

Universidad Técnica Federico Santa María  
Departamento de Arquitectura  
Valparaíso, Chile



# PABELLÓN DE ARQUITECTURA “INTRIGA: Fragmentos de la realidad”

Catalina Mariana González Binotto  
Memoria de titulación para optar al título de Arquitecta  
Modalidad Experiencial

PROFESORES GUÍAS  
Arq. Pablo Silva  
Arq. Raúl Solís

Agosto, 2025



## CONSTANCIA DE VALIDACIÓN Y CONFIDENCIALIDAD DE MONOGRAFÍA A REPOSITORIO ACADÉMICO

### 1.- IDENTIFICACIÓN DEL TRABAJO ACADÉMICO

Tipo de monografía (marcar una opción):  Memoria o trabajo de título;  Tesis de Postgrado;

Título del trabajo: Pabellón de arquitectura "Intriga: fragmentos de la realidad"

Nombre del candidato(a): Catalina Mariana González Binotto

Carrera / Grado: Arquitectura

Campus: Casa Central Valparaíso ; Departamento: Arquitectura

### 2.- VALIDACIÓN DEL PROFESOR GUÍA/DIRECTOR DE TESIS

Yo, Pablo Silva y Raúl Solís, en mi calidad de profesor(a) guía/director(a) del trabajo académico mencionado anteriormente **DEJO CONSTANCIA** que:

- He revisado esta versión del documento y corresponde a la versión final aprobada del trabajo.
- El trabajo cumple con los requisitos académicos y de formato establecidos por la institución

### 3.- EVALUACIÓN DE CONFIDENCIALIDAD POR PROPIEDAD INDUSTRIAL

El trabajo **NO contiene información que amerite confidencialidad** y puede ser publicado de inmediato en repositorio con acceso abierto.

El trabajo **CONTIENE** información con potenciales implicancias de propiedad industrial o intelectual y requiere un periodo de confidencialidad (embargo) por:

6 meses;  12 meses;  2 años;  3 años;  5 años;  10 años

Fundamentación de la necesidad de confidencialidad (obligatorio si se solicita embargo):

### 4.- FIRMAS

Profesor(a) guía o director(a) de memoria o tesis:

Fecha: 26/09/2025

; Firma:

PABLO SILVA G. RAÚL SOLÍS F

Estudiante o Candidato(a):

Fecha: 26/09/2025

; Firma:

Cata M González B

*Este formulario debe ser insertado como página 2 de la memoria o tesis, completado y firmado por estudiante y profesor(a) antes de la entrega en portal PRISMA de Biblioteca USM.*

# AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mi familia por su apoyo incondicional.

Al Robert, por aportar siempre una mirada atenta a los detalles.

A mis profesores, por siempre alentarme a seguir adelante.

Y a todas las personas, amigos y niños, por participar con entusiasmo y hacer posible esta experiencia.

# DEDICATORIA

Dedicado a mis padres, Marco y Marcia, quienes sé que encontraron alegría y disfrute ayudándome a construir este sueño.

# RESUMEN

Este trabajo investiga cómo los mecanismos narrativos de la intriga pueden trasladarse al ámbito arquitectónico, proponiendo una experiencia sensorial que activa la curiosidad a través del cuerpo y la percepción. A partir del estudio de factores como lo oculto y la tensión temporal, se exploraron distintas configuraciones espaciales y materiales en escala real. Estas exploraciones permitieron construir una propuesta en la que las superficies, la luz y el desplazamiento se conjugan para crear un recorrido donde la información nunca se entrega de inmediato, sino que se insinúa, se oculta y se revela progresivamente.

Palabras clave: Intriga - Percepción - Oculto - Tensión temporal - Materiales - Superficies difusas - Luz - Sombra

# ABSTRACT

This project investigates how the narrative mechanisms of intrigue can be translated into the architectural realm, proposing a sensory experience that activates curiosity through the body and perception. Based on the study of elements such as what is hidden and temporal tension, various spatial and material configurations were explored at full scale. These explorations led to a proposal in which surfaces, light, and movement combine to create a journey where information is never delivered immediately, but rather suggested, concealed, and gradually revealed.

Keywords: Intrigue - Perception - Hidden - Temporal tension - Materials - Diffuse surfaces - Light - Shadow

# GLOSARIO DE TÉRMINOS

Intriga: "Acciones que mantienen el interés de las personas en obras de teatro, novelas o películas. "  
(Diccionario fácil)

Curiosidad: "Deseo de conocer lo que no se sabe". (WordReference)

Misterio: "Cosa arcana o muy recóndita, que no se puede comprender o explicar". (RAE)

Expectativa: Esperanza de realizar o conseguir algo. (RAE)

Interés: "Inclinación del ánimo hacia alguien o algo' y 'deseo de conseguir algo". (RAE)

Fascinación: "Atracción irresistible". (RAE)

Tensión: "Estado anímico de excitación, impaciencia, esfuerzo o exaltación". (RAE)

Ambigüedad: "Que puede entenderse de varios modos o admitir distintas interpretaciones y dar, por consiguiente, motivo a dudas, incertidumbre o confusión". (RAE)

Incertidumbre: "Falta de certeza, de conocimiento seguro en algún tema determinado. Es la imposibilidad para predecir un evento futuro o hacerse una idea de lo que va a ocurrir". (Concepto.de)

Enigmático: "Que en sí encierra o incluye enigma. De significación oscura y misteriosa y muy difícil de penetrar". (RAE)

Sombra: "Imagen oscura que sobre una superficie cualquiera proyecta un cuerpo opaco, interceptando los rayos directos de la luz". (RAE)

# ÍNDICE

Agradecimientos.....	pág 1
Dedicatoria.....	pág 2
Resumen.....	pág 3
Abstract.....	pág 4
Glosario.....	pág 5
Índice.....	pág 6-7
<b>1. PRESENTACIÓN.....</b>	<b>pág 10-17</b>
1.1 Introducción.....	pág 10
1.2 Objetivos.....	pág 11
1.3 Metodología.....	pág 12
1.4 La intriga.....	pág 13-17
<b>2. INVESTIGACIÓN Y ANÁLISIS.....</b>	<b>pág 18-129</b>
2.1 Literatura.....	pág 20-24
2.2 Cine.....	pág 25-49
2.3 Arte pictórico.....	pág 50-59
2.4 Arte interactivo.....	pág 60-65
2.5 Arquitectura.....	pág 66-119
2.6 Liminalidad.....	pág 120-127
<b>3. PRUEBAS MATERIALES.....</b>	<b>pág 120-151</b>
3.1 Prueba material interior.....	pág 120-142
3.2 Prueba material exterior.....	pág 143-151
<b>4. EXPLORACIONES EN MAQUETA.....</b>	<b>pág 152-157</b>
<b>5. EXPLORACIONES MODULARES.....</b>	<b>pág 158-202</b>
5.1 Exploracion modular 1:.....	pág 166-181
5.1.1 Exploración malla Can can.....	pág 163-175
5.1.2 Exploración con Mylar.....	pág 176-180
5.1.3 Reflexiones exploración 1.....	pág 181

# ÍNDICE

5.2 Exploracion modular 2.....	pág 182-202
5.3 Sombras.....	pág 203-204
5.4 Experiencia.....	pág 205-233
5.4.1 Reflexiones sobre experiencia.....	pág 234
<b>6. EXPLORACIONES MOTORES DE RENDERIZADO... ..</b>	<b>pág 235-237</b>
<b>7.PROPOSTA.....</b>	<b>pág 238-264</b>
<b>8.CONCLUSIONES.....</b>	<b>pág 265</b>
<b>8.REFERENCIAS.....</b>	<b>pág 266-269</b>
<b>8.ANEXOS.....</b>	<b>pág 270-271</b>

# PRESENTACIÓN



# INTRODUCCIÓN

La intriga es un recurso esencial en la literatura y el cine, capaz de captar la atención y sumergir al espectador en una narrativa donde lo desconocido, lo ambiguo y lo inesperado juegan un papel clave. A través de pistas sutiles, giros argumentales y la manipulación del ritmo, estos medios logran generar una experiencia emocional y sensorial que mantiene a quien observa en un estado constante de curiosidad y asombro.

Este proyecto se propone trasladar esas mismas sensaciones al ámbito arquitectónico, no mediante la reproducción literal de los recursos narrativos estudiados, sino a través de una **reinterpretación material y espacial** de los mecanismos que los hacen posibles.

# OBJETIVOS

## ¿Qué es?

Es un pabellón sensorial para niños que busca generar una atmósfera de intriga.

## ¿Para qué?

Para activar una curiosidad sensorial que despierte el deseo de descubrir, observar con atención y reencontrarse con el propio cuerpo.

## ¿Por qué?

El proyecto busca permitir que la intriga se viva a través del cuerpo, el espacio y los sentidos trasladando la experiencia desde lo narrativo al plano físico.

## ¿Cómo?

A través de superficies superpuestas, se crean zonas de visibilidad parcial y proyección de sombras.

# METODOLOGÍA

## ETAPA 1

Elección de tema de investigación



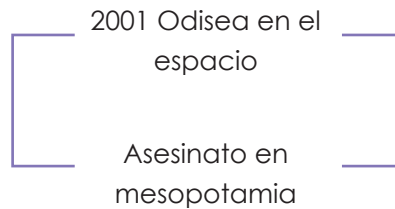
Intriga en la arquitectura



Análisis de artículos sobre el concepto de intriga.

## ETAPA 2

Análisis de películas, novelas, arte y arquitectura



Obtención de factores de intriga

## ETAPA 3

Materializar



Pruebas al exterior y al interior.

## ETAPA 4

Módulo 1:1



Exploraciones materiales y espaciales



Interpretación propia

## ETAPA 5

Diseño de propuesta



Digital

# LA INTRIGA

La intriga tiene múltiples definiciones que abarcan diferentes matices, pero en este proyecto se abordará principalmente desde la perspectiva de las narrativas, como las novelas o el cine, y se explorará cómo estos elementos se trasladan a diferentes ámbitos, incluido el espacial. La intriga, por naturaleza, juega con la percepción y la curiosidad del espectador, llevándolo a buscar respuestas a lo que se le oculta o se le presenta de manera enigmática. En este contexto, la intriga puede entenderse bajo varias definiciones que incluyen conceptos de misterio, enredos y descubrimientos graduales, como se observa en las siguientes descripciones:

- “Enredo, embrollo.” (RAE)
- “En un argumento, serie de acontecimientos que constituyen el nudo, especialmente si suscitan el interés.” (WordReference)
- “Interés o curiosidad muy fuerte que produce algo o alguien. ” (Diccionario fácil)
- “Acciones que mantienen el interés de las personas en obras de teatro, novelas o películas. ” (Diccionario fácil)
- “...un misterio o a un dilema sin resolver.”(Definición.de)

# ¿Por qué intriga y no suspense?

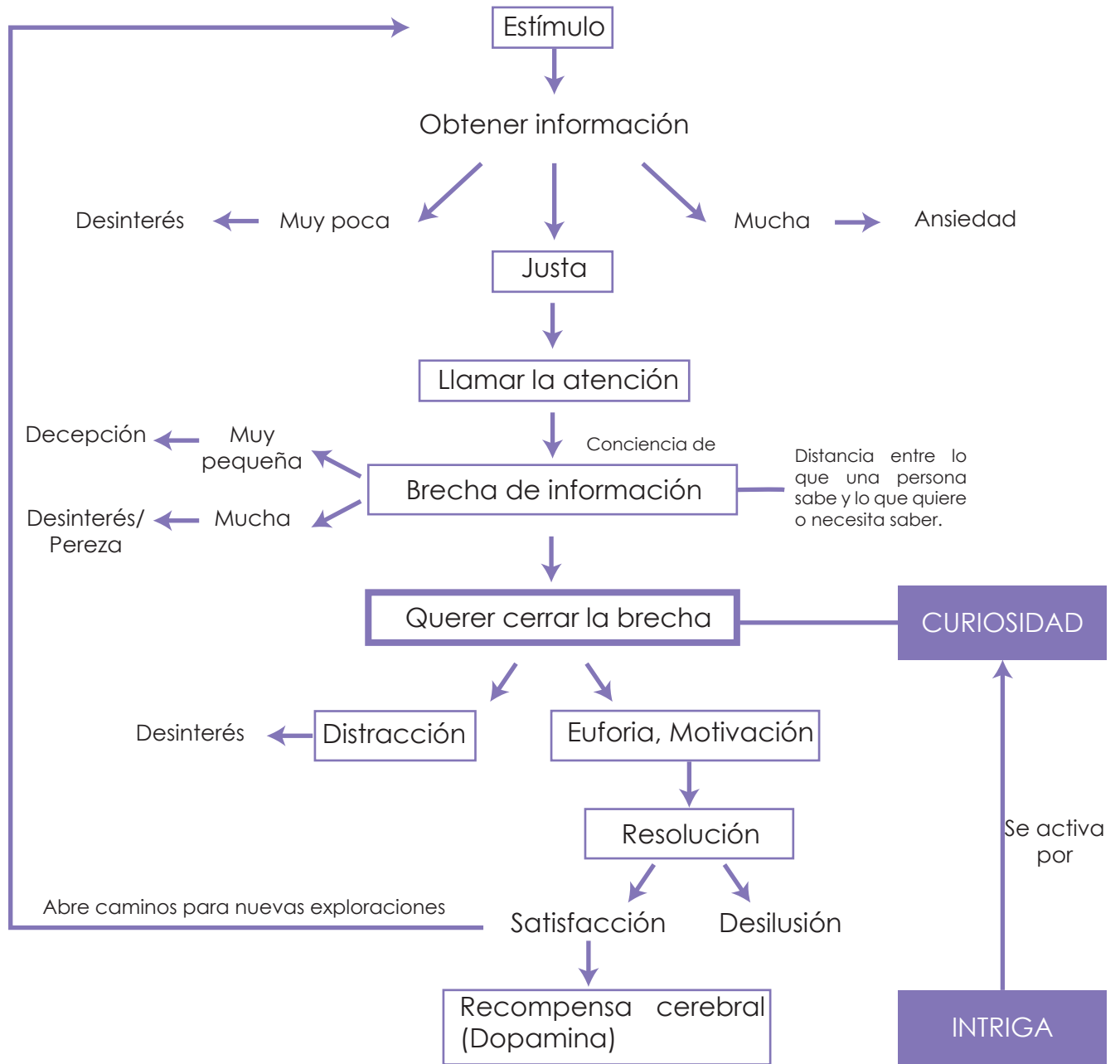
“La intriga es aquel elemento narrativo que aumenta la tensión narrativa gracias a la ocultación de información. [...] El suspense, por su parte, no se basa en la información que demos, sino en la violencia. El suspense es una promesa de que va a suceder algo violento o brusco”. (Franco, 2021)

# LA INTRIGA

La intriga está profundamente ligada a la naturaleza humana, enraizada en nuestra curiosidad innata. Desde tiempos antiguos, los seres humanos hemos sido impulsados por el deseo de descubrir lo desconocido y entender nuestro entorno. Esta curiosidad no es solo una herramienta de aprendizaje, sino una respuesta natural frente a la incertidumbre. Cuando encontramos algo que no entendemos completamente, se activa en nosotros la necesidad de llenar esos vacíos, lo que genera un estado de intriga que nos motiva a buscar respuestas.

“Hemos evolucionado de tal manera que nos atrae la información que nos falta o las cosas que no conocemos... conocer información es adaptativo para la supervivencia de los animales... Es necesario saber dónde está la comida, en quién podemos confiar, etc.” Murayama et al., 2019; FitzGibbon et al., 2020)

En el siguiente mapa conceptual, se ilustra cómo se produce la curiosidad a partir de la intriga. Cuando recibimos información de manera dosificada, esto puede captar nuestra atención, permitiéndonos identificar una "brecha de información", es decir, aquello que no sabemos pero deseamos descubrir. Esta brecha activa nuestra curiosidad, impulsándonos a buscar la información faltante. Al cerrar esa brecha, se genera una recompensa cerebral que nos motiva a seguir explorando, creando un ciclo continuo de interés y descubrimiento.



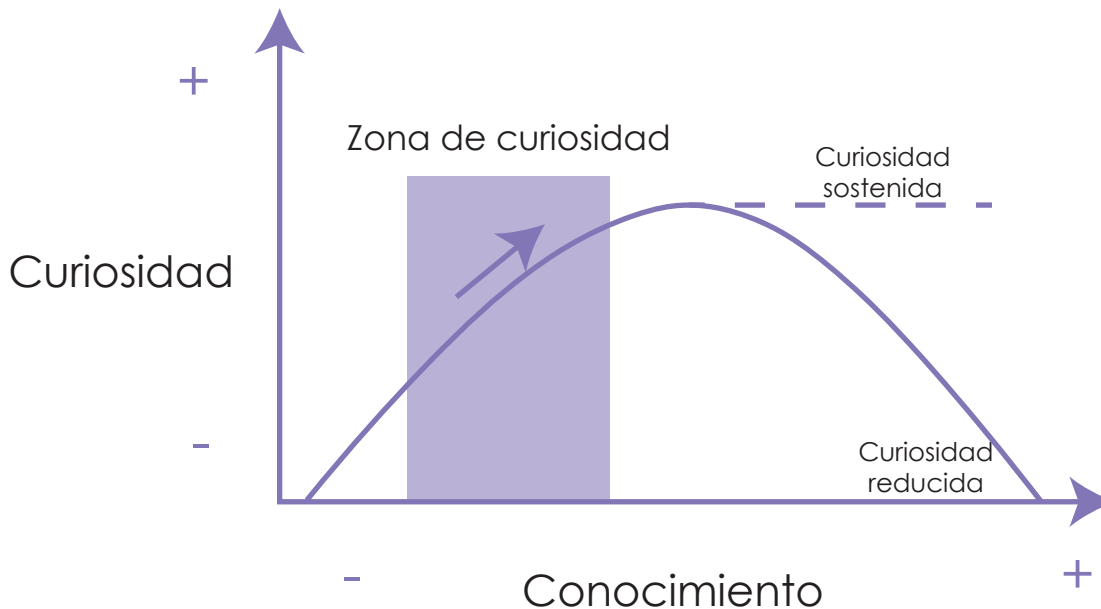
Elaboración propia a partir de : FITZGIBBON, Lily; LAU, Johnny King L.; MURAYAMA, Kou. The seductive lure of curiosity: information as a motivationally salient reward. [en línea] <<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2352154620300875>> [consulta: 24 septiembre 2024]

THE DECISION LAB. The science behind curiosity. [en línea] <<https://thedecisionlab.com/es/insights/society/the-science-behind-curiosity/>> [consulta: 9 octubre 2024]

QTORB. Teorías sobre el superpoder de la curiosidad. [en línea] <<https://www.qtorb.com/teorias-sobre-el-superpoder-de-la-curiosidad/>> [consulta: 9 octubre 2024]

Loewenstein (1994) plantea que la curiosidad se activa cuando un individuo se enfrenta a una brecha de información, es decir, cuando reconoce lo que no sabe. A medida que adquiere más conocimiento, su atención se dirige a esa información faltante, lo que aumenta la curiosidad hasta cierto punto. Sin una base de conocimiento, es poco probable que la curiosidad surja, y su intensidad depende de la capacidad de cerrar dicha brecha. Una vez que el individuo alcanza un mayor entendimiento, la curiosidad se mantiene o disminuye según las circunstancias.

