugar con la repetición y la percepción del vacío. Los espejos generan efectos de multiplicación e infinitud, ampliando la sensación de un espacio cerrado que se extiende hasta perderse. Por su parte, los elementos cotidianos dispuestos en un contexto desolado buscan crear un contraste entre lo familiar y lo extraño, lo cual invita al espectador a cuestionar su relación con los espacios de transición en la vida cotidiana y en el ámbito digital.

De esta manera, "El umbral: la ambigüedad de los espacios liminales" no solo traduce la estética digital a una experiencia física, sino que, a través del formato de instalación artística, transforma al espectador en un participante activo que, al recorrer el espacio, se ve envuelto en una atmósfera de nostalgia, desorientación y reflexión sobre su relación con estos espacios liminales.

1.3.Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Desarrollar una instalación artística a partir de cinco piezas de carácter tridimensional, las cuales, en su conjunto, representen la estética de los espacios liminales en un espacio expositivo, por medio del empleo de la repetición y lugares vacíos, creando un ambiente desolado.

1.3.2. Objetivos específicos

- Identificar referentes artísticos y conceptuales sobre la liminalidad utilizando los medios de información disponibles en la red, como artículos, libros, sitios web, que contribuyan a resolver plásticamente el ambiente de nostalgia.
- Seleccionar elementos de los espacios liminales con distinción y teniendo en cuenta su viabilidad para reproducirlos en el espacio transitorio, utilizando la información recopilada.
- Analizar el espacio donde la instalación tendrá lugar, inspeccionando sus características y evaluando la posibilidad de los elementos seleccionados en cuanto al espacio, para la viabilidad de la obra.

- Adquirir o alquilar las herramientas estéticas visuales necesarias para realizar la instalación de forma adecuada, siguiendo el presupuesto y el diseño establecidos.

CAPÍTULO 2

2. Componente teórico

2.1. Antecedentes Conceptuales y formales

Al elegir realizar “El umbral: la ambigüedad de los espacios liminales”, ya existía un conocimiento previo sobre aquel concepto, el cual resulta muy atractivo para explorar debido a su versatilidad y al rango de posibilidades que ofrecen, especialmente cuando se presentan en formatos fotográficos o audiovisuales. Se sabía que los espacios liminales se caracterizan por ser lugares públicos despojados de personas, pero al reflexionar sobre ellos, también se comprende que es necesario estar en un espacio mental donde la sensación se intensifica al enfrentarse a estos lugares.

Es por esto que surge la curiosidad por los espacios que las personas consideran liminales en internet. Se utilizaron buscadores populares para encontrar imágenes diversas relacionadas con el tema. Al explorar, las sensaciones que se experimentaban eran de nostalgia, extrañeza, una mezcla de añoranza y familiaridad, lo que provocaba la necesidad de adentrarse y permanecer en esas imágenes.

EL UMBRAL: LA AMBIGÜEDAD DE LOS ESPACIOS LIMINALES

El internet también reveló que esta no es una experiencia única. En plataformas de entretenimiento se pueden encontrar video ensayos que intentan explicar el origen de esas sensaciones o, incluso, dar una definición vaga de lo que son los espacios liminales para quienes sienten curiosidad. Los comentarios en estos videos revelan experiencias compartidas, como el deseo de “vivir en esos lugares” o frases como “me recuerda a un sueño que tuve”. Muchos coinciden en que estos espacios representan una línea difusa entre lo físico y lo mental. (Connor McGrath, 2024) (Solar Sands, 2021).

A partir de esto, surgió la curiosidad por entender por qué el internet se presta para que muchos usuarios preserven esas sensaciones, congelándolas casi permanentemente en el tiempo. La fotografía es el medio más comúnmente utilizado para capturar y compartir el ambiente de los espacios liminales. Sin embargo, también es posible recrearlos virtualmente mediante herramientas artísticas digitales, como Blender, un programa de animación y modelado 3D (figura 1).

Figura 1.

Imagen creado en Blender



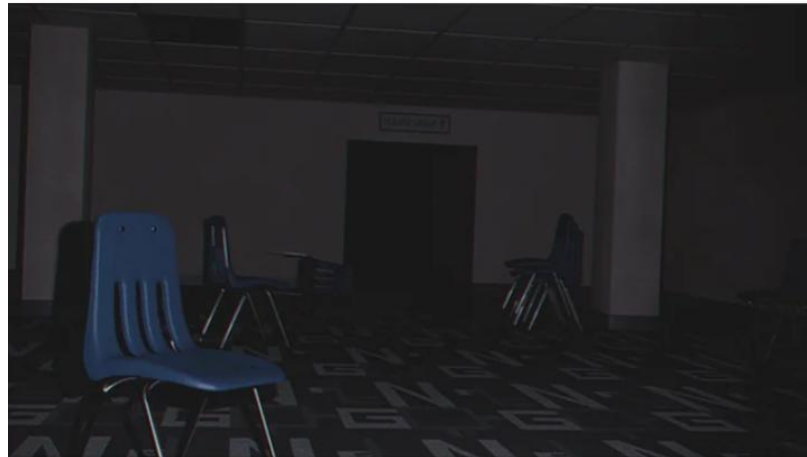
r/LiminalSpace 4 yr. ago
entityNULL

Join



Made my own liminal space in Blender

Fake Location



Nota: Imagen creado en Blender de r/ LiminalSpace, en Reddit. Usuario Entity NULL.(2020)https://www.reddit.com/r/LiminalSpace/comments/imamj0/made_my_own_liminal_space_in_blender/

La fotografía no solo se utiliza para documentar, sino que también se edita para añadir filtros que simulan efectos de ruido o estética retro, evocando las cámaras vintage de los años 80 (figura 2). La nostalgia de esa década está vinculada a ciertos espacios liminales, como los salones de baile, las arcadas o los parques de diversiones (figura 3). Sin embargo, el uso de este filtro retro no se limita a imágenes que directamente aluden a los años 80. La nostalgia que evoca puede estar relacionada con una percepción de la realidad más opaca y borrosa, similar a cómo muchos describen la experiencia de los sueños (figura 4).

Figura 2.

Imagen creada en Blender

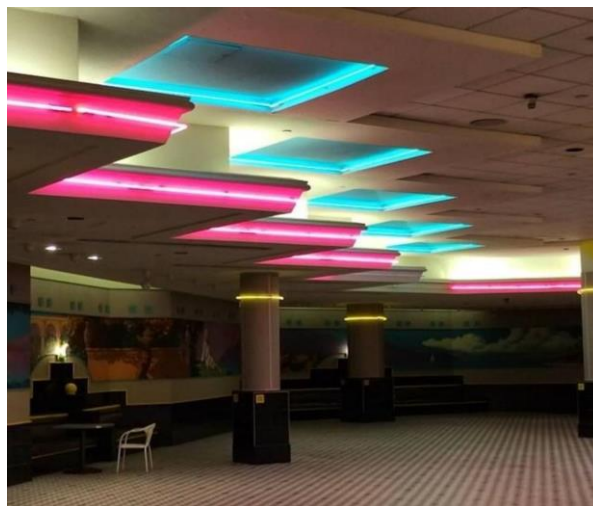


Nota: Imagen creada en Blender, <https://www.artstation.com/artwork/Geko11> Usuario:

Ramiro Ezequiel Gómez

Figura 3.

Fotografía White Flint Mall en Estados Unidos



Nota: Fotografía de *White Flint Mall*, en Reddit, Usuario: Relief (2022)

https://www.reddit.com/r/LiminalSpace/comments/u7m7nq/the_eatery_at_white_flint_mall

/

Figura 4.

Fotograma Edward Manos de Tijera



Nota: Fotograma de *Edward Manos de Tijera*, imagen de los suburbios.(1990)

A medida que la curiosidad por estos lugares se hizo más presente, las plataformas de redes sociales comenzaron a recomendar conceptos relacionados, entre los cuales hubo dos que destacaron en la mente del artista. Uno de estos términos es kenopsia, acuñado por el artista John Koenig en *From The Dictionary of Obscure Sorrows* (2017), el cual describe esa sensación agri dulce de ver un lugar que alguna vez estuvo lleno de vida, ahora sumido en el silencio y el abandono (Koenig, 2021). El término proviene del griego

EL UMBRAL: LA AMBIGÜEDAD DE LOS ESPACIOS LIMINALES

antiguo κενό (kenó), que significa “vacío”, y -οψία (-opsía), que significa “ver”. Se pronuncia “ken-op-see-uh.”