En términos de intriga, esta dinámica es esencial. Al igual que la curiosidad, se basa en la expectativa de descubrir lo desconocido, pero además agrega una capa de misterio y enredo, jugando con la información que se oculta deliberadamente para alargar la tensión y generar expectativas en el espectador o usuario. La intriga no solo apela a la brecha de información, sino también al control del tiempo y la percepción, incentivando una búsqueda más profunda y prolongada de respuestas.



Elaboración propia a partir de: TORRES BURRIEL, Alfons. "Teorías sobre el superpoder de la curiosidad". <[en línea] <https://www.-qtorb.com/teorias-sobre-el-superpoder-de-la-curiosidad/>>

A continuación, se llevará a cabo un análisis de la intriga en los ámbitos de la literatura y el cine, para identificar cómo estos medios generan curiosidad, sorpresa y misterio en sus narrativas. A partir de estos análisis, se explorarán distintas formas de arte como la pintura y el arte interactivo, con el objetivo de reconocer factores comunes que generen intriga y cautiven al espectador. Estos factores servirán como referencia para profundizar en el campo de la arquitectura, específicamente en cómo el espacio físico y la percepción sensorial pueden transformarse en elementos intrigantes, generando experiencias inmersivas y estimulantes para quienes los habitan o recorren. Este enfoque permitirá abordar de manera integral las características espaciales que potencian la sensación de misterio y descubrimiento en la arquitectura.

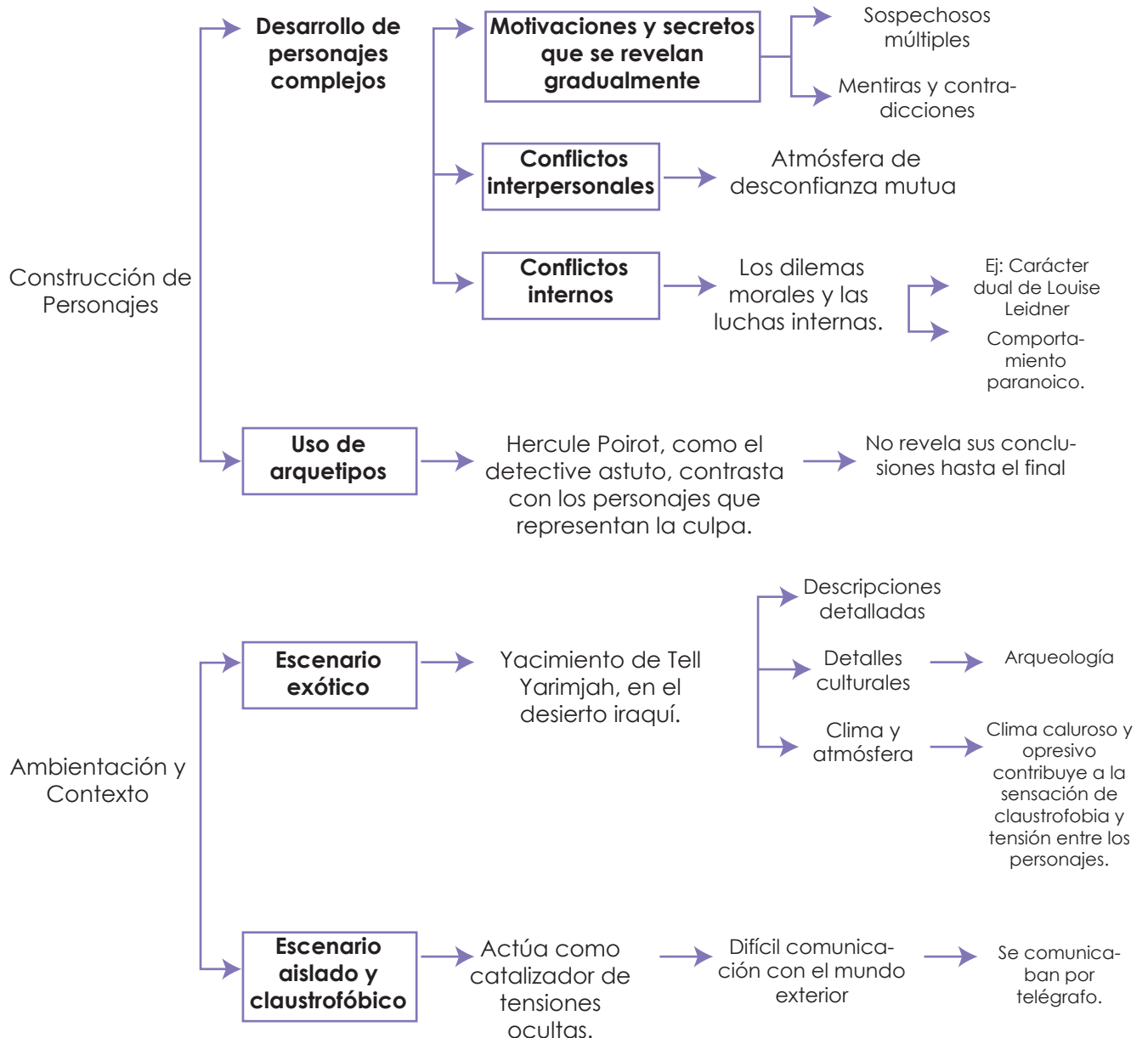
# INVESTIGACIÓN Y ANÁLISIS

# LITERATURA

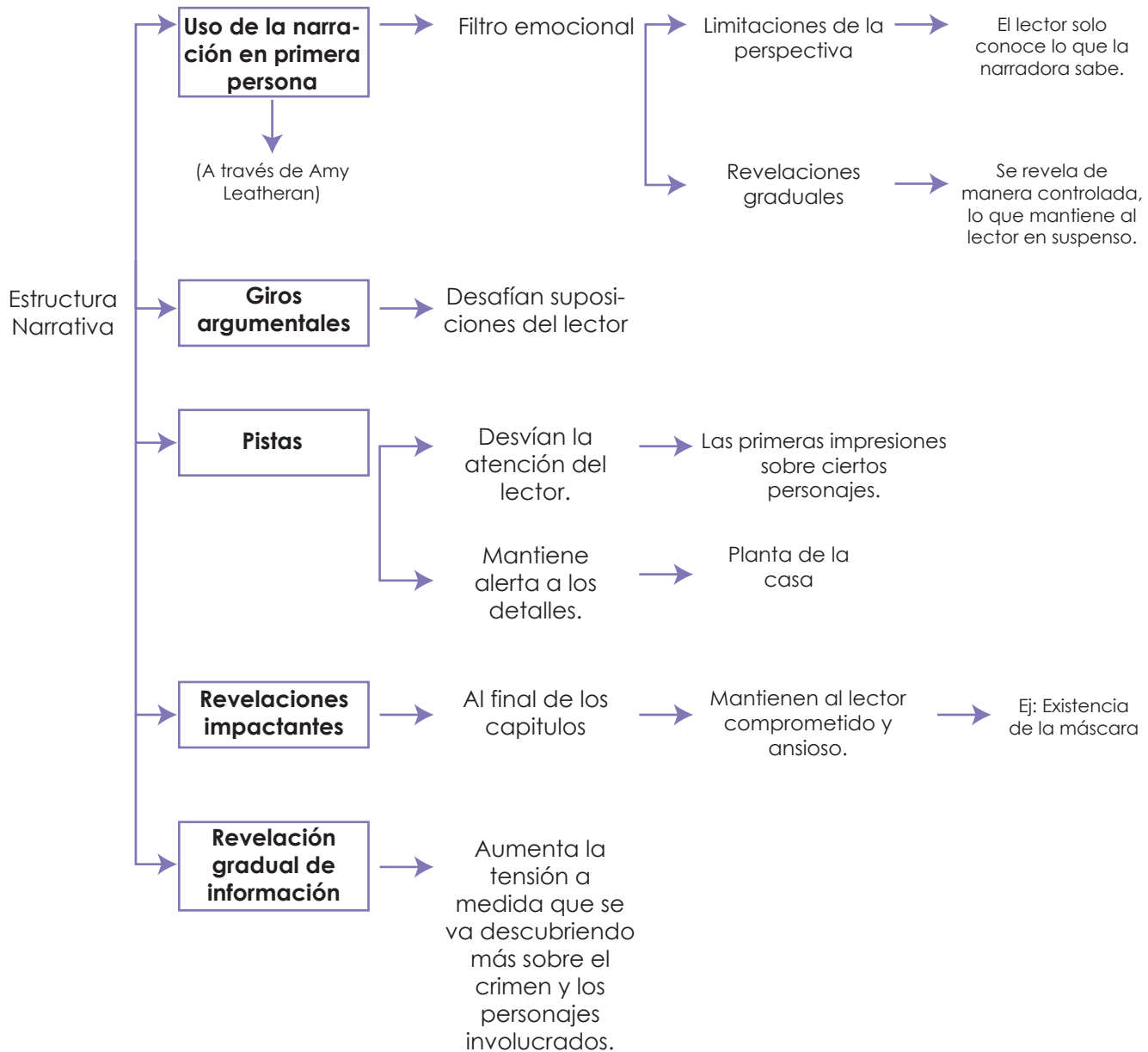
En el ámbito de la literatura, se realizó un análisis de los recursos narrativos utilizados en *Asesinato en Mesopotamia* de Agatha Christie, escogida por ser representativa del género de misterio, donde la intriga gira en torno a la resolución de un asesinato. Este tipo de narrativa se caracteriza por crear una atmósfera de suspenso constante, donde la autora utiliza técnicas como la revelación gradual de información, la construcción de personajes complejos y la introducción de giros inesperados para mantener al lector en vilo. Además, el uso de la arquitectura en la trama, a través del plano de la casa donde ocurre el crimen, agrega una capa de intriga espacial, ya que el lector se ve obligado a imaginar la disposición física de los espacios en función de las pistas que se van revelando.

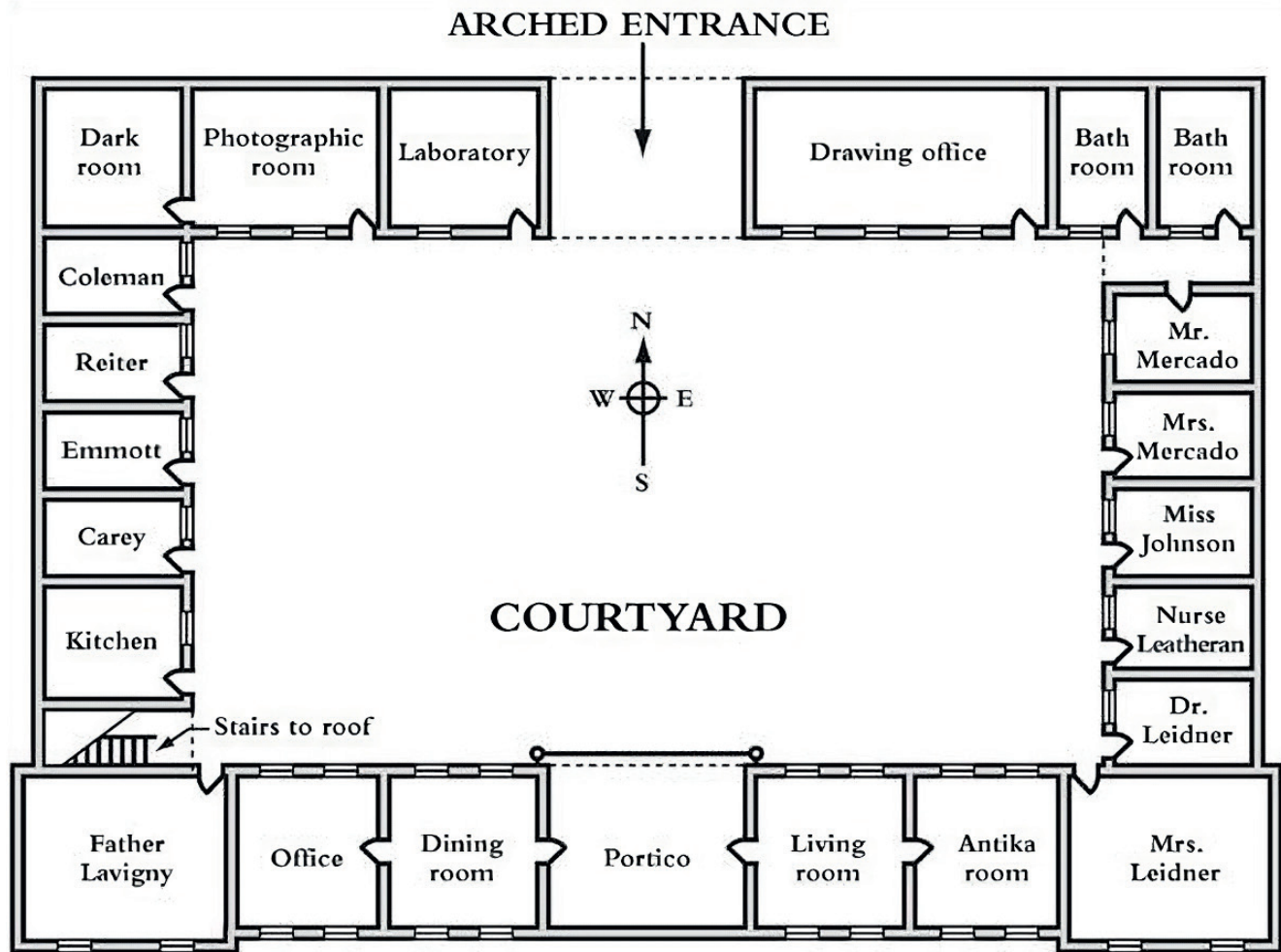
La combinación de estas estrategias narrativas no solo facilita la conexión emocional del lector con los personajes y la trama, sino que también contribuye a generar una sensación de misterio en torno a los detalles y el entorno. A través del análisis de este texto, se pueden identificar elementos clave que también son aplicables en otras disciplinas artísticas, como el arte visual y la arquitectura, permitiéndonos entender cómo la disposición espacial, el manejo del tiempo y el ritmo narrativo contribuyen a generar experiencias intrigantes.

# ASESINATO EN MESOPOTAMIA



# ASESINATO EN MESOPOTAMIA





Planta de casa Asesinato en mesopotamia.

CINE



# 2001: ODISEA EN EL ESPACIO

Stanley Kubrick  
1968

La película 2001: Odisea en el espacio , dirigida por Stanley Kubrick y estrenada en 1968, fue seleccionada para este análisis por la manera en que utiliza la intriga de forma visual y narrativa. Además de su profunda exploración de temas como la evolución humana y la inteligencia artificial, la película coincidió con un momento histórico clave: un año antes de la llegada del hombre a la Luna. Kubrick aprovechó el creciente interés público por la carrera espacial entre Estados Unidos y la Unión Soviética, y utilizó representaciones realistas de la tecnología espacial, lo que permitió a la audiencia conectar la ficción con los avances reales de la época. Esta relevancia histórica, sumada al tratamiento visual y simbólico del misterio, convierte a la película en un estudio fascinante sobre la curiosidad y lo desconocido.

Kubrick logra construir una atmósfera de misterio y tensión a través del silencio, la música y la manipulación del tiempo y el espacio, manteniendo al espectador en un constante estado de expectativa. La película no ofrece respuestas claras ni un mensaje definitivo , lo que incita al público a reflexionar y formular sus propias teorías sobre los eventos que se presentan en pantalla. Como dijo Kubrick: *“¿Cómo podríamos apreciar la Mona Lisa si Leonardo hubiera escrito al pie del lienzo: 'La dama sonríe porque oculta un secreto a su amante'? Esto encadenaría al espectador a la realidad, y no quiero que eso suceda en 2001”* .



# Recursos narrativos y cinematográficos

## 1. Revelación gradual de información:

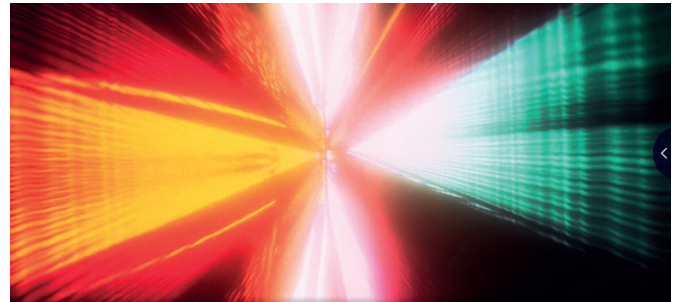
Kubrick dosifica la información al espectador, revelando solo lo necesario para mantener el interés pero sin resolver los grandes misterios hasta el final. Por ejemplo, el monolito aparece de manera inesperada, pero no se explica su función ni su origen, lo que genera una enorme cantidad de intriga. No hay diálogos que expliquen lo que representa el monolito, lo que deja al espectador creando sus propias teorías.

## 2. Uso del tiempo:

Kubrick utiliza un manejo del tiempo inusual, como al principio de la película con la pantalla en negro y música de fondo, que ya introduce un ambiente de tensión antes de que comience la acción. Las secuencias largas y pausadas, como el viaje en el Stargate, extienden la incertidumbre y provocan una sensación de espera prolongada que aumenta la intriga y mantiene al espectador en suspenso.



- 2 min y 55 segundos en pantalla negra



- 9 minutos y 30 segundos



- 5 minutos y 32 segundos

# Recursos narrativos y cinematográficos

## 3. Ambigüedad simbólica:

La película tiene elementos visuales y simbólicos que no tienen una interpretación obvia, lo que aumenta la sensación de misterio. El monolito, por ejemplo, es un símbolo recurrente que parece tener un papel en la evolución humana, pero Kubrick nunca lo explica directamente. Esta ambigüedad en la simbología es un recurso clave para generar intriga, ya que deja al espectador buscando significados y conexiones.

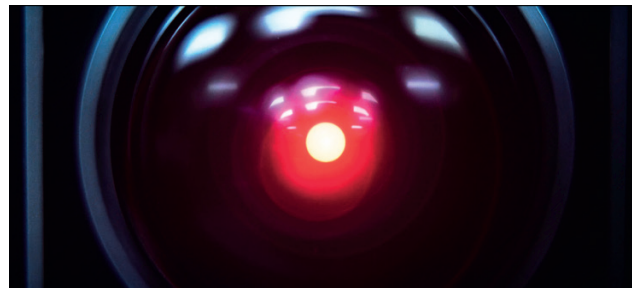
Además, tanto HAL 9000 como el monolito destacan por su extrema simplicidad. En el caso de HAL, su único "ojo" rojo y su voz calmada generan una presencia inquietante, mientras que el monolito, una forma geométrica perfecta y sin adornos, actúa como un símbolo visual que deja mucho a la imaginación. Esta falta de complejidad visual provoca que el espectador proyecte significados y busque respuestas.

### MONOLITO



- Naturaleza Enigmática
- Minimalista → Presencia visual
- Fuera de contexto

### HAL 9000



- Simple punto rojo → Figura abstracta
- Presencia todopoderosa ←
- Primeros planos y planos a detalle
- Voz monótona y calmada

# Recursos narrativos y cinematográficos

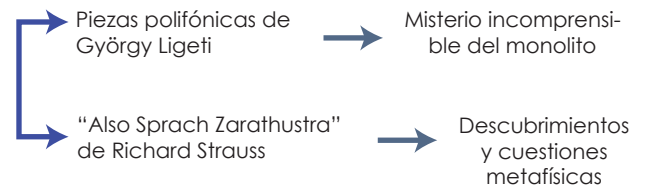
## 4. Escenario aislado:

La nave espacial Discovery, rodeada por el vacío infinito del espacio, crea un entorno completamente separado de cualquier apoyo o contacto humano. Este aislamiento no solo resalta la vulnerabilidad de los personajes frente a los conflictos tecnológicos, sino que también coloca al espectador en un estado constante de tensión.



## 5. Uso de la música y el silencio:

La música juega un papel crucial en la creación de intriga. En muchas escenas clave, como la aparición del monolito en la Luna o el viaje a través del Stargate, Kubrick utiliza música clásica y experimental que contrasta fuertemente con el silencio espacial. Esta música, combinada con el ritmo pausado, crea una atmósfera de tensión y misterio. El uso del silencio en escenas de tensión, como cuando Dave Bowman intenta desconectar a HAL, amplifica la ansiedad del espectador.



- Sonidos puros → Simios, los tapires y los jaguares  
Respiración astronauta
- Silencios absolutos → Cortes inesperados  
Resalta la soledad y vulnerabilidad

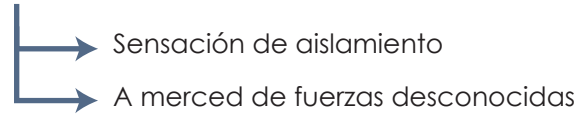
- Larga duración de escenas → Creación de expectativa  
(Jacobs y Jacobs 2023)

# Recursos narrativos y cinematográficos

## 6. Disposición espacial y visual:

Se utiliza los cuadros amplios y las tomas largas para enfatizar la pequeña de los personajes frente al vasto y misterioso universo que los rodea. La escala se utiliza como recurso para crear asombro y misterio, ya que los humanos parecen insignificantes en comparación con el cosmos y los elementos desconocidos que enfrentan.

- Humanos pequeños, entorno grande y simple

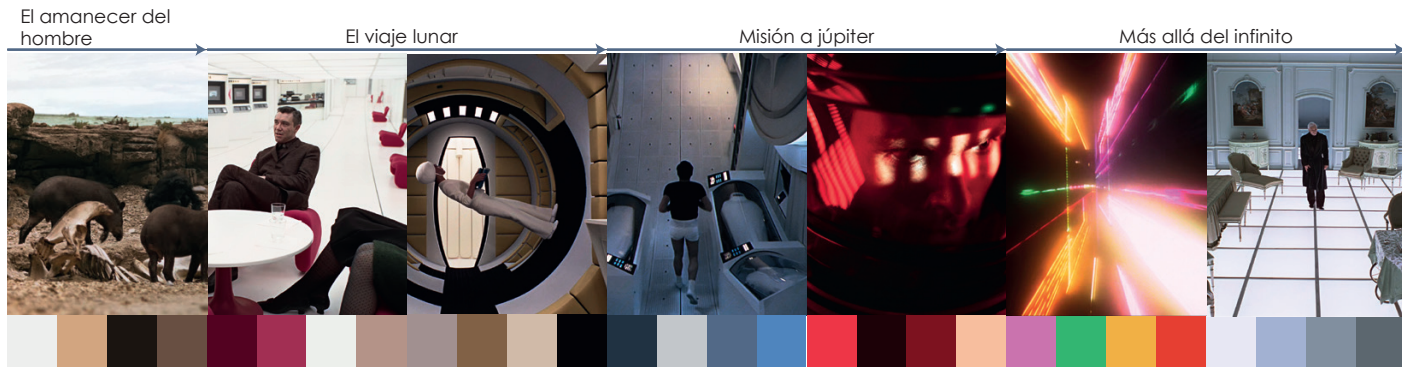


# Recursos narrativos y cinematográficos

## 7. Uso del color

2001 utiliza una paleta de colores muy particular para marcar las transiciones en la narrativa. Esta evolución cromática juega un papel fundamental en generar intriga y en guiar las emociones del espectador.

- Amarillos y cafés → Entorno primitivo  
→ Calidez y Esperanza
- Rojos → Dualidad entre la tecnología y la humanidad.  
→ Tensión y peligro
- Azules → Tecnología / Distancia emocional
- Destellos multicolor → Expansión de la conciencia y el conocimiento
- Blancos → Trascendencia y transformación



# TABLA RESUMEN

Recursos narrativos	¿Por qué intrigante?
<b>Revelación gradual de información</b>	La película dosifica la información sobre el monolito y otros elementos clave, manteniendo al espectador en la incertidumbre.
<b>Uso del tiempo</b>	El ritmo pausado aumenta la tensión al crear momentos prolongados de expectativa y calma antes del clímax.
<b>Ambigüedad simbólica</b>	Elementos como el monolito no tienen una interpretación obvia, lo que permite múltiples lecturas.
<b>Escenario aislado</b>	Entorno completamente separado del resto del universo refuerzan la sensación de vulnerabilidad.
<b>Uso de la música y el silencio</b>	El silencio espacial y la música clásica generan una atmósfera de expectación y misterio, guiando las emociones del espectador.
<b>Disposición espacial y visual</b>	Juego con la escala y los planos amplios para hacer que los personajes se sientan pequeños y vulnerables frente al vasto universo.
<b>Uso del color</b>	Guían las emociones del espectador.

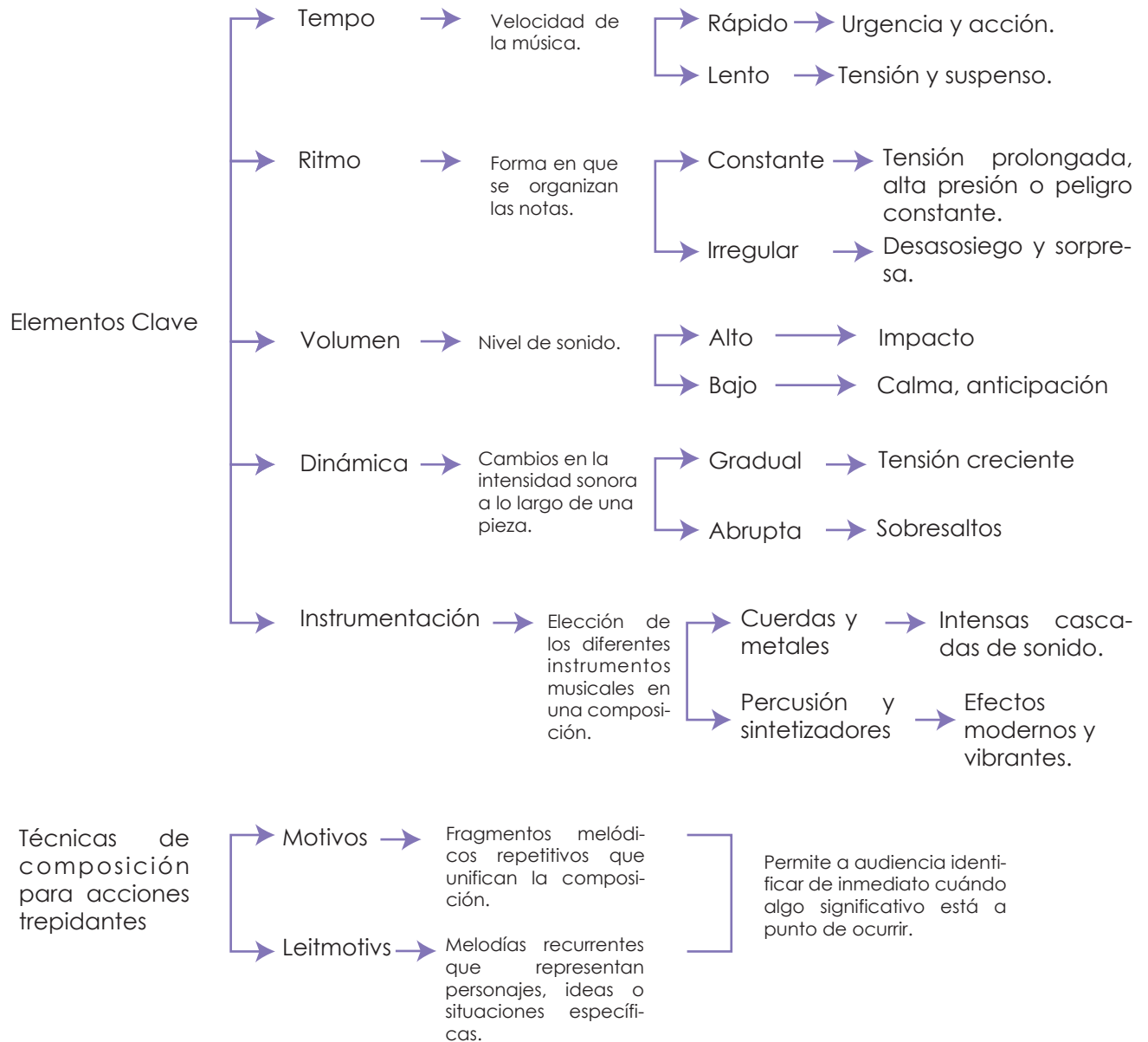
Elaboración propia

MÚSICA

La música ha sido, a lo largo de la historia, una herramienta esencial para transmitir emociones, crear ambientes y narrar historias. Más allá de las palabras, la música tiene el poder de influir en la percepción del tiempo y las emociones humanas, generando sensaciones que pueden variar desde la calma y la serenidad hasta la tensión y el suspenso. A través de elementos como el tempo, la dinámica, el volumen y la instrumentación, los compositores han logrado crear experiencias sonoras capaces de comunicar lo indescriptible, evocando imágenes y sentimientos en el oyente.

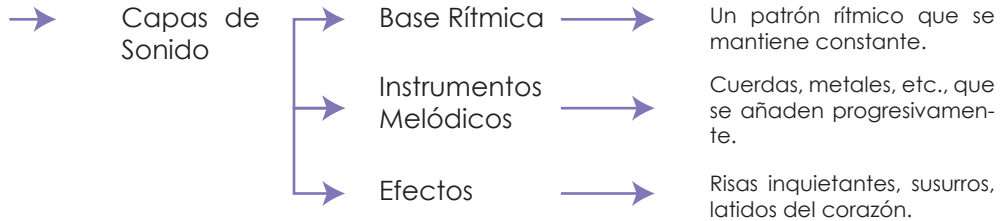
Dentro del ámbito del cine, la música adquiere un rol fundamental, especialmente en géneros como el suspenso y la acción. A partir de un análisis de la composición musical para este tipo de cine, se identificaron diversos elementos clave que contribuyen a generar atmósferas de intriga y tensión. Estos incluyen el manejo del ritmo, la utilización de contrastes de volumen, la elección de instrumentos específicos y las variaciones en la intensidad sonora a lo largo de una pieza. En particular, la música de suspenso utiliza estos recursos de manera estratégica para elevar la carga emocional de una escena, subrayar momentos cruciales y anticipar situaciones de peligro o sorpresa.

# Composición musical para el cine de acción y suspenso

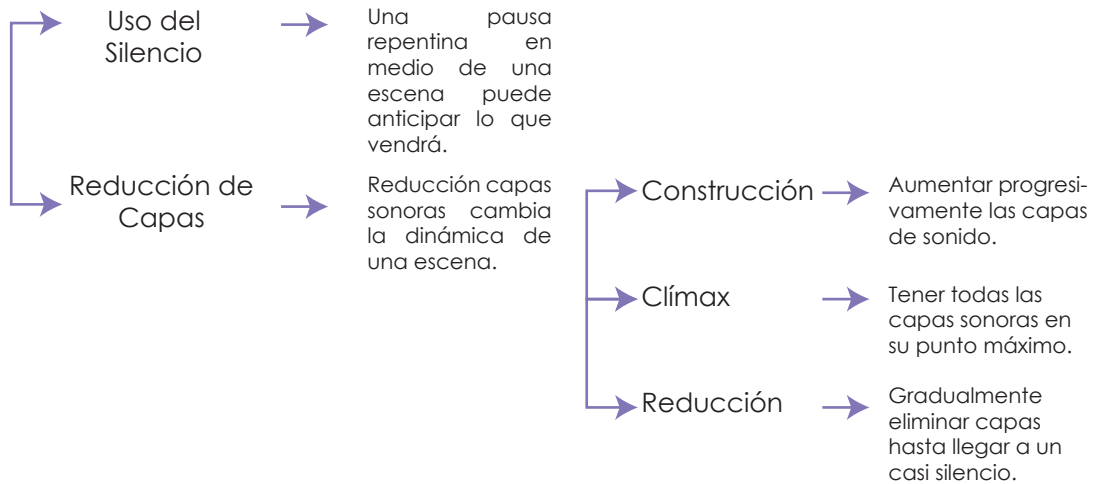


# Composición musical para el cine de acción y suspenso

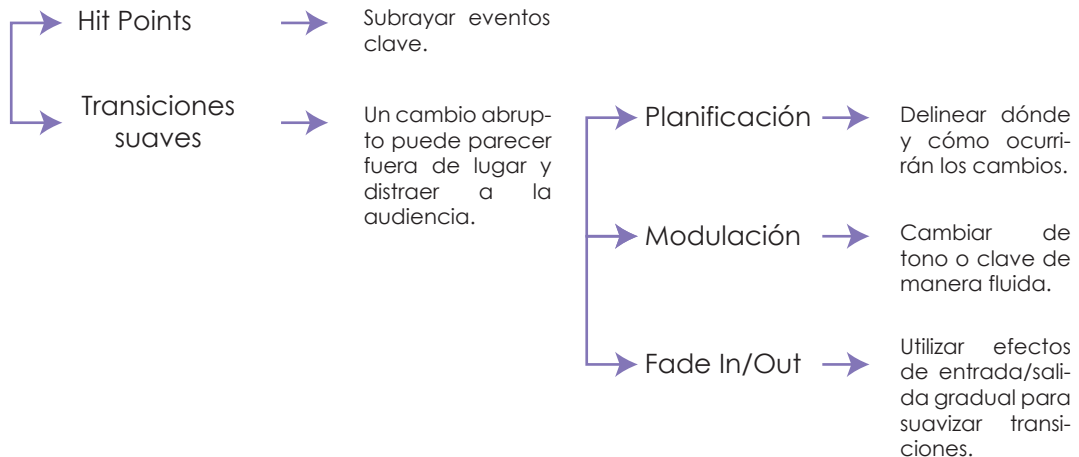
Técnicas de composición para acciones trepidantes



El rol de los silencios y espacios vacíos



Sincronización



Un ejemplo claro de intriga en la música es la obra de John Cage, quien desafió las convenciones tradicionales al proponer que el silencio tiene tanto valor como el sonido. En piezas como 4'33", Cage enfatiza que el vacío acústico no es simplemente la ausencia de ruido, sino un espacio donde ocurren una infinidad de sonidos ambientales que pueden crear una experiencia única. Esto transforma al silencio en un elemento activo, lleno de posibilidades, capaz de generar tensión, expectativa y sorpresa.

El enfoque de Cage invita a reconsiderar la importancia del silencio no solo como una pausa, sino como un momento cargado de significado, lo que puede ser aprovechado en diversos contextos, como la creación de atmósferas intrigantes.

# MÚSICA

En la pieza 4'33" de John Cage, el compositor no toca ni una sola nota durante los 4 minutos y 33 segundos que dura la obra. El público se siente confundido y con incertidumbre esperando a que pase algo. Sin embargo, Cage quería que la gente se diera cuenta de que sus propios ruidos y reacciones son los que completaban la pieza.

Primer movimiento: 30 segundos de silencio, marcado por el cierre de la tapa.

Segundo movimiento: 2 minutos y 23 segundos de silencio, movimiento de hojas, y con apertura y cierre de la tapa.

Tercer movimiento: 1 minuto y 40 segundos de silencio y movimiento de hojas.

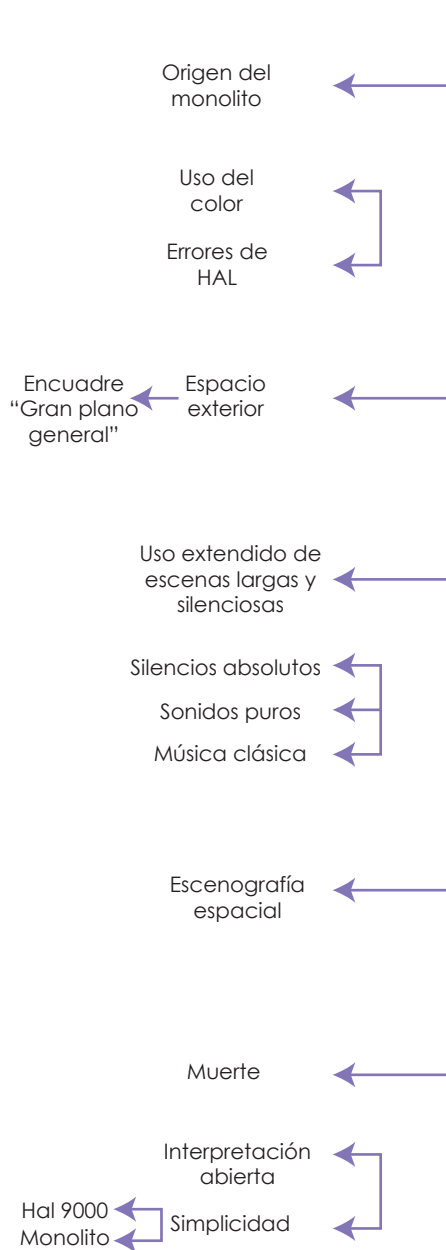


John Cage - 4'33" by David Tudor

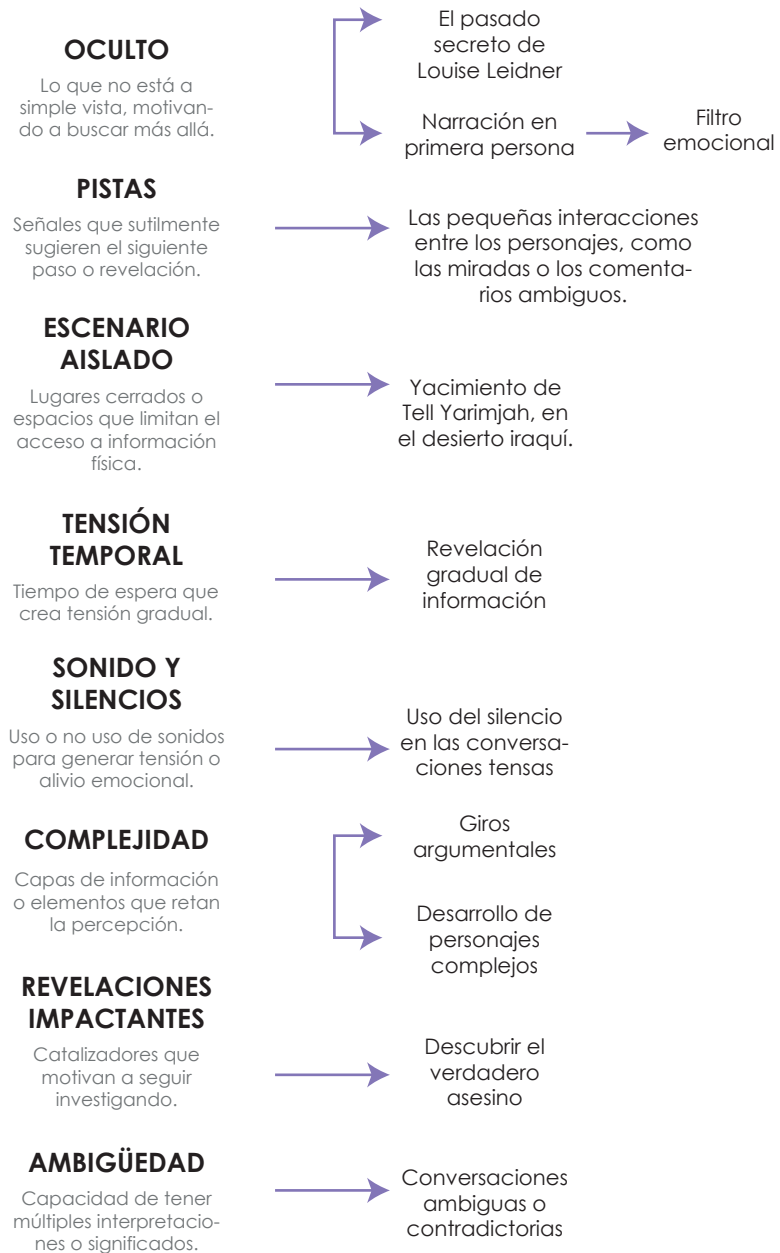
A continuación, se presenta un resumen de los factores de intriga obtenidos a partir del análisis de los recursos narrativos empleados en el cine y la literatura. Para este estudio, se han seleccionado la película 2001: Odisea del espacio y el libro Asesinato en Mesopotamia, ambos ejemplos representativos en su manera de generar intriga a través de elementos como la revelación gradual de información, la ambigüedad, los giros argumentales y el uso de escenarios aislados. Estos factores han sido clave para crear narrativas que mantienen la tensión y el interés del espectador o lector a lo largo de sus desarrollos.