El otro concepto es el de "no lugar", introducido por el antropólogo francés Marc Augé en su obra *Los no lugares: Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad* (1992). Augé define los no lugares como espacios de transitoriedad en los que los individuos permanecen anónimos y no establecen relaciones duraderas ni significativas. No son lugares históricos, como el Coliseo de Roma o los museos, ni relacionales, como los bares o los hogares; son, en cambio, espacios donde las personas no tienen intención de quedarse, tales como autopistas, pasillos o salas de espera. En una entrevista, Augé explicó que “un lugar está cargado de pasado, de historia, de símbolos que lo resumen y, a su vez, es una expresión de relaciones sociales en un grupo”. En contraste, los no lugares son espacios donde “puede haber mucha gente, pero no se puede leer la relación social”. Esta falta de conexión y significado convierte a los no lugares en espacios de soledad y anonimato, a pesar de la presencia de muchas personas.

Estos conceptos son clave para describir y encapsular algunos de los ejemplos que se buscan reproducir en el proyecto ‘El umbral: La ambigüedad de los espacios liminales’. En este sentido, se pretende trabajar con lugares como baños públicos, salas de espera, escaleras, fachadas de edificios y pasillos de hoteles. Son espacios que suelen estar llenos de ruido y personas en un ambiente cotidiano, y despojar a estos lugares de su comportamiento habitual provoca en el artista el agríndice sentimiento de kenopsia y

EL UMBRAL: LA AMBIGÜEDAD DE LOS ESPACIOS LIMINALES

su adyacente, la liminalidad. El nombre de este proyecto utiliza el término ‘El umbral’ por el hecho que los lugares o en este caso ‘no lugares’, son conceptos de transición, los pasillos no son ni una cosa ni la otra, las fachadas de edificio, las ventanas, las escaleras, son simplemente lugares donde la gente pasa de un lugar a otro, es decir, umbrales. Para ciertas personas, dichos lugares ofrecen experiencias emocionales ya sea nostálgicas, o de extrañeza, y mucho más si están vacíos. Pero estos lugares no solo provocan un solo sentimiento en todos, para algunos no les provocaría nada, para otros si, es por eso que hay una ambigüedad en estos espacios. He ahí de la razón por la que el título de este proyecto se llama así; El Umbral, la ambigüedad de los espacios liminales.

“¿Por qué ocurre este fenómeno? ‘Consumir medios nostálgicos de todo tipo nos ofrece una manera de reflexionar sobre quiénes somos y nos ayuda a encontrar un propósito en la vida’, afirma Krystine Batcho, profesora de psicología en el LeMoyne College (Nueva York, Estados Unidos) e investigadora de la nostalgia desde hace mucho tiempo. Batcho ha estado estudiando la nostalgia desde los años 90 e incluso ha desarrollado un Inventario de la Nostalgia para evaluar la propensión a este sentimiento.

Ziyan Yang, catedrática en el Instituto de Psicología de la Academia China de las Ciencias, explica que, al experimentar nostalgia, las personas sienten calidez, cariño y pertenencia, además de una especie de ‘viaje mental en el tiempo’, lo cual las impulsa a buscar experiencias nostálgicas.

EL UMBRAL: LA AMBIGÜEDAD DE LOS ESPACIOS LIMINALES

‘Los medios familiares de nuestro pasado nos reconfortan emocionalmente, pero también satisfacen una necesidad cognitiva: fomentan la creencia de que las cosas irán mejor porque ya han ido bien antes’, sostiene Batcho (Images, 2023).”

La creación de espacios transitorios y vacíos, como escaleras o pasillos, refleja el concepto de “no-lugares” de Marc Augé, característicos del Internet y las redes sociales, donde los espacios carecen de identidad, historia o permanencia, generando una sensación de anonimato y desconexión. En las plataformas digitales, los “no-lugares” se manifiestan a través de imágenes de lugares vacíos o transitorios que, al ser compartidas y reinterpretadas, perpetúan su naturaleza efímera y su capacidad para evocar emociones como nostalgia o inquietud.

Así, la estética del Internet no requiere necesariamente medios digitales directos para representarse. Puede ser evocada mediante la manipulación física del espacio, utilizando materiales y composiciones que reproduzcan características como la transitoriedad, la repetición y la incomodidad visual propias de la experiencia digital. De este modo, el proyecto traduce los elementos emocionales y visuales de estos entornos digitales en un contexto físico, permitiendo que el espectador experimente la esencia de los “no-lugares” de manera tangible e introspectiva.

2.1.1. Propuestas anteriores

Para continuar, es pertinente analizar las instancias en las que he abordado el tema de los espacios liminales en distintas asignaturas de la carrera. Esto me permitirá identificar los elementos que podrían contribuir a la instalación del proyecto de grado *El umbral: La ambigüedad de los espacios liminales*.

El primer caso se remonta a un proyecto realizado para la asignatura de séptimo semestre, Artes Plásticas *Prof. Bi y Tri Dimensional: Imagen, Concepto y Significado*, en junio de 2023. En esta ocasión, se llevó a cabo una intervención y apropiación de un espacio público: el segundo piso del edificio de Bienestar Estudiantil (ver Figura 5). La transformación del espacio se logró mediante la modificación del color de la luz, adhiriendo láminas de papel transparente de color amarillo. Esto alteró la percepción habitual del lugar, cambiando su contexto neutral y laboral en un entorno transitorio vacío.

Figura 5.

Antecedente de proyecto de grado



Nota: Pasillo del segundo piso del edificio de Bienestar estudiantil, Universidad Industrial de Santander. (2023)

Más adelante, en septiembre del mismo año, durante el octavo semestre y en el marco de la asignatura Semiótica de la Imagen, se buscó replicar esta intervención lumínica en otros espacios del campus universitario, como el área cercana a los baños del edificio de IPRED y una de las escaleras de emergencia del edificio de Bienestar Estudiantil (véanse figuras 6 y 7). En ese momento, la descontextualización del espacio y la obtención de un lugar vacío fueron elementos esenciales. Para el proyecto *El umbral: la ambigüedad de los espacios liminales*, la instalación de piezas tridimensionales con

espejos permite que los espectadores recorran los espacios representados manteniendo la soledad en el entorno expositivo.

Figura 6, 7.

Antecedente de proyecto de grado



Nota: Edificio IPRED, escalera de emergencias del edificio Bienestar estudiantil, Universidad Industrial de Santander. (2023).

2.1.2. Consideraciones teóricas

En primer lugar, la kenopsia se presenta como el sentimiento predominante que el artista experimenta al observar la descontextualización del espacio público. La intención es facilitar la posibilidad de despertar este sentimiento en el espectador al recrear esos elementos en las piezas tridimensionales.

Otro aspecto fundamental es la nostalgia colectiva y el deseo de buscar conexión en una comunidad mediante la conservación de espacios familiares y desolados. Esto se refleja

en la búsqueda, dentro de comunidades en línea, de elementos comunes, entre ellos, la añoranza por el pasado: la comprensión de que no será lo mismo, pero aún así, aferrarse a una imagen o a un recuerdo asociado a ella.

Gaston Bachelard, en *La poética del espacio* (1957), sostiene que la imaginación poética puede transformar espacios cotidianos en lugares cargados de significado y emoción. Según él, la nostalgia emerge cuando la imaginación poética revive recuerdos vinculados a estos espacios. Como afirma Bachelard: “la casa, más aún que el paisaje, es un estado del alma”. Esta conexión emocional con el espacio despierta la nostalgia al evocar momentos y sentimientos del pasado. Para él, “los recuerdos de los espacios amados se convierten en refugios de la memoria”, lo que subraya cómo la nostalgia no solo anhela el pasado, sino también brinda consuelo en esos recuerdos.

Finalmente, el concepto de liminalidad o umbral, desarrollado por Arnold Van Gennep, también ha influido en parte de las comunidades en línea, así como en el propio artista. Este concepto, similar al ‘no lugar’ de Marc Augé, si bien tiene un menor impacto, resulta una referencia significativa para definir concretamente la obra.