# Factores de intriga del cine y literatura

## 2001: ODISEA EN EL ESPACIO



## ASEGINATO EN MESOPOTAMIA



Esto puede trasladarse al ámbito espacial y artístico, ya que muchos de estos factores de intriga también juegan un papel fundamental en la creación de experiencias inmersivas en diferentes disciplinas. A continuación, se hará un análisis en diversas áreas, como la pintura, el arte interactivo y la arquitectura, explorando estos factores y cómo se manifiestan específicamente en cada una de ellas, ampliando así el concepto de intriga y su aplicación más allá de la narrativa escrita o cinematográfica.

A scene from the movie 'Enter the Dragon' showing a man in a brown coat holding a white glove up to a man's face in a clothing store. The man in the brown coat is looking at the other man with a serious expression. The background shows shelves of clothing and a mirror.

OPERACIÓN DRAGÓN  
ESCENA ESPEJOS

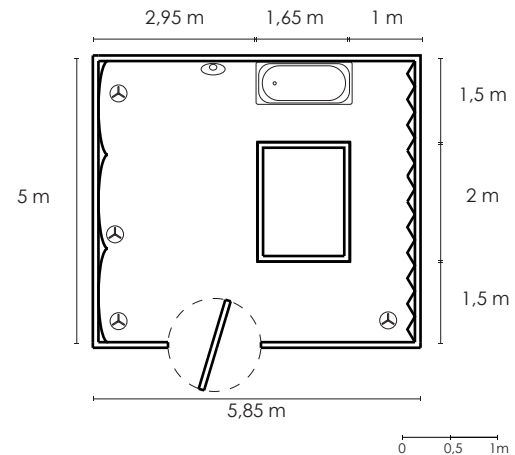
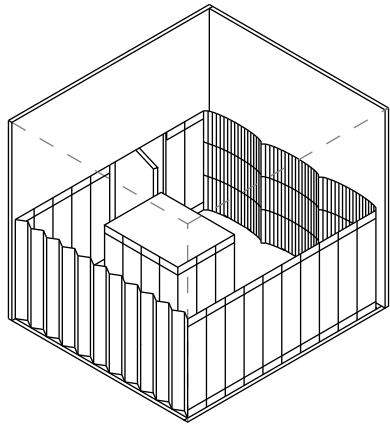
Robert Clouse  
1973

Uno de los elementos que también fue objeto de análisis es la escenografía de la escena de los espejos en la película Operación Dragón. Esta escena fue seleccionada por su capacidad para transmitir una fuerte sensación de confusión y desorientación, características esenciales de la intriga. La intriga, como se ha definido previamente, es un enredo que despierta curiosidad y mantiene el interés en descubrir la verdad. En esta escena, se puede observar cómo el protagonista se enfrenta a un espacio cerrado lleno de espejos que distorsionan y multiplican su imagen, generando un ambiente de misterio y tensión.

El uso de los espejos y su disposición particular crean un juego visual que dificulta la percepción clara de lo que es real, potenciando la sensación de intriga y reflejando la lucha interna del protagonista por desentrañar el misterio que lo rodea. Esto convierte la escena en un ejemplo claro de intriga, ya que tanto la percepción del espacio como de la narrativa se distorsionan para ocultar la verdad.

Además, la escena refleja el estado emocional del protagonista, quien, en su intento por desentrañar la verdad, se ve impulsado a romper los espejos, un acto que simboliza la búsqueda de claridad en medio de la confusión. De esta manera, la escenografía no solo refuerza la intriga visual, sino que también actúa como un reflejo de la lucha interna del personaje por descubrir lo que es real.

Sentimientos asociados: Confusión, expectativa, tensión



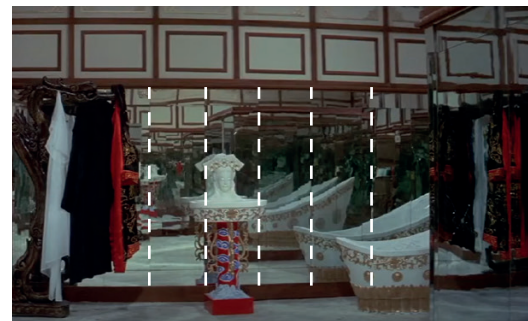
ESPEJOS TIPO LISTONES  
VERTICALES DE 10 CM APP

La escena de los espejos en Operación Dragón utiliza varios elementos visuales que generan una sensación constante de intriga y confusión para el protagonista y el espectador. Uno de los factores más destacados es el uso de **ESPEJOS TIPO LISTONES VERTICALES DE 10 CM**, los cuales fragmentan la imagen de manera sutil pero efectiva. Estos espejos, al estar dispuestos en filas, crean una percepción distorsionada del espacio, haciendo que las imágenes parezcan fragmentadas y difíciles de interpretar. A medida que el personaje de Bruce Lee intenta localizar a su oponente, la división de su entorno en pequeños fragmentos lo desorienta visualmente.



ESPEJOS TIPO LISTONES  
VERTICALES DE 55 CM APP

Por otro lado, los **ESPEJOS TIPO LISTONES VERTICALES DE 55 CM APROX** generan un efecto aún más marcado de distorsión. Estos listones más anchos crean reflejos más amplios que interactúan con



# FACTORES DE INTRIGA

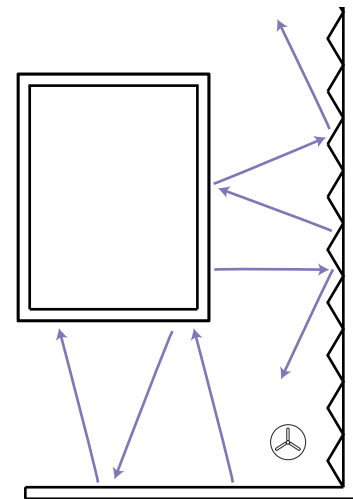
los espejos más delgados, lo que intensifica la confusión al crear múltiples imágenes del enemigo. La interacción entre los diferentes tamaños de los listones produce una variación constante de las perspectivas, haciendo que sea difícil discernir qué es real y qué no.

Un recurso adicional es la **PARED CURVA**, que distorsiona aún más los reflejos, ya que los ángulos no son rectos, sino que siguen la curvatura de la superficie. Esto altera el comportamiento de la luz y de las imágenes reflejadas, generando un entorno donde las formas parecen cambiar de tamaño y orientación a medida que uno se mueve por el espacio.

También se emplean **ESPEJOS EN ZIGZAG**, los cuales contribuyen a la fragmentación extrema de la escena. Estos espejos, dispuestos en ángulos alternos, crean un patrón caótico de reflejos que no solo estiran o comprimen las imágenes, sino que también desorientan al espectador, generando la sensación de que el espacio está en constante cambio.

Además, los **ESPEJOS ENFRENTADOS** multiplican las imágenes de los personajes de manera indefi-

PARED CURVA



nida, creando reflejos infinitos que parecen continuar más allá del espacio físico de la sala. Este efecto de repetición infinita aumenta la complejidad visual de la escena, haciendo que sea imposible para el espectador (y el protagonista) identificar el reflejo correcto.

Otro recurso intrigante es el uso de **OBJETOS REPETITIVOS**, como los percheros que aparecen en la escena. Estos objetos, al reflejarse varias veces, amplifican la sensación de que el espacio es más grande y más confuso de lo que realmente es, y contribuyen a generar una atmósfera de repetición y caos visual.

Finalmente, también se destaca por su **TRATAMIENTO SONORO**, que complementa el caos visual generado por los espejos. Aunque las escenas fueron filmadas sin sonido en directo, los diálogos y efectos sonoros se agregaron en posproducción, lo que les confiere una calidad particular, más pura y directa. Las voces y los sonidos en la escena son intensos, con momentos de sorpresas que refuerzan la tensión ya creada por el entorno distorsionado. Estos efectos sonoros generan una atmósfera de alerta constante, amplificando la confusión visual.

#### OBJETOS REPETITIVOS: PERCHEROS



Además, la música que acompaña la escena se asemeja al sonido de cristales que resuenan, creando un efecto que recuerda a los propios reflejos de los espejos. Este tipo de música refuerza la sensación de fragilidad y tensión, haciendo que el entorno no solo sea visualmente desconcertante, sino también auditivamente intrigante. Las notas musicales, claras y cortantes como cristales, parecen sincronizarse con los movimientos rápidos y bruscos del protagonista.



# TABLA RESUMEN

Factores de intriga	¿Por qué intrigante?	Factores de intriga globales	Acción y sentimiento
<b>Espejo tipo listones verticales</b>	Fragmenta la imagen creando distorsión visual.	<b>Complejidad</b>	Mirar desorientado
<b>Pared curva</b>	Crea reflejos deformados, reforzando la confusión.	<b>Complejidad</b>	Mirar desorientado
<b>Espejos en zig zag</b>	Reflejan desde ángulos inesperados, creando percepciones cambiantes y fragmentadas del espacio.	<b>Complejidad</b>	Mirar desorientado
<b>Espejos enfrentados</b>	Crea reflejos infinitos que multiplican la imagen, sugiriendo una repetición constante.	<b>Complejidad Pistas</b>	Mirar desorientado
<b>Objetos repetitivos</b>	Percheros y objetos que se ven múltiples veces, reforzando la confusión visual.	<b>Complejidad</b>	Mirar desorientado
<b>Tratamiento sonoro</b>	Sonidos intensos, voces sorprendidas y música de cristales crean una atmósfera de tensión latente.	<b>Tensión temporal Música y silencios</b>	Escuchar con inminencia

Elaboración propia

A painting of a landscape with a river and a path. The scene is rendered in a soft, painterly style with a muted color palette of greens, browns, and yellows. In the foreground, a dirt path winds through a field of low-lying vegetation. A river flows through the middle ground, reflecting the light from the sky. The background features a line of trees and a bright, hazy sky. The overall mood is serene and contemplative.

# ARTE PICTÓRICO

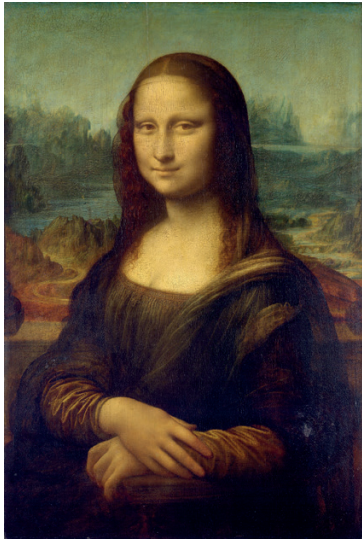
# MONA LISA: JUEGO CON LA PERSPECTIVA

En el arte pictórico, la interpretación y la búsqueda de elementos son cruciales para mantener al receptor interesado en la obra. Técnicas como el uso del color, la composición y la simbolización ayudan a generar intriga y reflexión.

El **SFUMATO**, técnica empleada por Leonardo da Vinci, es un factor clave que genera intriga en **La Mona Lisa**. Este efecto de difuminado en los contornos de la figura, especialmente alrededor de su sonrisa y ojos, crea una sensación de ambigüedad y misterio. Los bordes suaves y la falta de líneas definidas provocan que la expresión facial de la Mona Lisa parezca cambiar según la perspectiva del observador, generando una incertidumbre sobre su verdadero estado de ánimo. Esta ambigüedad permite múltiples interpretaciones, lo que mantiene al espectador intrigado.

La **COMPOSICIÓN** también juega un papel crucial en la intriga de la obra. Da Vinci utiliza una disposición triangular, con la figura de la Mona Lisa perfectamente centrada y equilibrada, lo que crea una sensación de calma y control. Sin embargo, el fondo del paisaje, con sus ríos y caminos sinuosos que no parecen tener un destino claro, genera una contradicción visual. Este contraste entre la serenidad de la figura y la naturaleza en movimiento detrás de ella añade un nivel de complejidad que invita a una exploración más profunda del cuadro.

# MONA LISA: JUEGO CON LA PERSPECTIVA



Mona Lisa, Leonardo Da vinci

Sfumato



Luces y sombras generan realismo y tridimensionalidad.



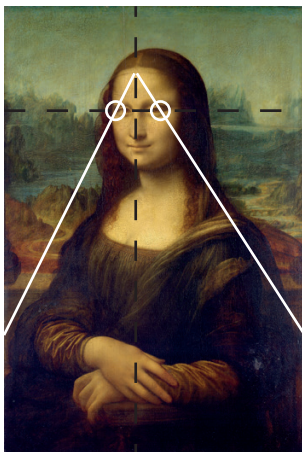
Sensación de seguimiento.



Prominente o más tenue.



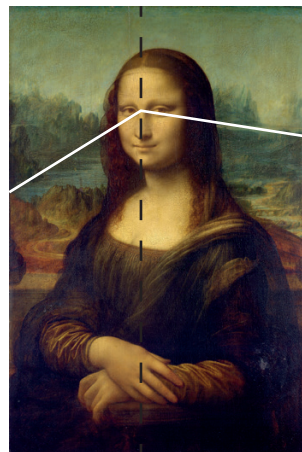
Fondo difuminado provoca preguntas sobre el significado de su entorno.



Puntos de fuga

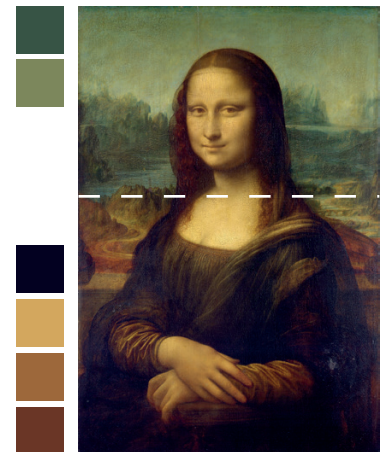
Composición triangular dirige mirada hacia la cara.

Línea de horizonte oculta



Diferencia de altura de montañas

Dependiendo de donde se mire, se puede ver más alta y erguida.



Contraste de colores enfoca el rostro.

# TABLA RESUMEN

Factores de intriga	¿Por qué intrigante?	Factores de intriga globales
<b>Sfumato</b>	Bordes difuminados genera múltiples interpretaciones en la expresión facial.	<b>Ambigüedad</b>
<b>Composición</b>	Guia la atención del espectador hacia el rostro y crea una sensación de misterio alrededor de su entorno y su expresión.	<b>Oculto Complejidad</b>

Elaboración propia

# CAZADORES EN LA NIEVE: DESCUBRIR

Descubrir los elementos en las obras de arte es fundamental para una apreciación más profunda y enriquecedora. En **Cazadores en la nieve de Pieter Bruegel el Viejo**, la composición juega un papel crucial al crear una escena dinámica y envolvente.

Los **MUCHOS DETALLES** que Bruegel incorpora en *Cazadores en la Nieve* son un factor clave de la intriga. Cada rincón del cuadro está lleno de pequeñas escenas que parecen formar parte de un todo mayor, pero que, al observarlas con detenimiento, cuentan múltiples historias. Desde los cazadores que regresan con sus perros, hasta las figuras pequeñas que patinan sobre hielo en la distancia, estos detalles invitan al espectador a explorar cada sección de la obra, creando una sensación de descubrimiento constante.

La **COMPOSICIÓN** del cuadro guía la mirada del espectador de manera intrigante, con una disposición en diagonal que nos lleva desde los cazadores en primer plano hacia el valle nevado al fondo. Este recorrido visual da la sensación de estar presenciando una escena en movimiento, pero donde cada detalle está detenido en el tiempo, generando una sensación de quietud que contrasta con la cantidad de actividades que se ven en el paisaje.

Los **CONTRASTES** son igualmente importantes. El contraste entre la acción de los cazadores en primer plano, sus siluetas oscuras contra la nieve blanca, y las escenas más tranquilas y lejanas del valle nevado, crea una tensión visual. Esta yuxtaposición entre lo cercano y lo distante, lo activo y lo pasivo, provoca que el espectador siga explorando la pintura, buscando conexiones entre las diferentes acciones y escenas.

# CAZADORES EN LA NIEVE: DESCUBRIR



Cazadores en la nieve, Pieter Bruegel. 162 cm x 117 cm

Ausencia de sombras fuertes permite que el espectador se sumerja en la escena sin distracciones.



Contraste entre la nieve y los objetos resalta las formas.