2.2.Referentes

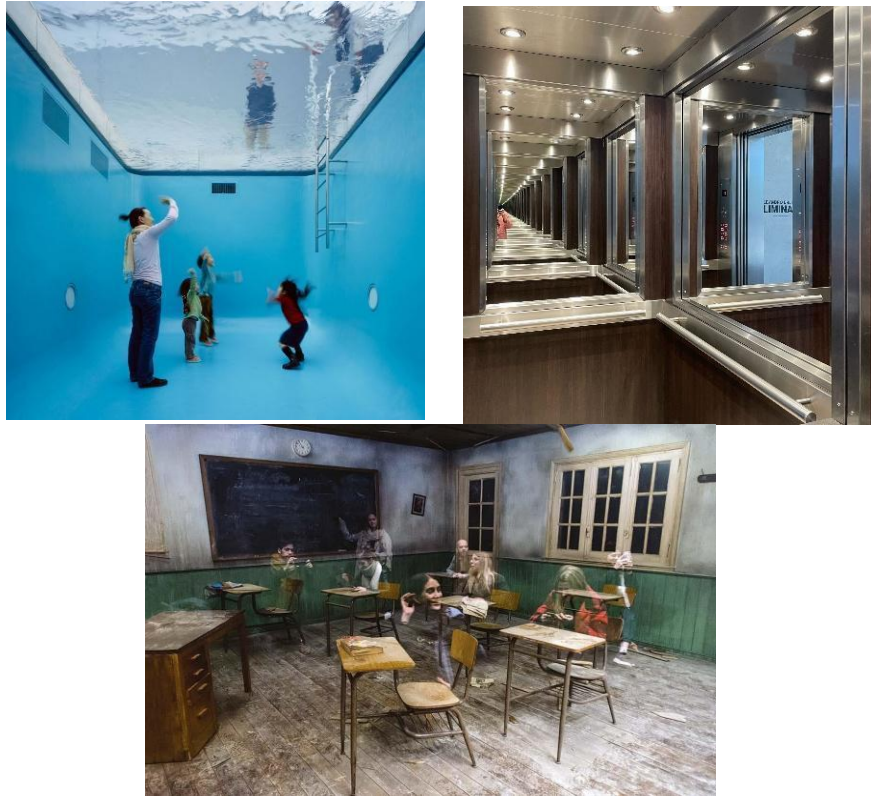
2.2.1. Referentes artísticos

Leandro Erlich

El artista conceptual argentino, quien en 1992 obtuvo la Beca del Fondo Nacional de las Artes y en 1994 la de la Fundación Antorchas para asistir al taller de Barracas, dirigido por Pablo Suárez y Luis Bénédict, es tomado como referente debido a la coincidencia temática entre su obra y el concepto de los espacios liminales. Su serie de dieciséis obras titulada *Liminal*, expuesta en el Museo de Arte Latinoamericano de Buenos Aires, presenta obras que evocan la sensación de estar en lugares extraños.

En el universo paralelo de Erlich, las escaleras no llevan a ningún sitio y los ascensores nunca llegan a su destino; en otras palabras, estos espacios se convierten en ‘no lugares’ transitorios. Algunas de sus obras, como *La pileta/piscina*, *El salón de clases* y *El ascensor*, simulan espacios de la vida cotidiana, pero cambian la perspectiva para generar en el público sensaciones inesperadas, que normalmente no experimentaría.

EL UMBRAL: LA AMBIGÜEDAD DE LOS ESPACIOS LIMINALES

Figura 8, 9, 10.*Obras de Leandro Erlich*

Nota: Leandro Erlich Studio. © Martin Sichetti Leandro Erlich. 2007

Fuente: <https://www.pamm.org/es/exhibition/leandro-erlich-liminal/>

Do Ho Sou

Do Ho Suh, artista de instalaciones y escultor surcoreano nacido en 1962, aborda en su obra el tema de la migración, tanto espacial como psicológica. Este tema se manifiesta en su narrativa biográfica y en la arquitectura emocional que crea en sus instalaciones. Suh construye obras específicas para cada sitio que exploran los

EL UMBRAL: LA AMBIGÜEDAD DE LOS ESPACIOS LIMINALES

límites de la identidad, evocando conceptos como la nostalgia, el sentido de pertenencia, y la extrañeza y soledad asociadas a los espacios.

Al referirse a su obra Pasajes en una entrevista de marzo de 2017, Suh expresó: “Veo la vida como un pasadizo, sin principio ni destino fijo. Tendemos a centrarnos en el destino todo el tiempo y nos olvidamos de los espacios intermedios”. Esta obra ha sido tomada como referente por la profundidad conceptual que propone.

Figura 11.

Obra de Do Ho Sou



Nota: Cortesía del artista, Lehmann Maupin, Nueva York y Hong Kong, y Victoria Miro, Londres (Fotografía Thierry Bal). © Do Ho Suh

Fuente: <https://www.roomdiseno.com/do-ho-suh-arte-coreano/>:

Guillaume Lachapelle

Artista visual nacido en 1974, vive y trabaja en Montreal, y su práctica artística se centra principalmente en la creación de esculturas, a menudo derivadas de

EL UMBRAL: LA AMBIGÜEDAD DE LOS ESPACIOS LIMINALES

arquitecturas o impresiones en 3D que luego sitúa dentro de un contexto existencial y surrealista.

Entre sus obras destacan *Night Shift I* (2016) y *Night Shift II* (2016), en las que presenta un surrealismo inquietante en espacios urbanos. La primera de estas obras muestra una perspectiva en primera persona de una industria. Su serie *Visions* emplea espejos como elementos para generar profundidad y crear la ilusión de espacios aparentemente infinitos. Las iteraciones estroboscópicas realzan los rincones oscuros del espacio, produciendo una ópera alucinógena que provoca en el espectador una sensación de extrañamiento en su propia piel primitiva.

Esta técnica se toma como referencia para replicar el efecto infinito del espejo, destacando el uso de pequeños elementos para acentuar la sensación de vacío en un espacio sin fin.

Figura 12, 13.

Obras de Guillaume Lachapelle



Nota: Guillaume Lachapelle, izquierda, *Night Shift*, 2016. Derecha, *Lost in reflection*, 2015

Fuente: <https://artmur.com/en/artists/guillaume-lachapelle/visions/>

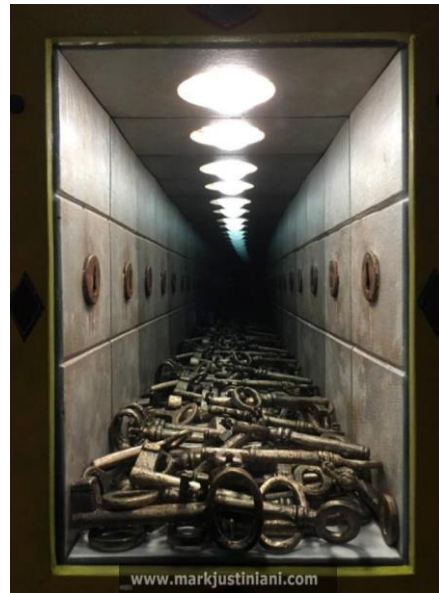
Mark Justiniani

Mark Justiniani, artista visual nacido en 1966, ha sido identificado con el movimiento del realismo social en Filipinas durante las décadas de 1980 y 1990, participando en iniciativas de artistas-activistas como Abay (Artista ng Bayan) y Sanggawa (1994), y formando parte del grupo artístico Salingpusa. Su trabajo ha explorado temas relacionados con la percepción de la realidad.

Desde su regreso a Filipinas en 2006, Justiniani ha desarrollado su obra en torno a “líneas de realismo mágico” y ha investigado la configuración del espacio, la naturaleza de la visión y su compleja relación con el tiempo, utilizando medios reflexivos en sus trabajos más recientes. A la carte, una instalación en la que también emplea espejos para crear efectos de infinitud, ha sido tomada como referencia por la simplicidad y el detallado de sus elementos.

Figura 14, 15.

Obras de Mark Justiniani



Nota: Galería Cuarto de Dibujo, Bazaar Art Jakarta 2016.

Fuente: <https://markjustiniani.com/a-la-carte/>

EL UMBRAL: LA AMBIGÜEDAD DE LOS ESPACIOS LIMINALES

Los artistas Leandro Erlich, Do Ho Suh, Guillaume Lachapelle y Mark

Justiniani son referentes clave para enriquecer y orientar un proyecto de trabajo de grado enfocado en desarrollar una instalación tridimensional que capture la estética de los espacios liminales. La obra de Erlich, con su habilidad para transformar entornos cotidianos en “no lugares” a través de la manipulación de perspectivas, inspira en la creación de espacios desolados que desafían la percepción. Do Ho Suh, con sus instalaciones sobre la migración y el sentido de pertenencia, aporta un enfoque conceptual que subraya el tránsito y la memoria en los espacios, permitiendo evocar una atmósfera de desplazamiento. Lachapelle y Justiniani, ambos expertos en el uso de espejos y técnicas de repetición para crear ilusiones de infinitud y vacíos inagotables, pueden servir como inspiración técnica y estética en el diseño de entornos que exploren la soledad y la vacuidad de lo infinito. En conjunto, estos referentes ofrecen valiosas estrategias para el uso de la repetición, la perspectiva y el vacío, que serán fundamentales en la creación de una instalación que envuelva al espectador en un ambiente desolado y liminal.

2.2.2. Referentes Teóricos

Marc Augé

En su libro *No-Lugares: Espacios de anonimato*, Augé introduce el concepto de “no-lugares”, que son espacios transitorios como aeropuertos y centros comerciales, donde las personas permanecen anónimas y desconectadas. Augé introduce el concepto de “sobremodernidad” para describir la era contemporánea caracterizada por el exceso de tiempo, espacio y ego. Los no lugares son productos de esta sobremodernidad, donde

la aceleración de los medios de transporte y comunicación ha generado espacios que no fomentan la identidad ni la comunidad.

Gaston Bachelard

En *La poética del espacio*, Bachelard explora cómo los espacios íntimos y cotidianos pueden evocar recuerdos y emociones profundas, conectando con la nostalgia y la memoria. Bachelard se centra en cómo los lugares que habitamos, especialmente aquellos que consideramos “hogar”, evocan recuerdos y emociones profundas.

Bachelard utiliza la fenomenología para estudiar cómo las imágenes poéticas de los espacios influyen en nuestra percepción y emociones. La nostalgia, en este contexto, es una respuesta emocional a las imágenes evocadas por los espacios que hemos habitado. Según Bachelard, “la imagen poética es un resaltar súbito del psiquismo”⁴, lo que significa que las imágenes de los espacios pueden despertar recuerdos y emociones de manera instantánea y profunda.

John Koenig

En *The Dictionary of Obscure Sorrows*, Koenig acuña términos como “kenopsia” para describir emociones complejas y a menudo no nombradas, como la sensación de vacío en lugares que solían estar llenos de vida. Koenig utiliza la kenopsia para explorar cómo los espacios pueden evocar emociones profundas y a menudo no nombradas. La kenopsia no solo es una sensación de vacío físico, sino también una experiencia emocional que conecta con la nostalgia y la melancolía. Es una forma de percibir la

EL UMBRAL: LA AMBIGÜEDAD DE LOS ESPACIOS LIMINALES

ausencia de vida y actividad en lugares que alguna vez fueron vibrantes, lo que puede despertar una reflexión sobre el paso del tiempo y los cambios en nuestras vidas.

Los autores Marc Augé, Gaston Bachelard y John Koenig ofrecen conceptos teóricos fundamentales para desarrollar una instalación artística que explore la estética de los espacios liminales mediante la repetición y el vacío, generando una atmósfera desolada. Augé, con su noción de “no-lugares” en la era de la sobremodernidad, aporta un marco para entender estos espacios transitorios, como aeropuertos o centros comerciales, que carecen de identidad y comunidad, una característica esencial para crear una sensación de anonimato y desconexión en el proyecto. Bachelard, desde su enfoque fenomenológico en *La poética del espacio*, complementa este análisis al explorar cómo ciertos espacios pueden evocar emociones profundas, memoria y nostalgia, generando un diálogo entre el espectador y sus propias vivencias. Finalmente, Koenig, con su concepto de “kenopsia”, ayuda a capturar la sensación de vacío y melancolía en lugares abandonados, resaltando la ausencia de vida y el paso del tiempo, lo cual puede potenciar la atmósfera desolada buscada en la instalación. Estos referentes teóricos, al examinar las cualidades emocionales y psicológicas de los espacios, enriquecen la propuesta estética y conceptual de una obra que invita al espectador a experimentar el vacío y la transitoriedad en un espacio expositivo.

CAPÍTULO 3

3. Bitácora

3.1. Selección de espacios liminales para 5 piezas

Tomando en cuenta el concepto de los espacios liminales, se va a buscar los siguientes elementos: 1. **Un Espacio de transición**, es decir, un lugar dónde la gente no permanece por mucho tiempo. 2. **Un Espacio Kenoptico**, es decir, un espacio que comúnmente está lleno de gente, el cual ha sido raptado de su contexto, ahora desolado y sin personas alrededor, y finalmente, 3. **Un Espacio Cotidiano**, un espacio dónde la mayoría de los individuos ha transitado más de una vez, al punto que los vuelve una comunidad, un grupo que tiene algo en común.

A continuación, se ha recopilado imágenes ya sea capturada por el mismo autor del proyecto 'El umbral', o encontrado en la web, teniendo en cuenta los elementos dichos anteriormente.

EL UMBRAL: LA AMBIGÜEDAD DE LOS ESPACIOS LIMINALES

Figura 16, 17, 18, 19, 20.

Recopilación de elementos de espacios liminales

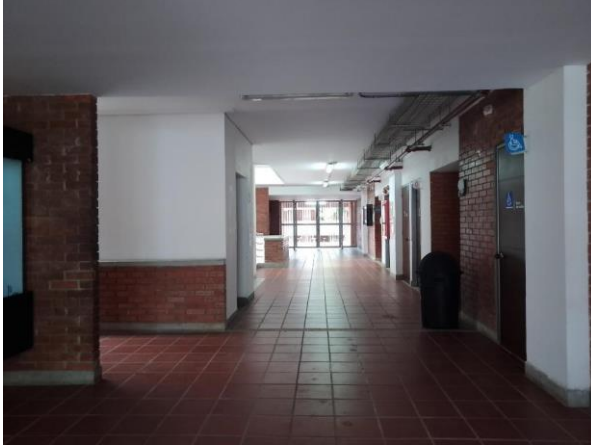


Nota: Imágenes recopiladas de la web que cumplen con los tres elementos que caracterizan los espacios liminales.

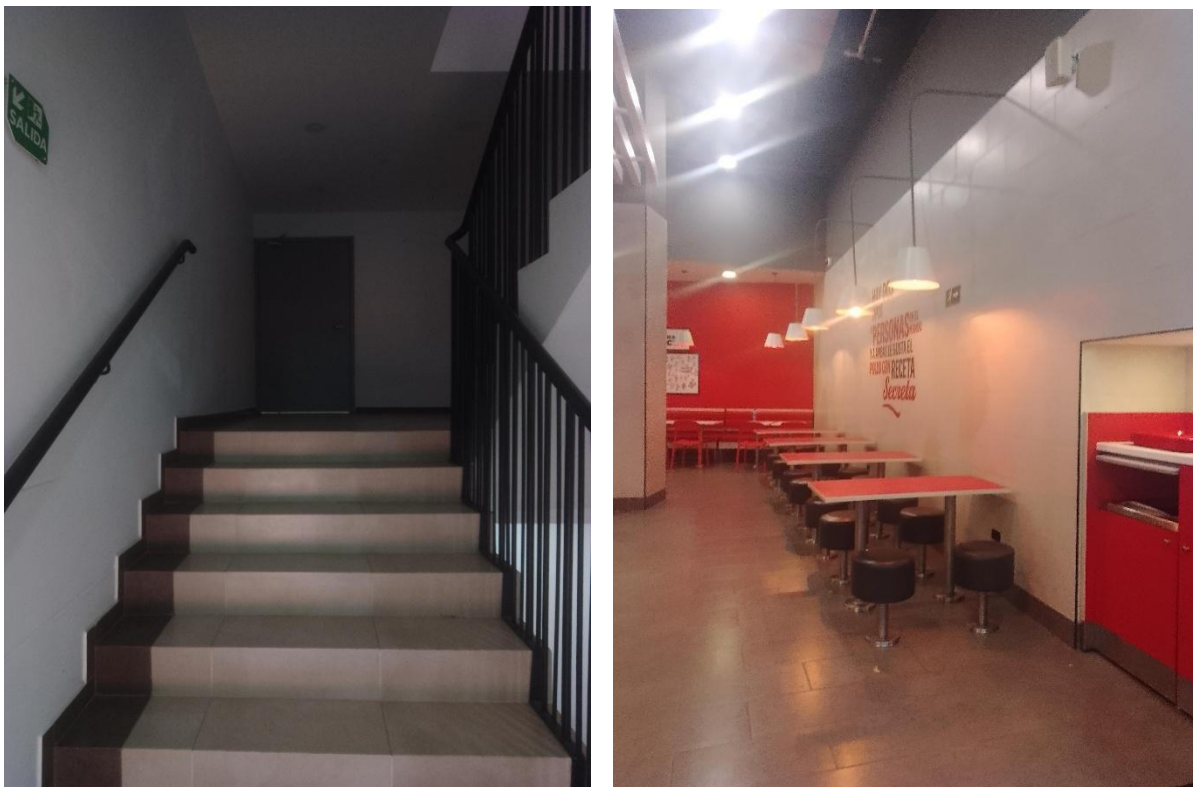
Figura 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27.

Recopilación de fotografías con elementos de espacios liminales.

EL UMBRAL: LA AMBIGÜEDAD DE LOS ESPACIOS LIMINALES



EL UMBRAL: LA AMBIGÜEDAD DE LOS ESPACIOS LIMINALES



Nota: Imágenes recopiladas, registro fotográfico de Camila Andrea León (2023-2024).