El eje dominante

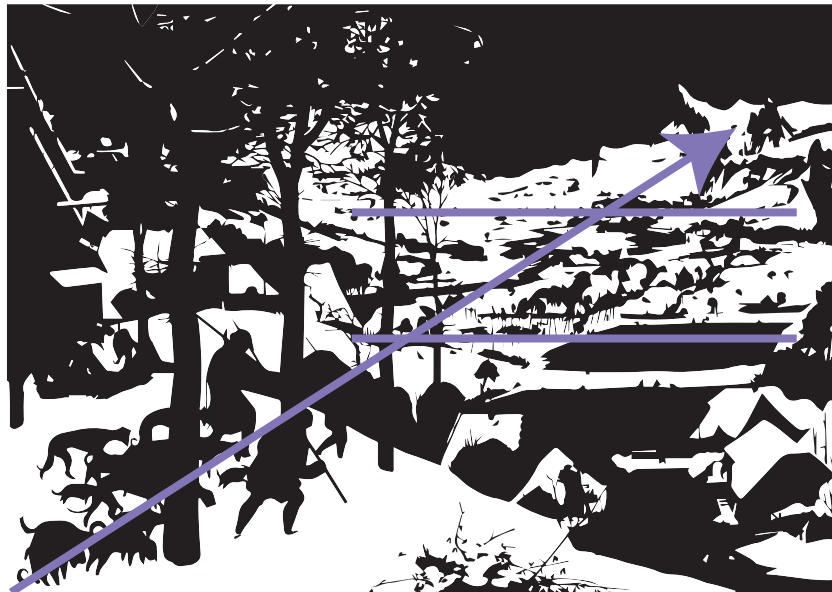


Diagrama contraste y ejes, Elaboración propia

# TABLA RESUMEN

Factores de intriga	¿Por qué intrigante?	Factores de intriga globales
<b>Muchos detalles</b>	Invitar a explorar y descubrir los múltiples acontecimientos dentro de la obra.	<b>Revelaciones impactantes</b>
<b>Composición</b>	Guían la mirada del espectador y mantienen el interés al generar un ritmo visual en el lienzo.	<b>Pistas</b>
<b>Contrastes</b>	Contraste entre la nieve y los objetos resalta las formas. Contraste entre personas cercanas y alejadas genera tensión.	<b>Pistas Complejidad</b>

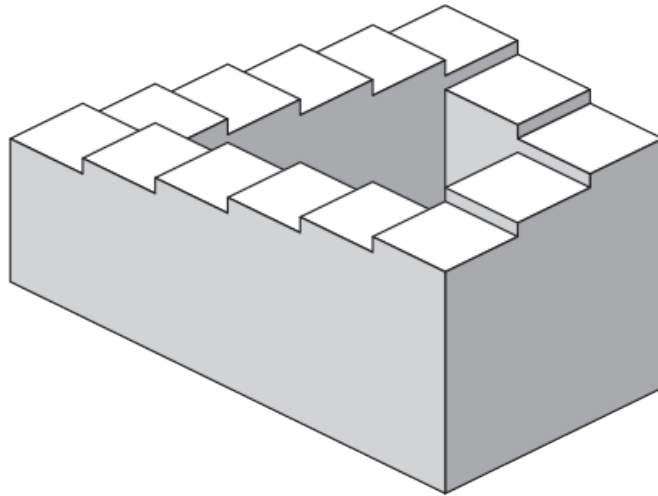
Elaboración propia

# ILUSIONES ÓPTICAS

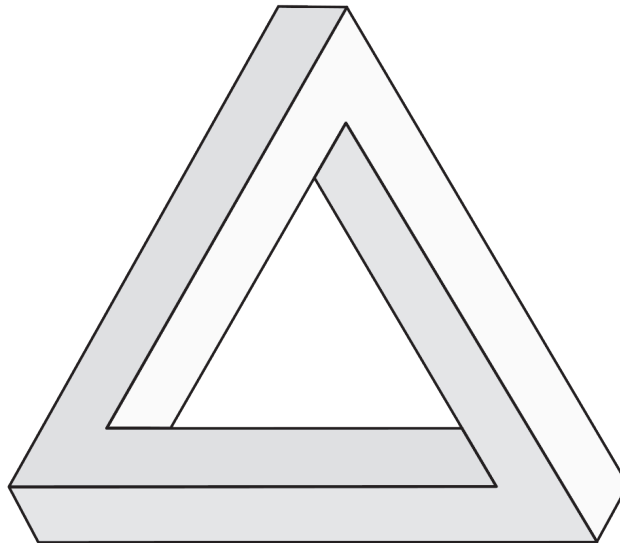
Otro ámbito a estudiar dentro del arte intrigante son las **ilusiones ópticas**, que, al igual que el cine y la literatura, generan curiosidad al desafiar nuestras percepciones y expectativas. Estas ilusiones juegan con la distorsión visual y la imposibilidad estructural, creando escenarios que parecen reales a simple vista, pero que contradicen las leyes de la física y la lógica, provocando un fuerte sentido de intriga.

Un ejemplo emblemático es la **Escalera de Penrose**, una construcción imposible que aparenta ser una **ESCALERA SIN FIN**, en la cual el espectador parece poder ascender o descender indefinidamente sin llegar a ningún destino. Esta ilusión genera una sensación de imposibilidad, ya que no se puede entender cómo algo tan contradictorio puede existir. La complejidad estructural y el reto visual que presenta invitan al espectador a cuestionar la realidad, buscando respuestas en un ciclo continuo que nunca termina.

La complejidad de esta ilusión, combinada con la distorsión visual, crea un espacio en el que las reglas tradicionales del movimiento y la gravedad parecen quedar suspendidas, aumentando la sensación de misterio y asombro. Otros ejemplos de ilusiones ópticas, como el **Triángulo de Penrose**, refuerzan esta exploración del espacio imposible, provocando una fascinación constante por lo que parece ser pero no puede ser en realidad.



Escalera de Penrose, Lionel Penrose y su hijo Roger Penrose, 1958



Triángulo de Penrose, 1950, Roger Penrose

# TABLA RESUMEN

Factores de intriga	¿Por qué intrigante?	Factores de intriga globales
<b>Escalera sin fin</b>	La imposibilidad de la escalera genera un ciclo continuo de intentar buscar la solución.	<b>Complejidad Ambigüedad</b>

Elaboración propia

# ARTE INTERACTIVO

# ARKANSAS TEXT STREAM

El arte interactivo se centra en la participación activa del público, invitando a las personas a sumergirse en la obra y convertirse en parte de ella. Rafael Lozano-Hemmer es un artista reconocido por crear instalaciones que despiertan una curiosidad constante, fusionando tecnología y la interacción humana.

En Arkansas Text Stream, un recorrido de letras se **TRANSFORMA EN FRASES** al detectar la presencia de personas, lo que mantiene al espectador intrigado mientras observa cómo evoluciona el contenido textual. Esta transformación dinámica crea un juego entre lo esperado y lo inesperado, donde el público no puede anticipar la forma final de las frases. Además, la **LUZ** generada por las proyecciones añade una capa adicional de curiosidad, ya que las variaciones luminosas interactúan con el entorno, creando una atmósfera envolvente. El **CAMINO LARGO** de letras proyectadas en la fachada invita al espectador a seguir el recorrido, manteniendo la atención a lo largo del espacio mientras el contenido se revela gradualmente.



Camino de 70 yardas de largo, Edward Robinson



Camino de 70 yardas de largo, Stephen Ironside



Arkansas Text Stream, Fuente:Rafael Lozano-Hemmer

# TABLA RESUMEN

Factores de intriga	¿Por qué intrigante?	Factores de intriga globales
<b>Transformación de frases</b>	Ansias por la evolución del contenido textual.	<b>Tensión temporal Revelaciones impactantes</b>
<b>Luz y Sombra</b>	Contraste entre entorno oscuro e iluminación de proyectores.	<b>Oculto Complejidad</b>
<b>Camino largo</b>	Revelación gradual de información.	<b>Tensión temporal Ambigüedad Escenario aislado</b>

Elaboración propia

# LINEAR ATMOSPHONIA

“Es un entorno sonoro que cuenta con 3.000 canales de audio que se reproducen en altavoces hechos a medida con luces LED. La pieza puede presentarse como un túnel o una habitación, y las grabaciones cambian de tipología gradualmente a lo largo del campo de altavoces: las grabaciones incluyen viento, agua, fuego, hielo, más de 200 tipos de insectos, más de 300 tipos de pájaros, campanas, metrónomos, bombas, etc. El proyecto da como resultado ondas de polifonías complejas que emergen de la matriz de grabaciones de campo”.(Rafael Lozano-Hemmer, 2019)

Los **SONIDOS POLIFÓNICOS** juegan un papel crucial en la creación de una experiencia sonora intrincada y multifacética. La obra presenta una superposición de miles de sonidos simultáneos, cada uno transmitido a través de un altavoz independiente, lo que genera una percepción compleja y dinámica del espacio auditivo. La mezcla de sonidos naturales con elementos más abstractos, crea capas sonoras que el oyente debe desentrañar, fomentando la intriga sobre el origen y el significado de cada sonido.



Túnel de 36 x 3 x 3 m



Campo de altavoces. Mariana Yañez 2019



La **LUZ Y SOMBRA** amplifica esta sensación de intriga, ya que la interacción de las luces LED con los sonidos crea una atmósfera envolvente. Las luces se desplazan gradualmente a lo largo del pasillo, siguiendo el flujo sonoro, lo que sugiere una narrativa visual paralela. A medida que las luces se mueven desde un extremo del pasillo hasta el otro, proyectan sombras y destellos que cambian la percepción visual del espacio, al igual que los sonidos transforman la percepción auditiva.

El factor del **PASILLO (ESPACIO LIMINAL)** refuerza la experiencia intrigante al situar al espectador en un espacio de transición. Esto intensifica la sensación de ambigüedad espacial, con sus luces y sonidos en constante evolución, parece estar en un estado entre lo conocido y lo desconocido, invitando al espectador a avanzar con la expectativa de descubrir algo nuevo en cada momento.



Movimiento de luces.

# TABLA RESUMEN

Factores de intriga	¿Por qué intrigante?	Factores de intriga globales
<b>Sonidos Polifónicos</b>	Capas sonoras que el oyente debe desentrañar.	<b>Complejidad Música y silencios</b>
<b>Luz y Sombra</b>	Sombras y destellos que cambian la percepción visual del espacio.	<b>Oculto Complejidad</b>
<b>Pasillo</b>	Ambigüedad espacial, donde se observa cómo se acercan o se alejan las luces y sonidos.	<b>Tensión temporal Ambigüedad Escenario aislado</b>

Elaboración propia

# ARQUITECTURA

An aerial photograph of a modern architectural structure situated on a large body of water. The structure consists of a curved, light-colored walkway or platform that curves around a central point. A long, narrow pier extends from the main structure towards the bottom right corner of the frame. The water is a deep blue-green color, and the sky is a pale, hazy blue. The overall scene is serene and minimalist.

Se han seleccionado diversas obras arquitectónicas que se destacan por su capacidad de generar sensaciones de intriga, misterio y exploración a través de sus espacios y materialidades. Cada una de estas obras ofrece una aproximación única a la manera en que la percepción del usuario puede ser manipulada mediante juegos de luz, texturas, reflejos y recorridos, elementos esenciales en la creación de experiencias intrigantes dentro del ámbito arquitectónico.

Además de los aspectos visuales y espaciales que contribuyen a la creación de intriga, se ha integrado el concepto de **afecto** en el análisis, según lo propuesto por Mousavi (2009) en su libro *The Function of Form*. El afecto se refiere a las "intensidades pre-personales transmitidas por las formas arquitectónicas". Este concepto subraya que la arquitectura no solo impacta los sentidos a nivel funcional, sino que provoca respuestas emocionales en los usuarios que experimentan el espacio.

Este análisis busca explorar cómo las formas, los materiales y el recorrido dentro de un espacio pueden manipular la percepción, conduciendo a momentos de revelación y sorpresa, elementos esenciales para la creación de intriga arquitectónica.

Además, se incluirá un estudio de **traslación y velocidad** dentro de la experiencia espacial, lo que permitirá examinar cómo el movimiento a través del espacio puede intensificar la intriga. La relación entre el recorrido (traslación) y la velocidad del movimiento dentro de un espacio puede influir en la percepción de las revelaciones y momentos de descubrimiento. La lentitud puede generar anticipación, mientras que la rapidez puede propiciar una sensación de urgencia, lo que afecta directamente la manera en que el usuario interactúa con el espacio.

Este enfoque servirá como base para el análisis y desarrollo de la propuesta final, donde se buscará aplicar estos conceptos para crear un pabellón que maximice la sensación de intriga a través de la manipulación espacial, material y sensorial.

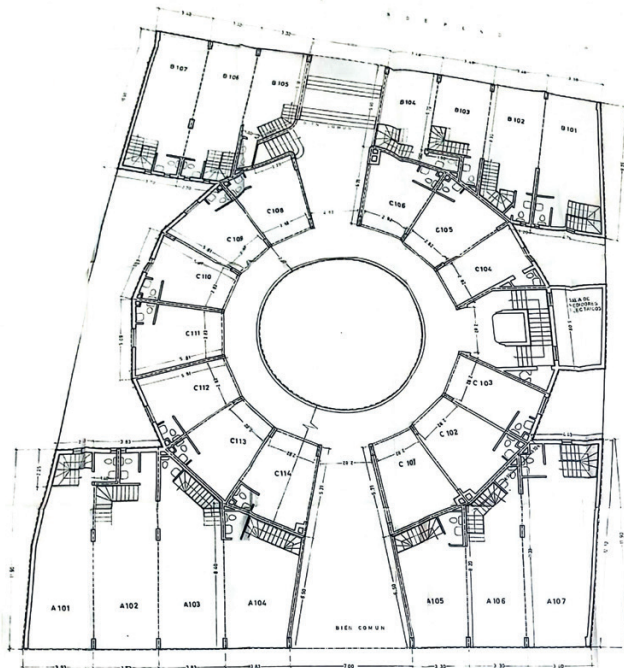
# GALERÍA TRES PALACIOS

Juan Uriarte Larrañaga y Luis Uriarte Larrañaga  
Valparaíso, Chile  
1981

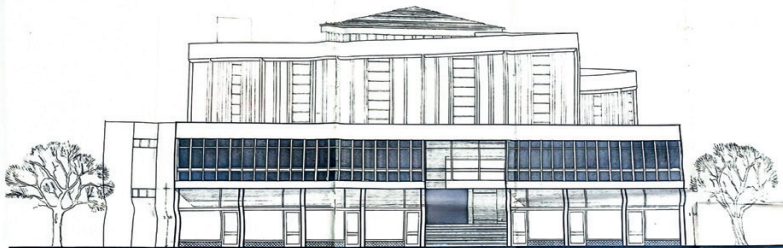
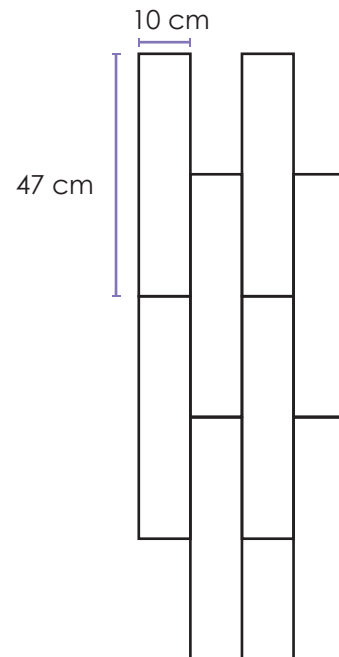
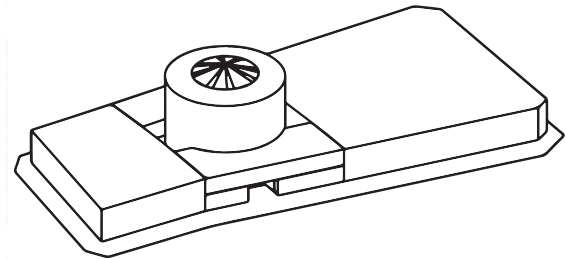
Afecto forma: Continuidad, regularidad  
Afecto materia: Distorsión, segmentación



FACHADA AVENIDA PEDRO MONTT



¿Qué es?: Galería que fue construida en un contexto de modernización urbana en Valparaíso, en un periodo donde se buscaba revitalizar el comercio y atraer a visitantes. Al igual que otros caracoles en Chile, esta galería buscaba reflejar estatus en la ciudad adaptándose a nuevas dinámicas económicas y sociales.

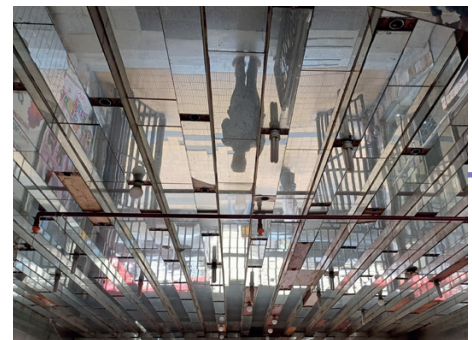
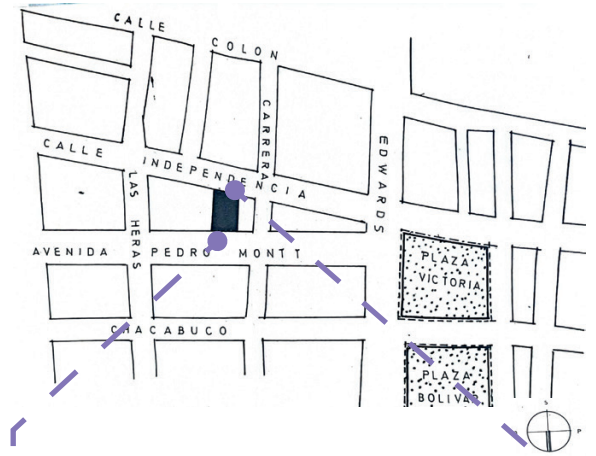


FACHADA A CALLE INDEPENDENCIA

# FACTORES DE INTRIGA

Ubicada entre las calles Independencia y Pedro Montt en Valparaíso, la galería Trespacios se encuentra en una zona concurrida, lo que la convierte en un punto accesible pero al mismo tiempo sorprendente por su atmósfera intrigante. Desde el momento en que uno se aproxima, el lugar genera una sensación de curiosidad: uno de los accesos está marcado por un **TRAGALUZ** que proyecta una luz naranja, creando un ambiente cálido y misterioso. En el otro acceso, los **ESPEJOS EN EL TECHO** presentan una imagen invertida del espacio, invitando a los visitantes a entrar con una sensación de desconcierto y fascinación.

Un factor clave que refuerza esta atmósfera es el uso extensivo de **ESPEJOS ENFRENTADOS**, que crean una serie de **reflejos infinitos**. Estos reflejos infinitos no solo multiplican las imágenes hasta el infinito, sino que generan una sensación de inmensidad dentro de un espacio limitado, amplificando la percepción del lugar. Este efecto distorsiona la realidad del entorno y genera **visiones anticipadas** de lo que hay más adelante, permitiendo ver fragmentos del espacio que aún no



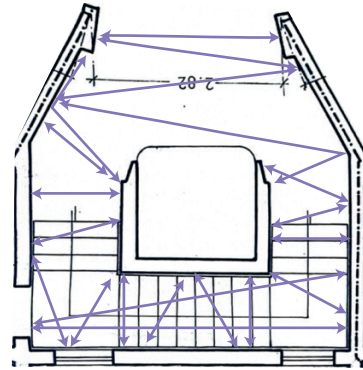
# FACTORES DE INTRIGA

se ha explorado, lo que incentiva a continuar el recorrido para descubrir lo que se refleja. Además, esta disposición de espejos genera **múltiples repeticiones**, donde las imágenes reflejadas se cruzan desde diferentes ángulos, produciendo una percepción del espacio fragmentada y caótica.

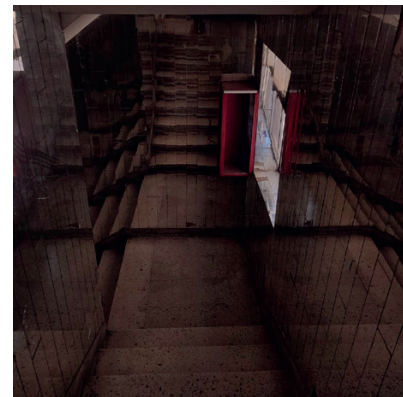
Dentro de la galería, los espejos están dispuestos en **LISTONES ALTERNADOS**, creando un efecto de **superposición de líneas** que confunden al usuario al agregar una capa extra de información. Además, los espejos están colocados en diferentes ángulos y con diversas separaciones, lo que genera **distorsiones**, dando la sensación de que el espacio está compuesto por fragmentos que no encajan entre sí.