Al ver estas imágenes, se puede observar una cantidad de elementos que tienen en común, dichos elementos son los pasillos con alfombra (sobre todo los que se encuentran en la web), pisos o paredes con baldosas, puertas puestas unas al lado de otras, y en especial sillas. A Partir de una búsqueda corta de ideas inspiradas en las imágenes, se escribió una lista de algunos lugares que cumplen con: el espacio de transición (umbrales), espacio Kenoptico y espacio cotidiano. **Esto es en el contexto del lugar en un estado desolado, sin gente.**

- Pasillos de sala de esperas
- aeropuertos
- baños públicos

EL UMBRAL: LA AMBIGÜEDAD DE LOS ESPACIOS LIMINALES

- escaleras
- salas con computadores
- pasillos de hoteles
- pasillos escolares
- centros comerciales
- residencias/suburbios
- edificios/fachadas de apartamentos
- Gasolineras
- restaurantes
- parqueaderos

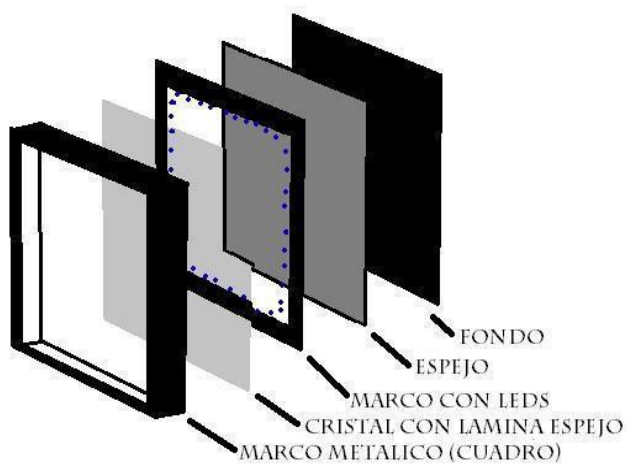
Para poder llevar a cabo este proyecto, se debe entender la manera en que los elementos del espejo y los objetos dentro de la ‘caja’ interactúan, cómo se posicionan, cuáles tipos de espejos y el ambiente que permitirá la proyección infinita de los reflejos.

Principalmente, es necesario tener por lo menos dos espejos, y uno de estos como mínimo debe ser unidireccional, para que el espectador pueda ver a través de la pieza tridimensional como una ventana.

Un elemento fundamental para poder crear el efecto infinito es tener una fuente de luz, se debe posicionar entre los lados reflejantes de los espejos, de manera que cuando

EL UMBRAL: LA AMBIGÜEDAD DE LOS ESPACIOS LIMINALES

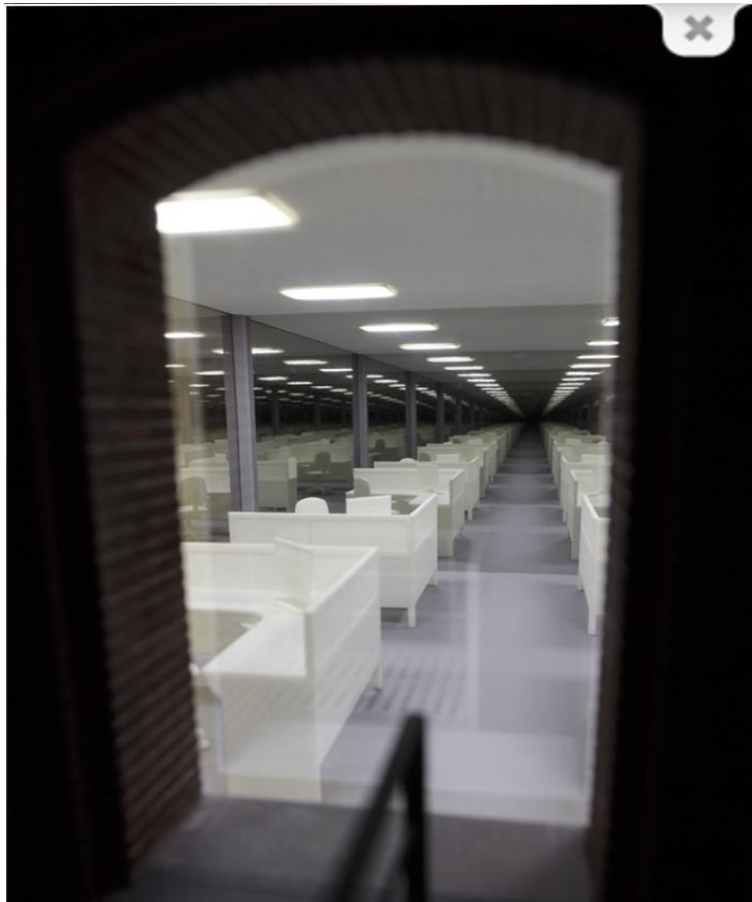
esté encendida, logre iluminar los objetos desde adentro, creando la ‘ilusión’ infinita (figura 28).

Figuras 28.*Función del espejo ‘infinito’*

Nota: Representación visual de un espejo ‘infinito’ (s.a.)

Figura 29.

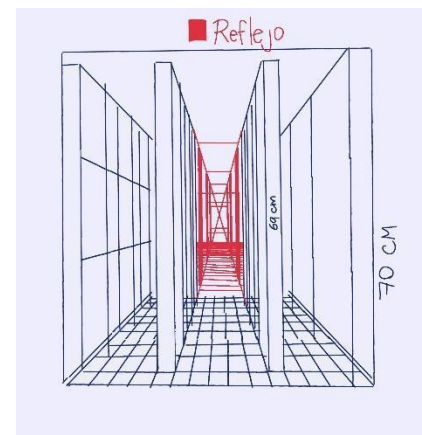
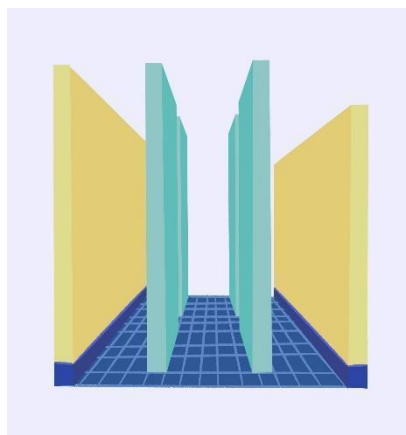
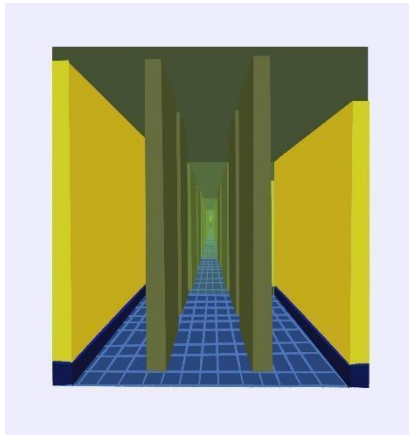
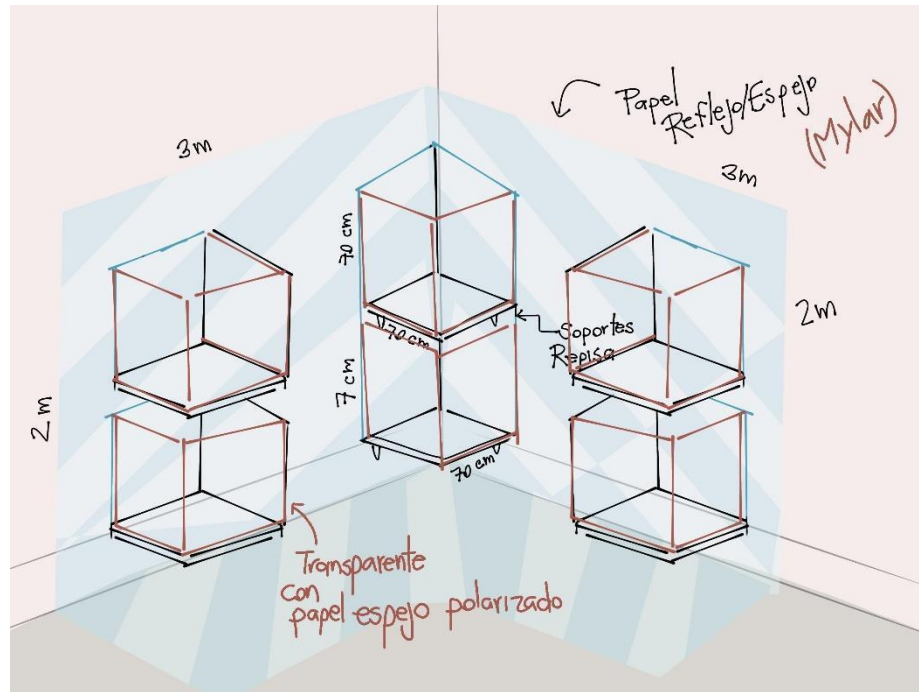
Derniere Etage, por Guillaume Lachapelle (2014)



Nota: Aquí se encuentra un ejemplo a partir del trabajo de Guillaume Lachapelle, Derniere Etage (2014).

Figura 30, 31, 32, 33.

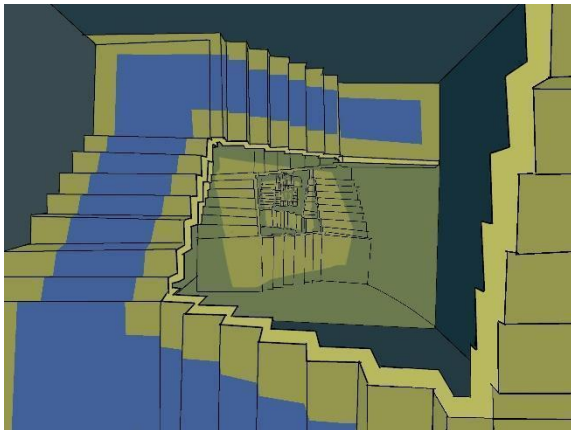
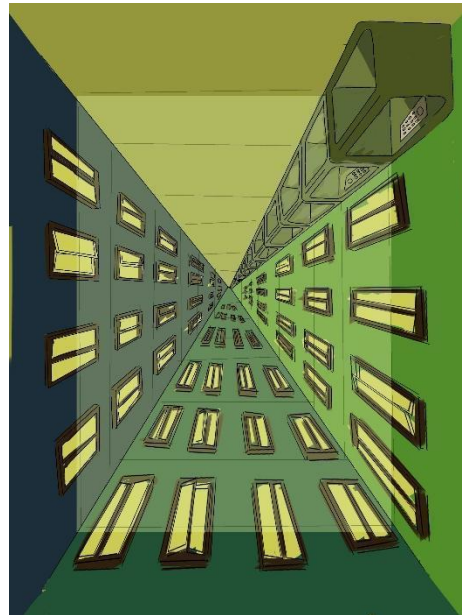
Boceto Concepto No Utilizado, Hecho en: Ibis Paint X (2024).



Nota: Idea Descartada: seis piezas cuadradas, dos en las esquinas de una pared, y cuatro puestas al lado de cada una.

Figura 34, 35, 36, 37.

Bocetos Descartados de cuatro piezas tridimensionales, colores variados. Hecho en: Ibis Paint X. (2024).



Nota: Correcciones del director: Unificar paleta, colores más opacos, elementos que tengan ese sentimiento de soledad, que no hay nada.

Figura 38.

Boceto piezas tridimensionales en el espacio expositivo, hechas en Room Planer 3D (2024)

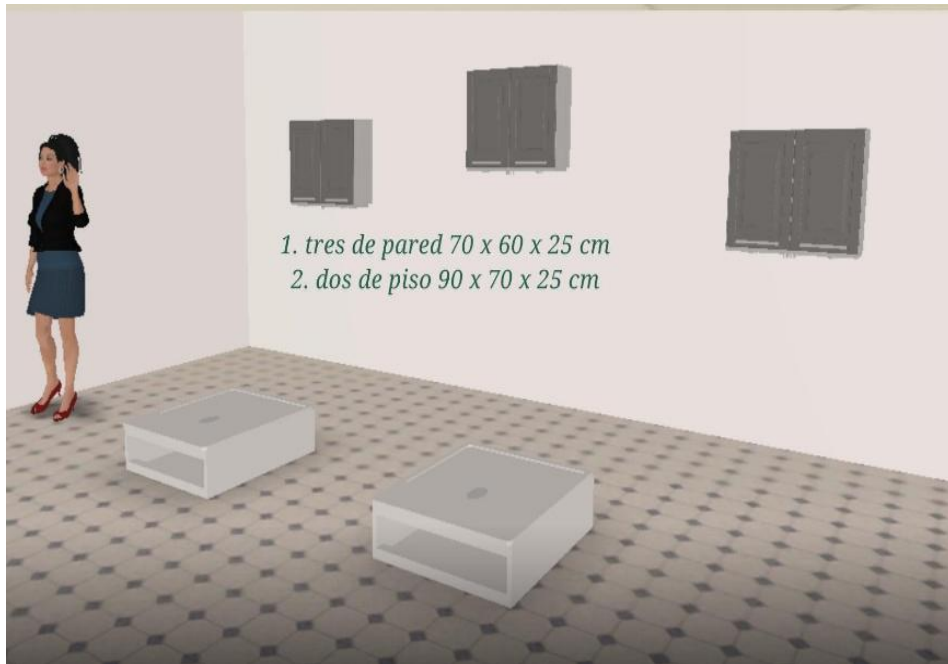


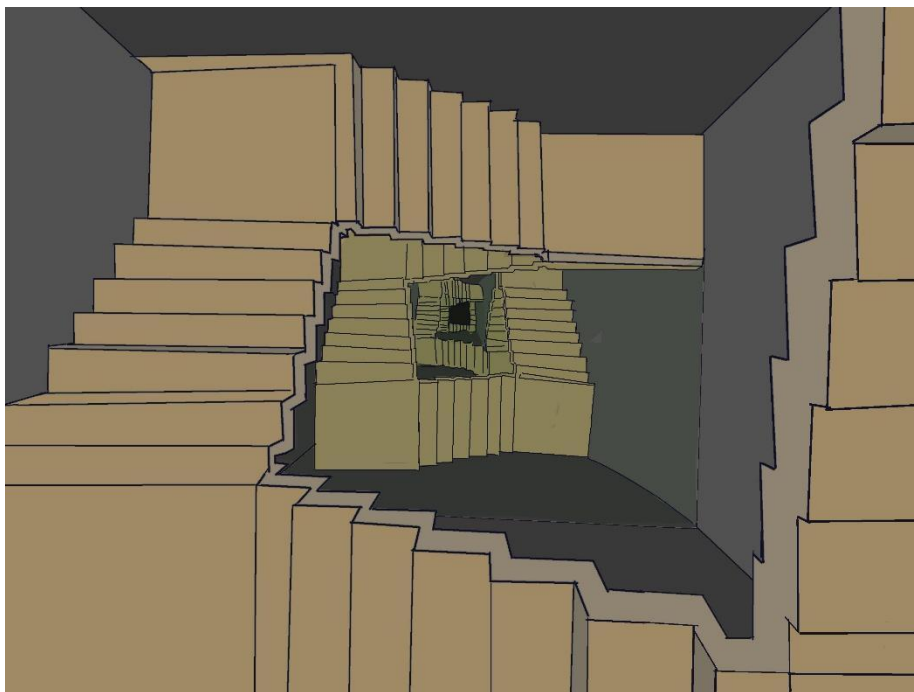
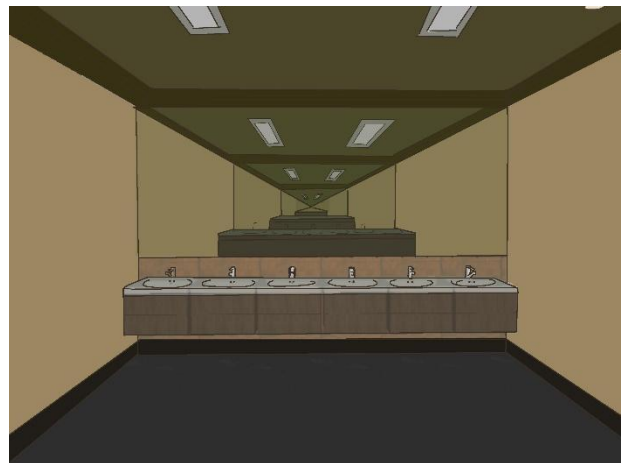
Figura 39, 40, 41, 42, 43.

Bocetos de piezas tridimensionales individuales, hechas empleando Room Planer 3D y Clip

Studio Paint X



EL UMBRAL: LA AMBIGÜEDAD DE LOS ESPACIOS LIMINALES



Nota: En orden: pasillo de oficina (pared), Ventanas (Suelo), pasillo de hotel (pared), baño público (pared), escaleras (Suelo).

EL UMBRAL: LA AMBIGÜEDAD DE LOS ESPACIOS LIMINALES

El cambio de color de un amarillo pálido a un color terracota permite una textura de piedra o cemento desgastado. Para suavizar la textura del icopor se utilizó lija de 150 y 280 gramos, la textura de piedra se realizó con una bola de papel aluminio.

3.2. Proceso de la Obra

Figura 44, 45.

Proceso de Escaleras, material: icopo, 25 x 70 x 90 cm (2024)



Figura 46, 47.

Proceso de Escaleras. Material: Icopor, 25 x 70 x 90 cm (2024).

**Figura 48, 49.**

EL UMBRAL: LA AMBIGÜEDAD DE LOS ESPACIOS LIMINALES

Prototipo de escalera, prueba de textura y pintura (2024).



EL UMBRAL: LA AMBIGÜEDAD DE LOS ESPACIOS LIMINALES

Figura 50, 51, 52.

Proceso de Ventanas, material madera balsa, acetato, 12 x 14 cm(2024).