Los **QUIEBRES** en la escalera también juegan con la información visual, revelando solo partes del espacio a través de fragmentos reflejados, lo que mantiene al visitante en un estado de expectación constante.

La **LUZ** también juega un papel crucial en esta intriga. Cuando se refleja en los espejos, crea sombras y luces fragmentadas que sugieren la existencia de espacios próximos, incentivando al visitante a seguir explorando lo que queda más allá de su vista inmediata.



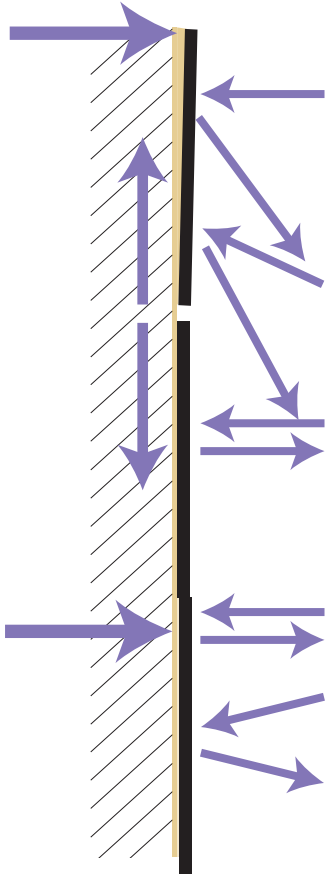
REFLEJO INFINITO



VISIÓN ANTICIPADA



# FACTORES DE INTRIGA



MÚLTIPLES REPETICIONES



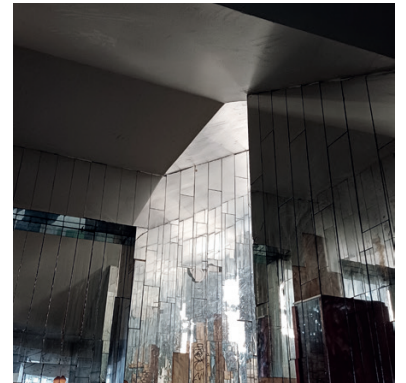
SUPERPOSICIÓN DE LÍNEAS



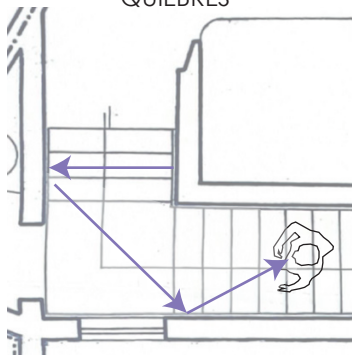
DISTORSIÓN



LUZ



QUIEBRES



# TABLA RESUMEN

Factores de intriga	¿Por qué intrigante?	Factores de intriga globales	Acción y sentimiento
<b>Tragaluz</b>	Crea un ambiente llamativo y misterioso desde la entrada.	<b>Pistas</b>	Detención sorpresiva
<b>Espejos en el techo</b>	Altera la percepción del lugar y desorientando al visitante.	<b>Pistas Complejidad</b>	Detención sorpresiva
<b>Espejos enfrentados</b>	Generan reflejos infinitos que confunden y multiplican las imágenes, sugiriendo inmensidad.	<b>Pistas Complejidad Revelaciones impactantes</b>	Mirar confuso
<b>Listones alternados</b>	Fragmentan los reflejos, generando distorsiones y discontinuidades visuales.	<b>Complejidad</b>	Percepción fragmentada.
<b>Quiebres</b>	Ocultan partes del espacio, revelando solo fragmentos a través de los espejos.	<b>Oculto</b>	Avance expectante
<b>Luz</b>	Guía al visitante .	<b>Pistas</b>	Observar expectante

Elaboración propia

# Supuesto de movimiento de una experiencia espacial

**Traslación**



**Velocidad**



-

+

+

Espejos en el  
techo  
Tragaluz

Luz

Quiebres

Espejos  
enfrentados

Listones  
alternados

-

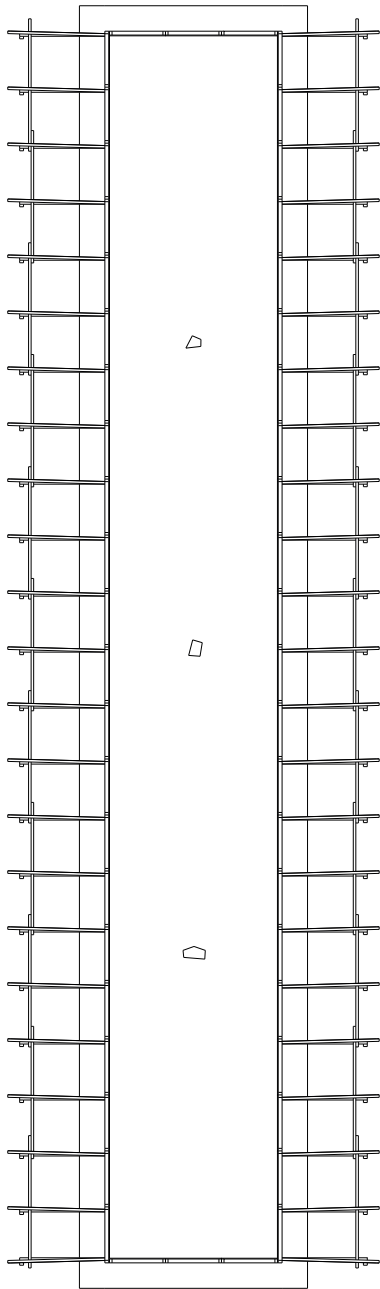
Elaboración propia

# PABELLÓN LA FUENTE



Abarca+Palma  
Parque Balmaceda, Santiago, Chile  
Julio 2023

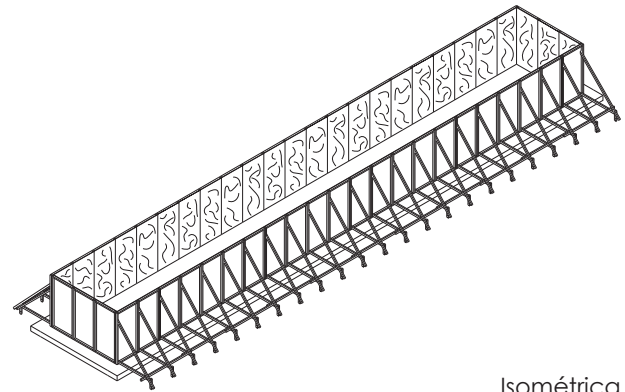
Afecto forma: Recinto, Rectangularidad  
Afecto materia: Orgánica, sinuosa, especular



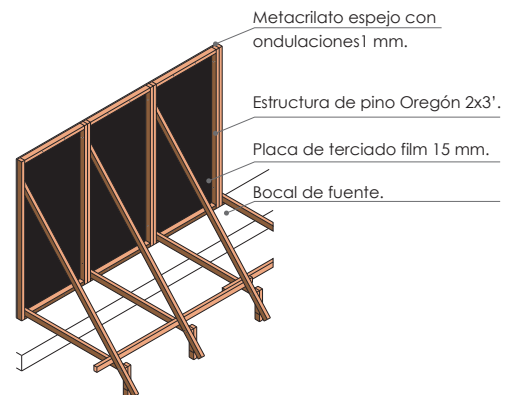
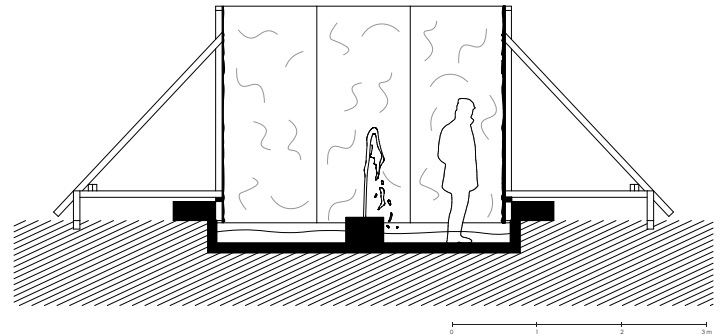
Planta

0 1 2 3 m

¿Qué es?: Pabellón temporal sobre la fuente del Parque Balmaceda que responde a la necesidad de activar el espacio público icónico que había caído en desuso, creando una estructura que dialoga con el patrimonio cultural y natural del lugar.



Isométrica



Metacrilato espejo con  
ondulaciones 1 mm.

Estructura de pino Oregón 2x3'.

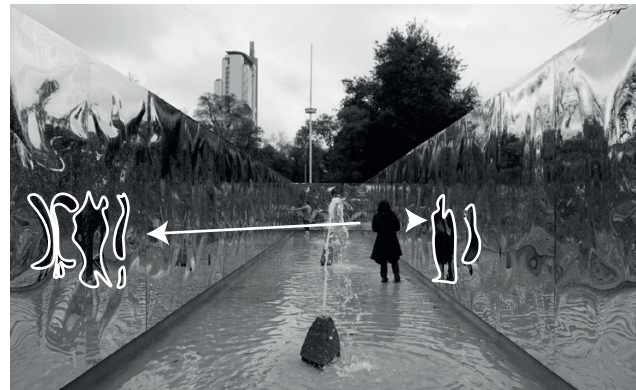
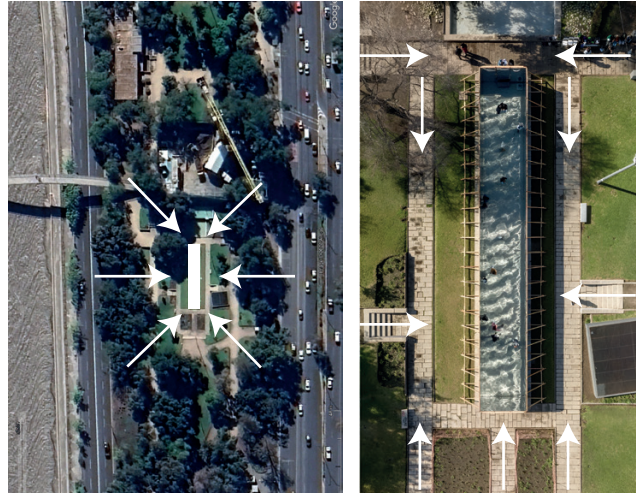
Placa de terciado film 15 mm.

Bocal de fuente.

# FACTORES DE INTRIGA

La ubicación del Pabellón en el Parque Balmaceda genera una fuerte sensación de intriga debido al **CONTRASTE ENTRE LO ABIERTO Y LO CERRADO**. El entorno natural y expansivo del parque choca con el diseño cerrado del pabellón, que parece aislarse de su entorno, creando curiosidad en los visitantes por lo que podría estar ocurriendo dentro. Los caminos y las perspectivas diversas que ofrece el parque permiten aproximaciones desde distintos ángulos, aumentando la **INTERVENCIÓN OCULTA** que sugiere el pabellón, el cual parece estar en un proceso de renovación o protección, acentuando el interés sobre su contenido.

El uso del **MATERIAL REFLECTANTE** como el metacrilato espejado añade otra capa de misterio, ya que sus ondulaciones multiplican y distorsionan las imágenes del entorno. Esto hace que la percepción nunca sea fija ni clara, sino una versión alterada y cambiante de la realidad. Estas distorsiones se complementan con el juego de **LUZ Y SOMBRA**,

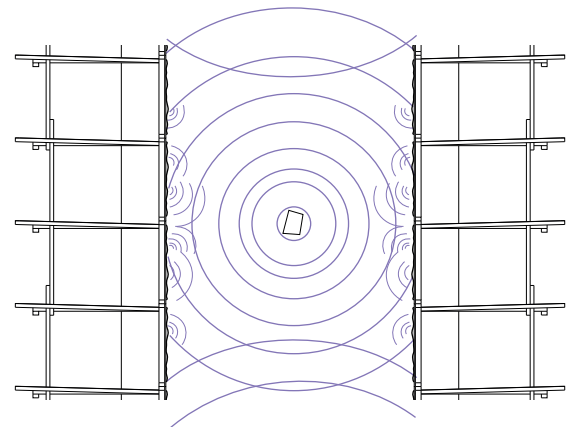
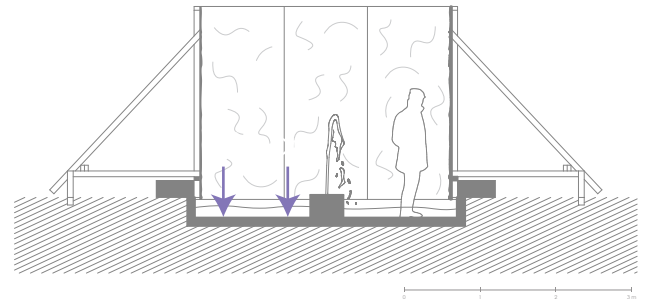


# FACTORES DE INTRIGA

donde los destellos y sombras fluctúan, generando una percepción visual en constante transformación.

El **AGUA**, presente en el pabellón, también juega un papel fundamental en esta dinámica de intriga, ya que su movimiento natural distorsiona aún más los reflejos, dando la sensación de que el espacio está en constante cambio. Esta alteración visual se amplifica por el **SONIDO** del agua que fluye, creando ecos y reverberaciones que confunden la percepción auditiva del visitante, sumergiéndolo en una experiencia multisensorial.

Por último, el hecho de **DESCENDER** al entrar en el pabellón a través de un escalón refuerza esta inmersión. El cambio de nivel hace que el visitante se sienta más integrado en el espacio, intensificando la sensación de estar dentro de un lugar que, aunque accesible, permanece parcialmente oculto y en constante transformación.



Elaboración propia

# TABLA RESUMEN

Factores de intriga	¿Por qué intrigante?	Factores de intriga globales	Acción y sentimiento
<b>Contraste entre abierto y cerrado</b>	Invita a imaginar lo que podría estar oculto.	<b>Oculto</b>	Mirar expectante
<b>Intervención oculta</b>	Insinúa que algo importante está protegido o en desarrollo.	<b>Oculto</b>	Mirar expectante
<b>Material reflectante</b>	Genera múltiples reflejos y distorsiones.	<b>Complejidad Revelaciones impactantes</b>	Observar / Explorar fascinado
<b>Luz y sombra</b>	Contraste entre destellos de luz y sombra genera percepción cambiante.	<b>Complejidad</b>	Detención sorpresiva
<b>Agua</b>	Agua distorsiona los reflejos, lo que crea una experiencia visual y auditiva dinámica.	<b>Complejidad Pistas</b>	Sentir y ver fascinado
<b>Sonido</b>	El agua y las paredes dispersan y amplifican los sonidos, creando ecos y reverberaciones inesperadas.	<b>Complejidad Pistas Sonido y silencios</b>	Escuchar atento Escuchar atento
<b>Descender</b>	Aumenta la sensación de inmersión, haciendo que la experiencia sea más personal e íntima.	<b>Pistas</b>	Descender inmersivo

Elaboración propia

# Supuesto de movimiento de una experiencia espacial

**Traslación**



-

+

**Velocidad**

+



Material  
reflectante  
Luz y sombra  
Agua  
Sonido

Intervención  
oculta  
Contraste entre  
abierto y cerrado

Descender -

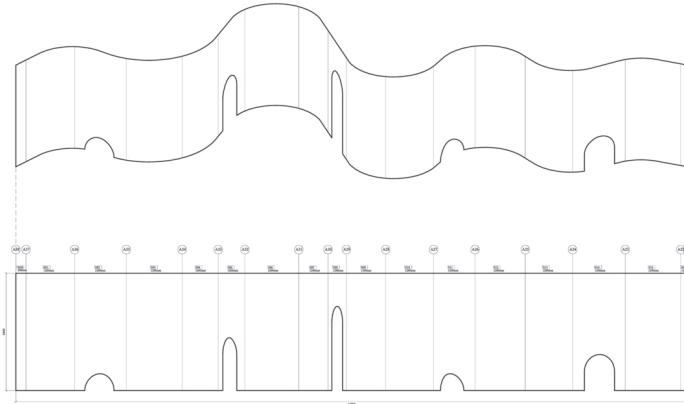
Elaboración propia

# CLOUD ODEUM

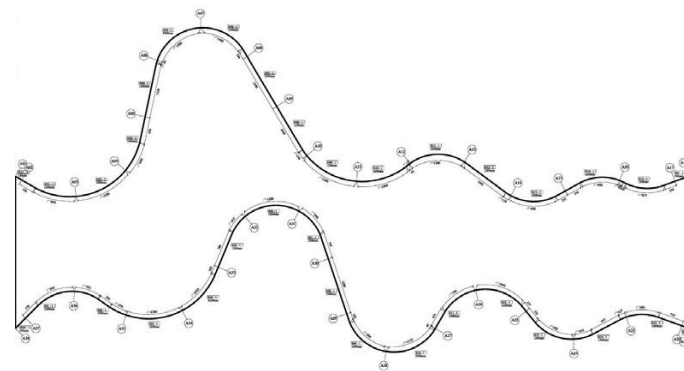


Zelin Huang | Arquitectos Aether  
Shenzhen Central Park, Shenzhen, China  
2015

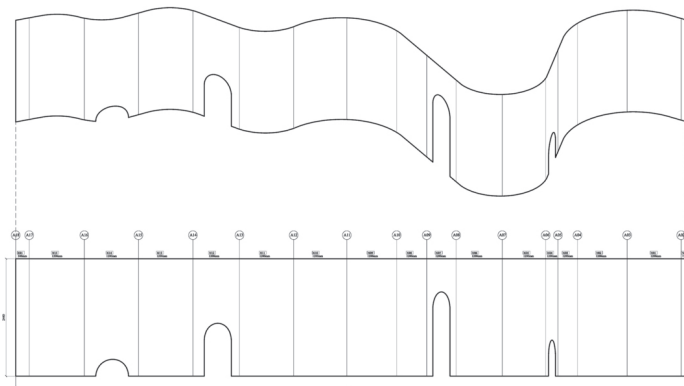
Afecto forma: Flotante, ligereza, sinuosidad  
Afecto materia: Especular, distorsión



Elevación Sur

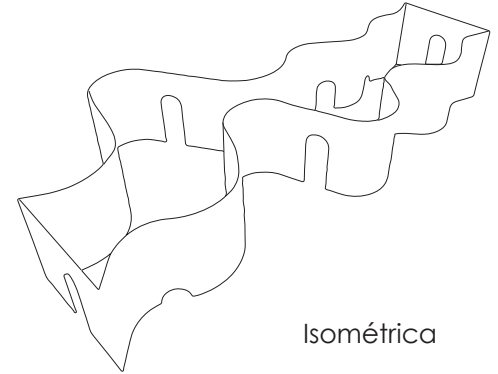


Planta

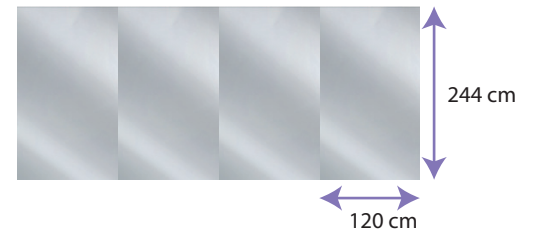
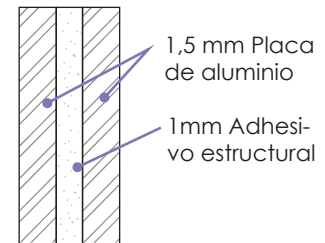


Elevación Norte

¿Qué es?: Un pabellón que busca cuestionar la relación entre los espacios urbanos y la naturaleza. Es una reflexión sobre cómo los ambientes artificiales pueden imitar la naturaleza o incluso trascenderla, ofreciendo una experiencia sensorial fluida y cambiante con el paso del tiempo.