EL UMBRAL: LA AMBIGÜEDAD DE LOS ESPACIOS LIMINALES

Nota: Se realizó cortes con bisturí de lanza para crear un efecto de madera más profundo. Para añadir vejez, se recreó telarañas con silicona líquida.

Figura 53, 54, 55.

Detalles y prueba de espaciado en la caja, material: Madera balsa, acetato (2024)

12 x 14 cm





EL UMBRAL: LA AMBIGÜEDAD DE LOS ESPACIOS LIMINALES

Nota: El envejecimiento del vidrio se realizó con un lavado de acrílico atrás del acetato, luego secado se raspó en algunas partes para reproducir una imagen parecida a dedos o manos jugando con “polvo”.

Figura 56, 57, 58, 59.

Proceso silla de oficina, sillas de sala de espera, material impresora 3D, 8 x12 cm(2024).



EL UMBRAL: LA AMBIGÜEDAD DE LOS ESPACIOS LIMINALES



Nota: Para hacer un cojín en la silla de oficina, se cortó un pedazo de foamy y con



calor se presionó sobre el asiento, para crear la forma.

Figura 60, 61.

Silla de oficina, sillas sala de espera. Material, impresiona 3D, 8 x 12 cm (2024).



EL UMBRAL: LA AMBIGÜEDAD DE LOS ESPACIOS LIMINALES

Figura 62, 63, 64, 65.

Proceso de puerta y media puerta, material madera balsa, 25 x 13 cm (2024).

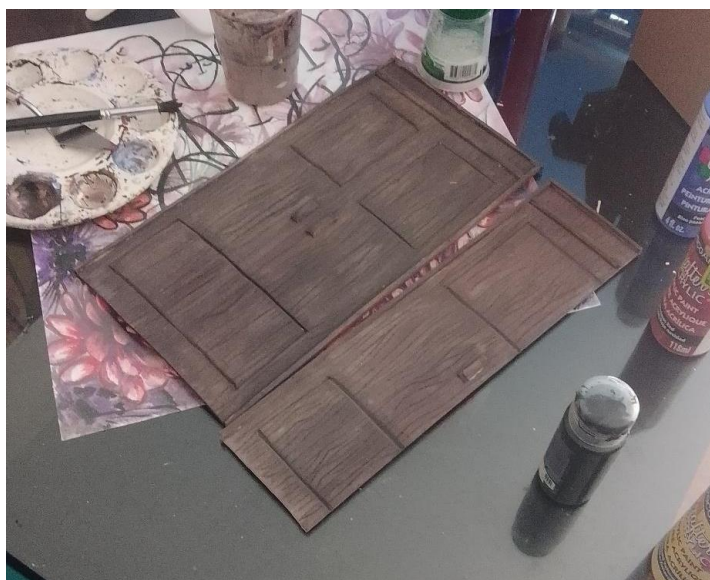


Figura 66, 67, 68, 69.

Proceso Lavamanos de baño, icopor, foamy, madera balsa. 60 x 20 cm (2024).



Nota: Para crear la profundidad de los lavamanos, se utilizó una mechera para derretir los huecos sobre el icopor. Luego de haber fijado el foamy,, se estiró y se utilizaron clavos para templar la espuma. Con calor, se empujó la espuma sobre los huecos moldeando está misma a la forma de los huecos.

EL UMBRAL: LA AMBIGÜEDAD DE LOS ESPACIOS LIMINALES

Los grifos del lavamanos se crearon a partir de madera balsa, pegada y lijada en la forma básica de una llave de baño.

Figura 70.

Detalle de grifos y lavamanos, material Balso, foamy, icopor. (2024).



Figura 71, 72.

Proceso paredes, techos, y pisos, material Foamy, 25 cm x medidas variables (2024)



EL UMBRAL: LA AMBIGÜEDAD DE LOS ESPACIOS LIMINALES

Nota: Para recrear una textura de ladrillo y de baldosa, se realizó un pujado con la punta de un bolígrafo y una escuadra de 60°, y se realizó un pequeño ajuste de color para denotar la vejez de algunos ladrillos.

EL UMBRAL: LA AMBIGÜEDAD DE LOS ESPACIOS LIMINALES

Figura 73, 74.

Texturas de baldosa y ladrillos adheridos a la caja. Material Foamy (2024).



EL UMBRAL: LA AMBIGÜEDAD DE LOS ESPACIOS LIMINALES

Todos y cada uno de los elementos, las sillas, las ventanas, las puertas, el lavamanos, las paredes, los techos, los pisos, fueron pintados a mano con pintura acrílica, y todos fueron adheridos y organizados en las cajas con silicona líquida.

Los espejos que se utilizaron fueron vidrios con lámina reflectora que permite una visión a través de ambas caras de cada cristal. Los cristales fueron instalados con silicona transparente para juntas, el cuál soporta viento, agua y calor.

El sistema de luces fue instalado con cinco (5) luces LED de 1W, de referencia GL008-TH 1W/R/BN/6400K, de color blanco. Se modificaron los cables para conectarlos con adaptadores de batería de 9 voltios, cada luz acompañada con una batería y un adaptador.

Figura 75, 76, 77.

Sistema de luces LED, cinco (5), una (1) por cada caja. (2024).



Figura 78, 79.

Pieza tridimensional de Fachada Edificios, Producto final, 70 x 90 x 25 cm (2024).



Figura 80, 81.

Pieza Tridimensional de Escaleras, Producto Final. 90 x 70 x 25 cm (2024).

**Figura 82, 83.**

EL UMBRAL: LA AMBIGÜEDAD DE LOS ESPACIOS LIMINALES

Pieza Tridimensional de Pasillo de Hotel. Producto Final. 70 x 60 x 25 cm (2024).



Figura 84, 85.

EL UMBRAL: LA AMBIGÜEDAD DE LOS ESPACIOS LIMINALES

Pieza Tridimensional de Pasillo de Sala de Espera. 70 x 60 x 25 cm (2024).

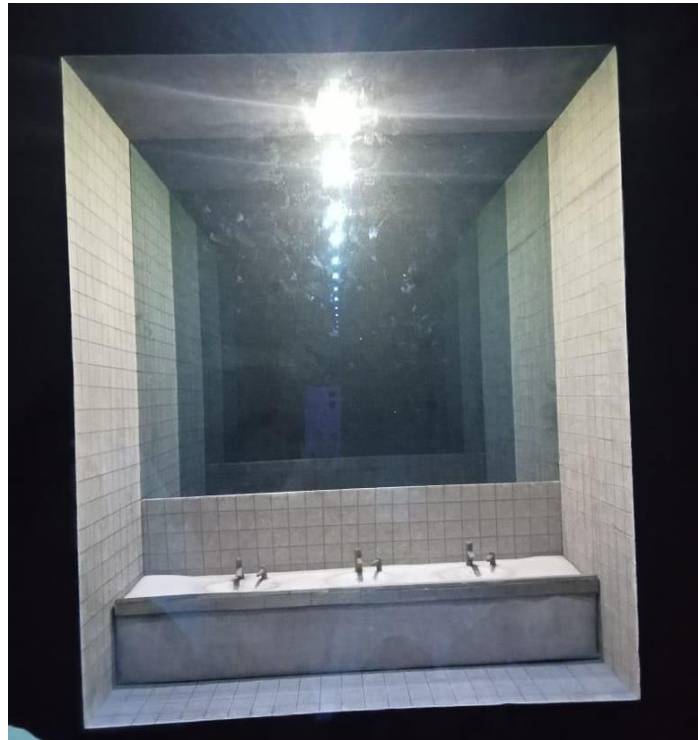


Figura 86, 87.



EL UMBRAL: LA AMBIGÜEDAD DE LOS ESPACIOS LIMINALES

Pieza Tridimensional de Lavamanos/Baño, producto final. 70 x 60 x 25 cm(2024).



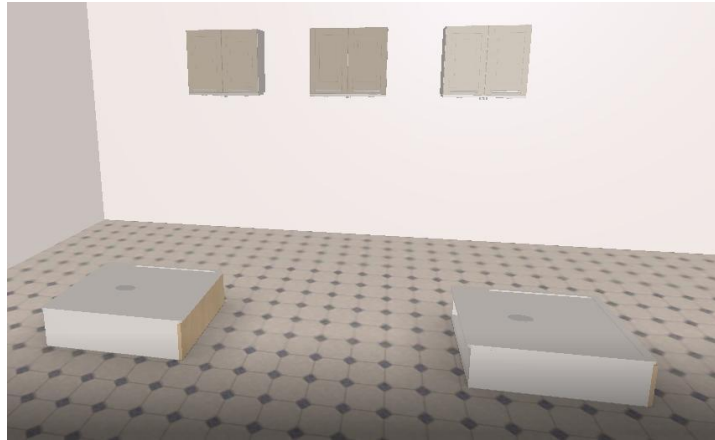
3.3. Propuesta de Montaje Final de la Obra

Las cinco piezas estarán distribuidas de la siguiente manera: las tres cajas de 60 cm x 70 cm se colocarán sobre tres estantes de aproximadamente 15 cm de ancho, con ángulos de acero que garantizarán la estabilidad y el soporte necesario. Estas piezas se situarán a una distancia de 50 cm entre sí, a una altura de aproximadamente 1,40 metros, de modo que el contenido de las cajas quede a la altura promedio de los ojos del público. Por otro lado, las dos cajas de 70 cm x 90 cm estarán ubicadas en el piso, a dos metros de la pared, alineadas con las cajas situadas en los estantes. Este espacio intermedio invita al espectador a circular entre las piezas, explorando y observando los elementos dentro de las cajas.