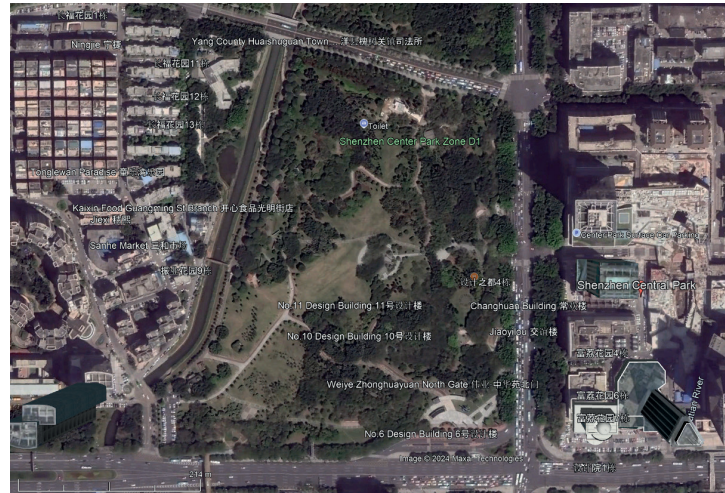
Isométrica



Estructura conformada a partir de placas de aluminio de 120 x 244 cm curvadas y unidas a través de un adhesivo estructural.

# FACTORES DE INTRIGA

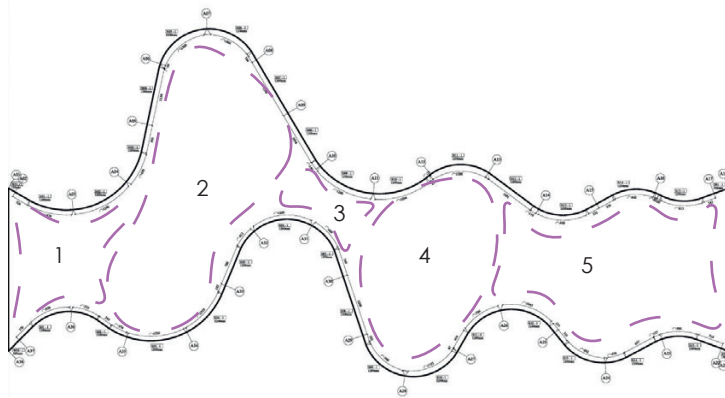
La **INTEGRACIÓN CON EL PAISAJE** se manifiesta en la capacidad de la estructura de mimetizarse con la vegetación del parque. Al reflejar el entorno, la arquitectura se difumina con lo natural, creando una capa intrigante donde los límites entre lo construido y lo orgánico se desdibujan. Este efecto visual hace que el pabellón no sea fácilmente perceptible a simple vista, incentivando al visitante a observar más detenidamente para descubrir dónde termina el paisaje y comienza el espacio arquitectónico.



El **ESPACIO CONFINADO** juega un papel clave al generar intriga. La falta de acceso visual inmediato a lo que sucede dentro del pabellón provoca curiosidad en los visitantes, quienes se ven obligados a imaginar lo que está oculto tras sus paredes. Las barreras visuales producidas por la **SINUOSIDAD** de la estructura dividen el espacio, intensificando el deseo de avanzar para descubrir qué se encuentra en el otro lado. Esta curvatura en el diseño obliga a los visitantes a moverse de manera activa, revelando el espacio gradualmente.



La elección del **MATERIAL REFLECTANTE**, como el aluminio, acentúa la sensación de intriga. Este material crea distorsiones que alteran la percepción del espacio, hacien-



# FACTORES DE INTRIGA

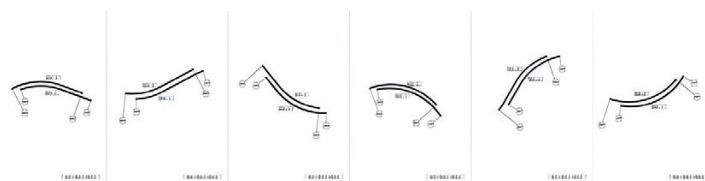
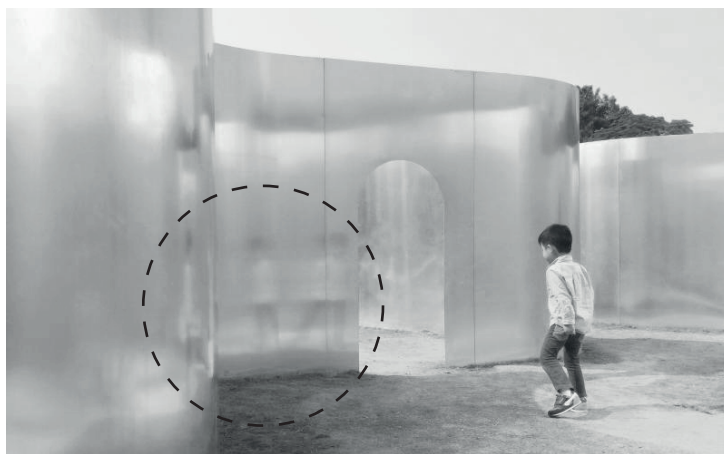
do que los visitantes se sientan desorientados al no poder confiar plenamente en lo que ven.

Las distintas curvaturas provocan que los objetos reflejados parezcan más alargados o comprimidos, y que las perspectivas cambien continuamente a medida que el visitante se mueve alrededor del espacio. Las distorsiones pueden multiplicar imágenes, haciendo que el entorno parezca más complejo y misterioso, mientras que las **LUZ** que inciden sobre el material reflejan patrones dinámicos que varían a lo largo del día, transformando la experiencia visual.

Además, la **LUZ** funciona como guía sugiriendo el camino hacia un nuevo descubrimiento (vano).

Los **UMBRALES** también juegan un papel fundamental, creando una conexión parcial entre lo interior y lo exterior. Ofrecen fragmentos de información visual, pero no muestran todo, lo que invita al visitante a explorar más allá de lo visible. La **DIVERSIDAD DE ALTURAS** en los umbrales del pabellón provoca cambios constantes en la percepción del espacio. Estas diferencias de altura cambian la perspectiva de cada umbral, haciendo que cada paso revele algo nuevo. Este diseño crea una secuencia de momentos inesperados, intensificando la intriga y el deseo de descubrir lo que hay más allá.

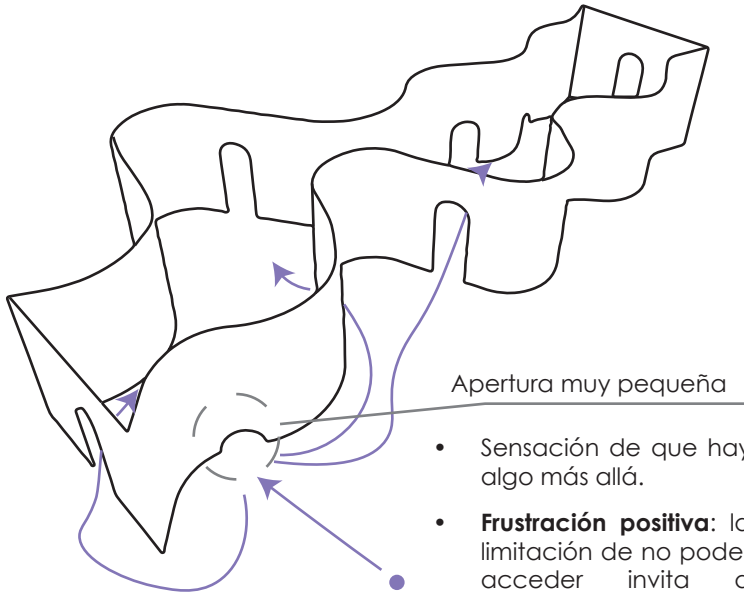
## MATERIAL REFLECTANTE



## LUZ



# FACTORES DE INTRIGA



Apertura muy pequeña

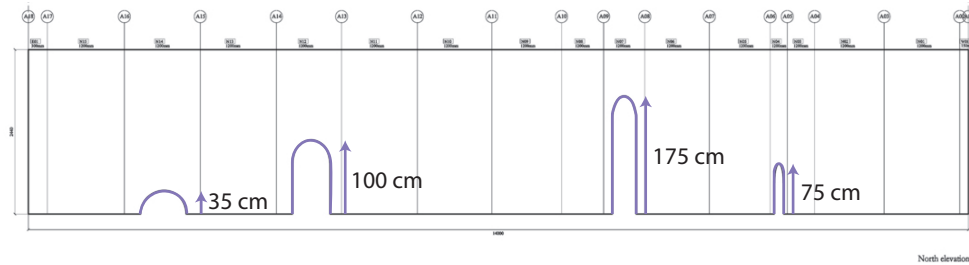
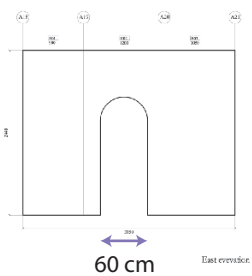
- Sensación de que hay algo más allá.
- **Frustración positiva:** la limitación de no poder acceder invita a buscar otros caminos.

Elaboración propia

## UMBRALES



- Variedad de alturas en aperturas



# TABLA RESUMEN

Factores de intriga	¿Por qué intrigante?	Factores de intriga globales	Acción y sentimiento
<b>Integración con el paisaje</b>	Sus límites se confunden con el paisaje natural.	<b>Oculto</b> <b>Escenario aislado</b> <b>Complejidad</b>	Mirar curioso, Avanzar cauteloso
<b>Espacio confinado</b>	Invita a imaginar lo que podría estar oculto.	<b>Oculto</b> <b>Escenario aislado</b>	Mirar expectante
<b>Sinuosidad</b>	Las curvas generan reflejos distorsionados.  Oculta lo que está por delante.	<b>Oculto</b> <b>Tensión temporal</b> <b>Complejidad</b>	Explorar fascinado Avanzar expectante
<b>Material reflectante</b>	Genera múltiples reflejos y distorsiones.	<b>Complejidad</b> <b>Revelación impactante</b>	Observar / Explorar fascinado
<b>Umbrales</b>	Ofrecen fragmentos de información visual.	<b>Pista</b>	Cruzar alegre Cruzar atento
<b>Luz</b>	Percepción cambiante del entorno.  Guía al visitante .	<b>Complejidad</b> <b>Pistas</b>	Observar / Explorar fascinado

Elaboración propia

# Supuesto de movimiento de una experiencia espacial

**Traslación**



**Velocidad**



-

+

+

Umbrales

Material reflectante

Sinuosidad

Luz

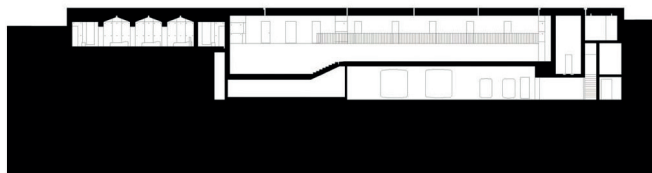
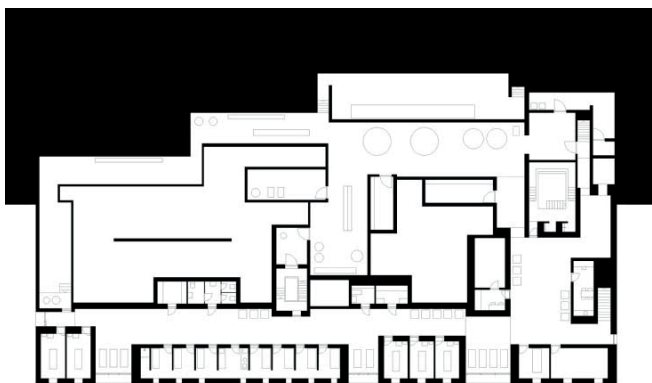
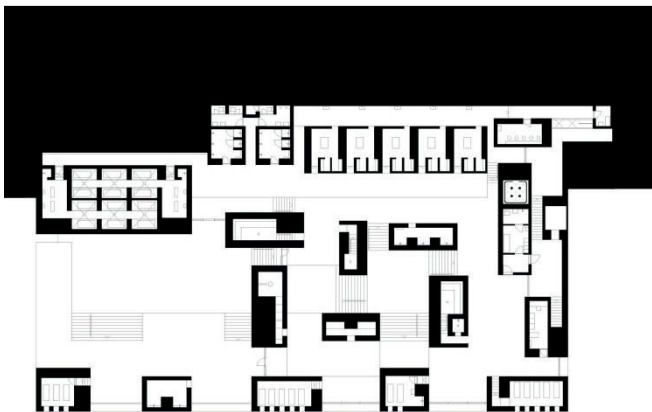
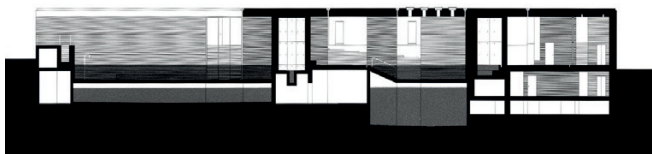
Espacio cerrado

Elaboración propia

# TERMAS DE VALS

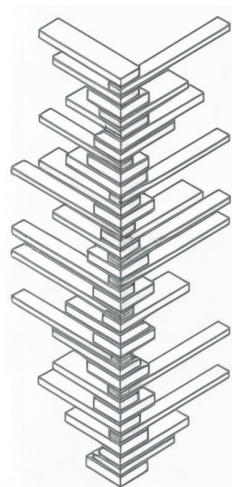
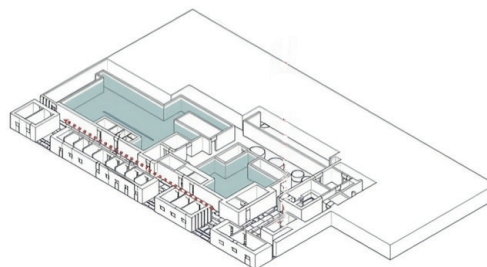
Peter Zumthor  
Graubunden, Suíza  
1996

Afecto forma: Cavernosidad, segmentación  
Afecto materia (roca): Peso, cavernosidad  
Afecto materia (agua): Fluidéz, calidez,



Plantas y cortes. Tomado de (Architectuul, 2021)

¿Qué es?: Un complejo termal en los Alpes suizos que fusiona arquitectura y naturaleza. Propone una experiencia sensorial a través de materiales brutos, luz tenue y espacios que evocan cuevas o manantiales naturales.



Placas de 15 cm de ancho cortadas a un metro de longitud (roca metamórfica formada a partir de feldespato, cuarzo y mica).

# FACTORES DE INTRIGA

Las Termas de Vals, se esconden bajo una cubierta verde semi-enterrada, como si emergieran directamente del cerro. Esta **INTEGRACIÓN CON EL PAISAJE** crea una primera barrera visual que genera expectativa en el visitante; Desde el exterior, el edificio casi desaparece en el terreno, dejando entrever que algo ya está oculto, lo que inmediatamente despierta la curiosidad sobre lo que se encuentra debajo de la superficie.

Una vez dentro, el juego de **LUZ Y SOMBRA** controla la percepción de los espacios. La luz natural se filtra por aberturas pequeñas y estratégicamente ubicadas, dejando amplias zonas en penumbra. Esta dosificación de luz no solo oculta ciertas partes del espacio, sino que también fragmenta lo que puede verse, manteniendo al visitante en una constante búsqueda de lo que está por revelarse. El contraste entre lo oscuro y lo iluminado transforma cada rincón en una nueva revelación.

El **AGUA**, con su flujo constante y las distintas temperaturas de las piscinas, añade otra capa de misterio. Las **VARIACIONES TÉRMICAS** obligan al cuerpo a adaptarse, creando un recorrido sensorial que cambia de un espacio a otro. El visitante no sabe qué sensación se encontrará al sumergirse en cada nueva piscina, lo que hace que el avance por las termas sea una secuencia de descubrimientos táctiles y térmicos.



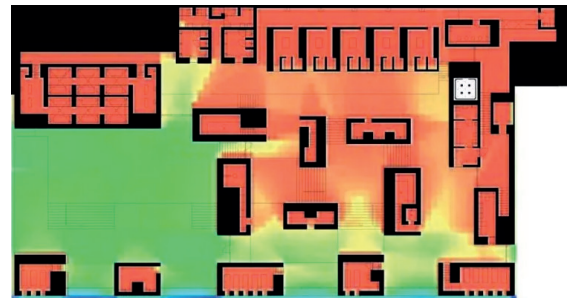
Integración con el paisaje. (Andrea Ceriani, 2009)



Luz y sombra. Tomado de (Fernando Guerra, 2016)



Agua. Tomado de (Architectuur, 2021)



Variaciones térmicas. Tomado de (Andrea Ceriani, 2009)

# FACTORES DE INTRIGA

El uso de la piedra local acentúa esta experiencia, con su **RUGOSIDAD** que invita a ser tocada. Las superficies irregulares no solo evocan la materialidad cruda de la montaña, sino que también generan una relación íntima entre el visitante y el espacio. El contacto con la piedra añade una dimensión física a la experiencia, transformando lo visual en algo que también se percibe a través del tacto.

El **RECORRIDO NO LINEAL** de las termas es otro factor que añade complejidad. A medida que el visitante se mueve por los diferentes niveles, los caminos no son siempre directos ni predecibles. Cada giro o cambio de altura lleva a un espacio que no se revela por completo hasta que uno está en él, manteniendo una tensión espacial que empuja al visitante a seguir explorando.

Finalmente, los **SONIDOS** del agua, amplificadas por la arquitectura y los ecos naturales de las paredes de piedra, suman una experiencia auditiva que rodea al visitante. Los sonidos rebotan y se distorsionan, creando una atmósfera envolvente que confunde la percepción del espacio. La mezcla de lo visible y lo audible amplifica la intriga y refuerza la conexión entre el espacio físico y los sentidos.