La disposición de estas piezas tridimensionales busca generar una reflexión sobre los espacios desocupados, aquellos que normalmente están llenos de personas y que ahora se encuentran vacíos. A través de esta organización, se busca evocar una sensación de extrañeza y curiosidad, creando un ambiente desolado que a su vez permita al espectador conectar con lugares familiares y cotidianos desde una perspectiva nueva y contemplativa.

Figura 88.

Boceto tridimensional de las cinco piezas sobre el espacio dispositivo. Espacio abarcado 3 m x 3 m (Room planner, 2024)

**Figura 89.**

Angulos para las repisas. 25 x 30 cm(2024).



Figura 90, 91.

Ejemplo de montaje con las obras, sin pizarra o Plataformas. Espacio ocupado 3 m x 2 m (2024)



Figura 92, 93, 94, 95, 96.

Detalle de las piezas individuales (2024).



4. Conclusiones

La instalación logró representar la estética de los espacios liminales de forma evocadora al utilizar elementos clave como la repetición, los vacíos y la disposición del espacio. Las dimensiones de las piezas, como las cajas de 60 x 70 cm y 90 x 70 cm, fueron



seleccionadas estratégicamente para crear una sensación de escala que no sobrecarga el espacio, pero permite una conexión visual profunda. Los espejos jugaron un papel fundamental al multiplicar y distorsionar las imágenes, generando una ilusión de infinitud y

EL UMBRAL: LA AMBIGÜEDAD DE LOS ESPACIOS LIMINALES

profundidad, lo que acentuó la ambigüedad y la sensación de desolación característica de los espacios liminales. El uso de colores opacos, como amarillentos y fríos, completó la atmósfera, contrastando calma e irritación para resaltar la incomodidad y nostalgia inherente a estos espacios transitorios, lo que resultó en una experiencia estética y conectada con los espectadores.

El nombre del proyecto, “El umbral: la ambigüedad de los espacios liminales”, refleja con precisión el concepto detrás de la instalación. El umbral hace alusión a los espacios de transición, esos puntos intermedios que conectan dos lugares o estados, pero que por sí mismos carecen de una identidad definida. Estos espacios se convierten en metáforas visuales del cambio, de la incertidumbre, y de lo indefinido. Por otro lado, la ambigüedad encapsula los sentimientos contradictorios que estos espacios provocan: nostalgia y extrañeza, familiaridad y rareza. La obra, por tanto, invita al espectador a experimentar estas dualidades emocionales, enfrentándose a un ambiente que, aunque conocido, genera inquietud e introspección.

La investigación de referentes teóricos y artísticos sobre la liminalidad fue esencial para la estructuración conceptual del proyecto. A partir de las ideas de Marc Augé sobre los “no-lugares” y las reflexiones de autores como Do Ho Suh y Leandro Erlich, se definieron las pautas de diseño que favorecen la creación de ambientes vacíos, repetitivos y ambiguos. Esta base teórica permitió plasmar en la instalación las características propias de los espacios

EL UMBRAL: LA AMBIGÜEDAD DE LOS ESPACIOS LIMINALES

liminales, como la sensación de estar entre mundos, de estar en un “no lugar”, lo que enriqueció la obra y le dio una dimensión conceptual sólida y coherente, capaz de conectar con las ideas contemporáneas sobre el espacio y la experiencia humana.

Los elementos elegidos para la instalación, como las escaleras, puertas y otros objetos cotidianos, fueron cuidadosamente seleccionados para reflejar la naturaleza de los espacios liminales. Al situarlos en un contexto desolado, se logró generar una tensión visual entre lo familiar y lo extraño. Los espejos fueron particularmente efectivos para crear una multiplicidad de imágenes y simular la repetición infinita de estos espacios, reforzando la sensación de un espacio sin fin. El uso de elementos simples pero cargados de simbolismo contribuyó a que la instalación no solo fuera visualmente impactante, sino que también ofreciera una reflexión sobre la función y el significado de los objetos cotidianos dentro de un entorno que ya no cumple su propósito original.

La instalación fue cuidadosamente adaptada al espacio disponible, lo que permitió maximizar la interacción entre las piezas y el ambiente. El análisis del espacio expositivo fue clave para crear una disposición que guiara al espectador a través de las piezas de manera fluida, respetando la idea de “recorrido” inherente a la naturaleza de los espacios liminales. Al utilizar tanto el piso como las paredes para posicionar las cajas, se generó una experiencia dinámica que invitaba al espectador a moverse y explorar cada pieza desde diferentes ángulos, lo que acentuó la sensación de transitoriedad y de estar en un espacio en constante transformación.

La ejecución de la instalación fue cuidadosamente planificada y ejecutada, utilizando los recursos adecuados para garantizar que cada pieza se mantuviera fiel a la visión original. El uso de materiales como espejos y elementos arquitectónicos cotidianos permitió replicar con precisión la atmósfera deseada. A pesar de las restricciones de presupuesto, se lograron resultados de alta calidad y detallados, gracias a la adecuada selección de materiales y herramientas. Esto no solo permitió cumplir con los objetivos estéticos del proyecto, sino que también garantizó su estabilidad y durabilidad dentro del espacio expositivo.

En conjunto, el proyecto “El umbral: la ambigüedad de los espacios liminales” logró consolidarse como una instalación efectiva que no solo captura, sino que transmite la esencia de los espacios liminales. Mediante el uso estratégico de elementos y dimensiones específicas, se creó una experiencia que invita a la reflexión y despierta emociones complejas en el espectador, confrontándolo con el desconcierto, la melancolía y la introspección que definen estos espacios .

Referencias Bibliográficas:

Augé, M., Mizraji, M. (2017 ;) Los “no lugares” espacios del anonimato : una antropología de la sobremodernidad. --. Gedisa

Artnexus. (s/f). Artnexus.com. Recuperado el 16 de junio de 2023, de <https://www.artnexus.com/es/magazines/article-magazine-artnexus/5e6a536a601c902182ecd654/114/liminal-by-leandro-erlich>

Bachelard, G. (2000). La Poética del espacio. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Fondo de Cultura Económica

Connor McGrath. (2024, 4 marzo). I Long for Liminal Spaces [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=5ybqrZFoX8w>

From the Dictionary of Obscure Sorrows. (2017). En University of Pittsburgh Press eBooks (p. 21). <https://doi.org/10.2307/j.ctt1gr7dz3.15>

Gonzalez, T. V. G. (2022, junio 17). UMBRALES: Los espacios liminales como factor estético y narrativo en el cine. Bloque 10 – Ecosistema digital de aprendizaje. <https://bloque10.unimagdalena.edu.co/umbrales-los-espacios-liminales-como-factor-estetico-y-narrativo-en-el-cine/>

Images, H. M. L. G. (2023, 31 julio). Cómo funciona la nostalgia y porque somos propensos

a ella. <https://www.nationalgeographic.es/ciencia/2023/07/como-funciona-la-nostalgia-y-por-que-somos-propensos-a-ella#:~:text=%22La%20nostalgia%20es%20una%20forma,la%20continuidad%20de%20nuestra%20identidad%22>

Kendra Cherry, M. (2005, noviembre 23). The color psychology of yellow. Verywell Mind.

<https://www.verywellmind.com/the-color-psychology-of-yellow-2795823>

Leandro Erlich: Liminal • Pérez Art Museum Miami. (2022, junio 30). Pérez Art Museum

Miami. <https://www.pamm.org/en/exhibition/leandro-erlich-liminal/>

Solar Sands. (2020, 11 julio). Liminal Spaces (Exploring an Altered Reality) [Vídeo].

YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=N63pQGhvK4M>

Van Gennep, A. (2008). Los ritos de paso. En Alianza eBooks.

<http://atlas.umss.edu.bo:8080/jspui/bitstream/123456789/433/1/LD-300-079.pdf>

Wikipedia contributors. (s/f). The Backrooms. Wikipedia, The Free Encyclopedia.

https://es.m.wikipedia.org/wiki/The_Backrooms