Rugosidad



Recorrido no lineal



Sonido. Tomado de (Andrea Ceriani, 2009)

# TABLA RESUMEN

Factores de intriga	¿Por qué intrigante?	Factores de intriga globales	Acción y sentimiento
<b>Integración con el paisaje</b>	La estructura semienterrada sugiere que guarda secretos bajo la tierra.	<b>Oculto Escenario aislado</b>	Mirar expectante
<b>Luz y sombra</b>	Revela y oculta lugares.	<b>Pistas Oculto</b>	Caminar expectante
<b>Agua</b>	El agua, en estado líquido o evaporada distorsiona la realidad.	<b>Complejidad Pistas</b>	Sentir y ver fascinado
<b>Variaciones térmicas</b>	Cambio de percepción corporal y sensorial.	<b>Complejidad Pistas Revelaciones impactantes</b>	Sentir sorpresivo
<b>Rugosidad</b>	Sensación táctil que parece esconder secretos en su materialidad antigua.	<b>Escenario aislado Complejidad</b>	Tocar pensativo
<b>Recorrido no lineal</b>	Revelación de forma gradual.	<b>Tensión temporal Oculto</b>	Avanzar expectante
<b>Sonidos</b>	Sonidos y ecos lejanos invitan a explorar.	<b>Pistas Sonido y silencios</b>	Escuchar curioso y relajado

# Supuesto de movimiento de una experiencia espacial

**Traslación**



-

+

**Velocidad**

+



Integración con el paisaje

Rugosidad

Variaciones térmicas  
Luz y sombra  
Agua  
Sonidos  
Recorrido no lineal

-

Elaboración propia

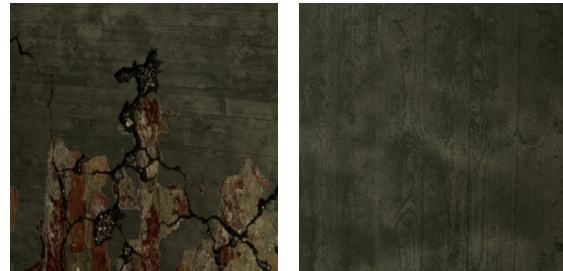
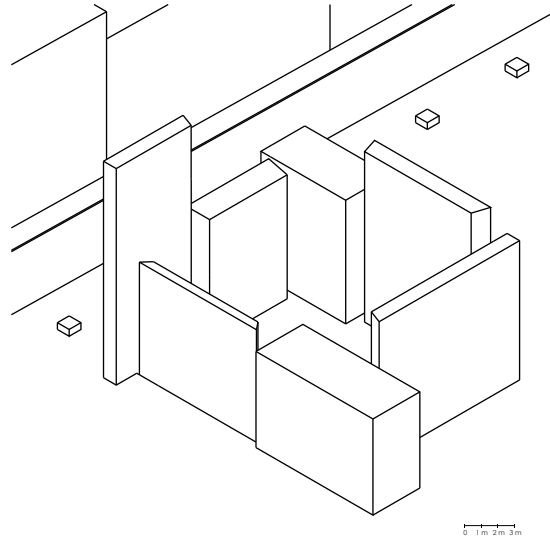
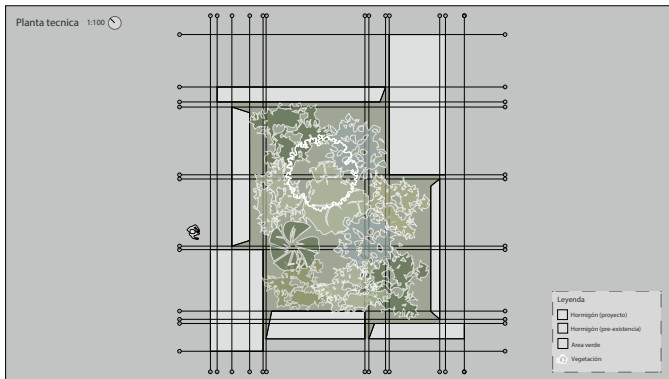
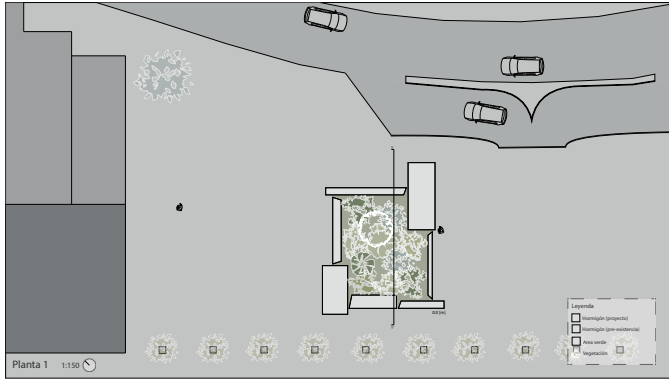


# MEMORIAL: SUEÑOS VERDES, SOMBRAS GRISES

Valentina Valenzuela  
Taller Avanzado 7 Reels  
2024

Afecto forma: Pesadez, recinto, fragmentario  
Afecto materialidad: Pesadez, estriado

"El verde recuerdo de un pasado inalcanzable invita a todos a detenerse, reflexionar de lo que hemos perdido. Este memorial es un espacio de contemplación, un recordatorio de la belleza natural que nos rodeaba y que ahora se a vuelto una ilusión, un sueño inalcanzable." (Valentina Valenzuela, 2024)



Hecho de hormigón, donde en ciertas partes se encuentra desgastado.

# FACTORES DE INTRIGA

En este proyecto, el uso de un **MATERIAL SIMPLE Y DESGASTADO**, como el hormigón, establece una primera capa de misterio, evocando un pasado perdido o inalcanzable. Este material, con su apariencia ruda y desgastada, transmite una sensación de pesadez y permanencia, lo que invita a reflexionar sobre el paso del tiempo y las marcas que deja.

El segundo factor clave es la presencia de **PEQUEÑAS ABERTURAS Y LA IMPOSIBILIDAD DE INGRESAR** a ciertos espacios, lo que crea una tensión entre lo que se puede ver y lo que está prohibido. Estas aperturas limitadas permiten apenas vislumbrar lo que hay detrás, despertando curiosidad pero también frustración al no poder acceder completamente.

Los **MUROS ALTOS** de entre 8,5 y 12 metros no solo refuerzan la idea de aislamiento, sino que también bloquean parcialmente la vista del interior. Desde afuera, estos muros imponentes invitan a la contemplación y generan una sensación de inalcanzable misterio.

El contraste es otro recurso de intriga importante, particularmente visible en el interior, donde la **NATURALEZA CONTRASTA** fuertemente con el hormigón. Este inesperado cambio de ambiente sorprende al visitante,

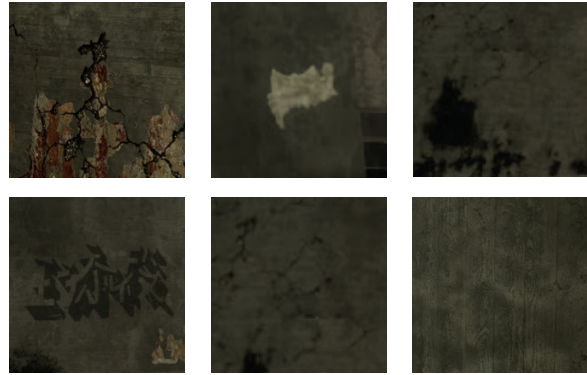
creando una dualidad entre la dureza de los materiales constructivos y la suavidad de los elementos naturales, lo que provoca una sensación de descubrimiento inesperado.

Finalmente, la intriga se acentúa con la presencia de una **BANCA SIN USO APARENTE**, colocada en un lugar ambiguo. Su función no está clara, lo que deja al visitante preguntándose cuál es su propósito dentro del espacio, y si su disposición tiene un significado oculto o simbólico.

# FACTORES DE INTRIGA



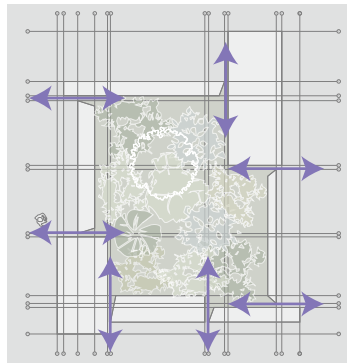
Material simple y descastado: Hormigón



Desgaste, manchas, grafitis, fracturas



Pequeñas aberturas y no poder ingresar



Muros altos: 8,5 m-12 m



Interior contrastante: naturaleza



Banca al interior sin uso

# TABLA RESUMEN

Factores de intriga	¿Por qué intrigante?	Factores de intriga globales	Acción y sentimiento
<b>Material simple y desgastado</b>	Transmite pesadez y aflicción.	<b>Ambigüedad</b>	Observar apesadumbrado
<b>Pequeñas aberturas y la imposibilidad de ingresar</b>	Genera tensión entre lo visible y lo inaccesible.	<b>Escenario aislado</b>	Observación frustrada
<b>Muros altos</b>	Bloquean la vista y generan misterio sobre el interior.	<b>Oculto</b>	Contemplación con pequeñez
<b>Naturaleza contrastante</b>	El contraste inesperado entre lo natural y lo construido sorprende al visitante.	<b>Revelaciones impactantes</b>	Observar sorpresivo
<b>Banca sin uso aparente</b>	Su presencia en un lugar ambiguo despierta preguntas sobre su propósito o simbolismo.	<b>Revelaciones impactantes</b>	Observar extrañado

Elaboración propia

# Supuesto de movimiento de una experiencia espacial

**Traslación**



-

+

**Velocidad**

+



Aberturas  
Banca sin  
USO

Naturaleza  
contrastante

Muros altos  
Material simple  
y desgastado

-

Elaboración propia

# PABELLÓN THE BLUR



Elizabeth Diller y Ricardo Scofidio  
Lago Neuchâtel, Suiza  
2002

Afecto forma: Amorfo, flotante  
Afecto materia: ligereza

¿Qué es?: Pabellón con apariencia de nube, creada por una espesa niebla de vapor de agua generada por una red de boquillas. Este vapor oscurece eficazmente la estructura, desdibujando el límite entre el entorno construido y el paisaje natural.

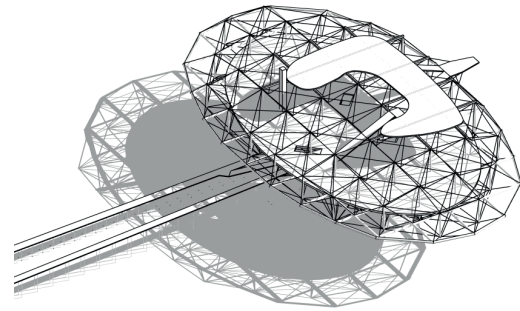
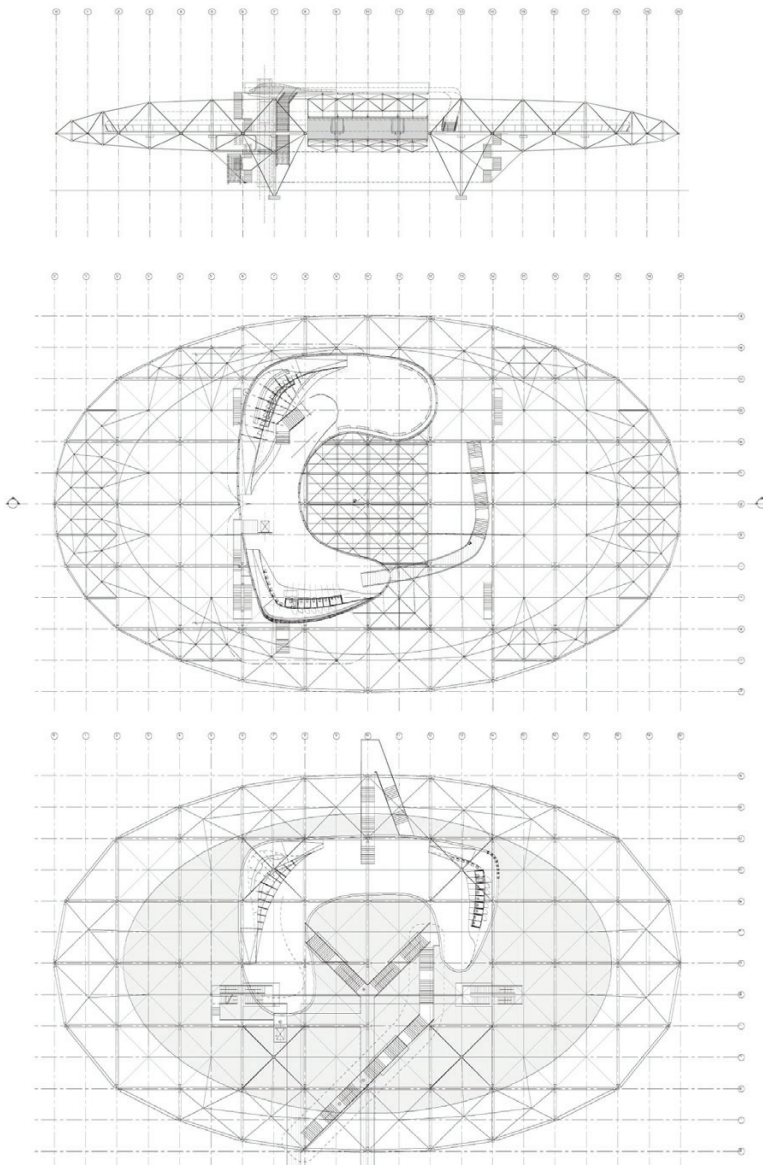
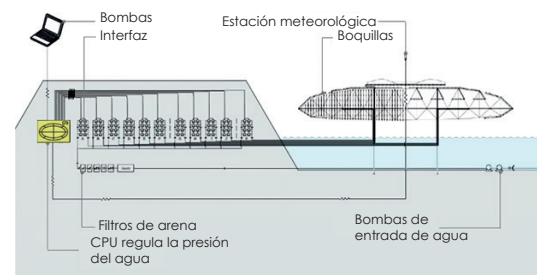


Fig x Boquillas de alta presión



# FACTORES DE INTRIGA

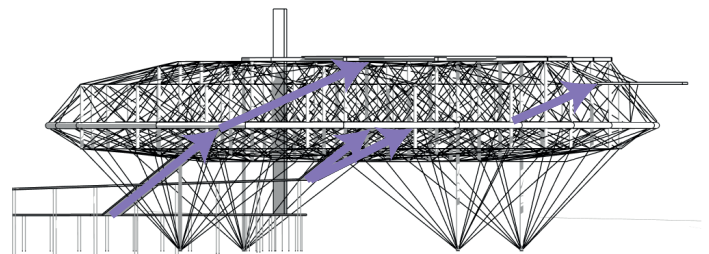
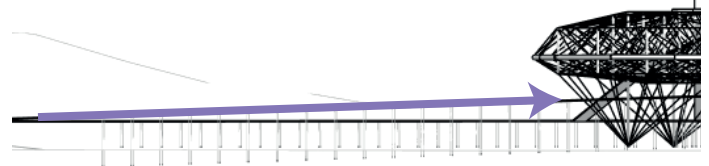
El emplazamiento del Blur Building se **FUSIONA CON SU ENTORNO NATURAL**. La arquitectura parece disolverse en el paisaje acuático, haciendo que los límites entre el lago y el edificio desaparezcan, generando una atmósfera enigmática y desorientadora.

La **NIEBLA** que rodea la estructura, está generada por boquillas de alta presión que disuelve los límites físicos del pabellón y crea una atmósfera en la que los visitantes se desorientan. A medida que avanzan, la estructura parece desaparecer en el horizonte, haciendo que el acto de entrar sea un paso hacia lo desconocido, lleno de expectativas.

Además, la niebla desdibuja la línea entre el paisaje y la arquitectura, haciendo que el visitante cuestione dónde termina uno y empieza el otro.

El recorrido hacia el pabellón también contribuye a la intriga. El **ASCENDER** por la pasarela, se genera una especie de anticipación y expectativa. La inclinación y el ascenso físico contribuyen a una tensión natural, ya que el cuerpo se prepara para lo que se revelará a medida que avanza.

Dentro del pabellón, la **AUSENCIA DE UN ESPACIO DEFINIDO (INDETERMINADO)** crea una sensación de suspensión. No hay paredes ni techos visibles, y los visitantes se encuentran flotando en un entorno donde los



# FACTORES DE INTRIGA

contornos arquitectónicos desaparecen, intensificando la sensación de inmersión y misterio. Esta falta de estructura clara aumenta la intriga al sumergir al visitante en un espacio donde la orientación física se pierde, lo que provoca una sensación de vulnerabilidad y asombro.

El sonido también juega un papel importante. El constante **RUIDO BLANCO** generado por las boquillas de vapor se mezcla con el entorno acústico diseñado por Christian Marclay, añadiendo una capa auditiva intrigante. Este paisaje sonoro envolvente rompe con las expectativas de un entorno tranquilo y, en cambio, sumerge a los visitantes en una experiencia multisensorial donde el sonido refuerza la desorientación creada por la niebla. Los ecos del agua y el vapor amplifican el sentimiento de estar en un espacio indeterminado.



Fig x Boquillas de alta presión

# TABLA RESUMEN

Factores de intriga	¿Por qué intrigante?	Factores de intriga globales	Acción y sentimiento
<b>Fusión con su entorno natural</b>	Se difumina en el paisaje acuático.	<b>Escenario aislado</b>	Observar asombrado
<b>Niebla</b>	Oculto los límites del pabellón.	<b>Oculto</b>	Adentrarse desorientado
<b>Ascenso</b>	Ascenso gradual hacia la estructura genera expectación.	<b>Tensión temporal</b>	Subir expectante
<b>Ausencia de un espacio definido</b>	Confunde la percepción del espacio.	<b>Ambigüedad</b>	Adentrarse desorientado
<b>Ruido blanco</b>	Sonido constante y envolvente provoca una atmósfera inmersiva e inquietante.	<b>Sonido y silencios</b>	Inmersión

Elaboración propia

# Supuesto de movimiento de una experiencia espacial

**Traslación**



-

+

**Velocidad**

+



Fusión con entorno

Niebla  
Ruido blanco


Indeterminado

Ascenso

-

Elaboración propia

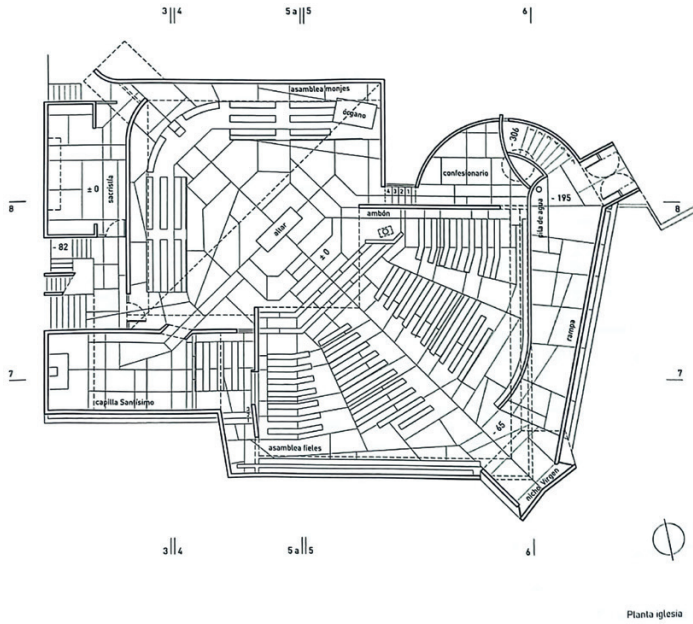
# MONASTERIO BENEDICTINO

The photograph captures the interior of the Monasterio Benedictino church, showcasing a stark, minimalist architectural style. The space is dominated by large, light-colored concrete walls and a high, flat ceiling. A prominent feature is a large, dark wooden cross mounted on a tall, slender stand, positioned centrally in the foreground. To the right, a dark wooden podium stands near a large, narrow window that allows natural light to filter into the space, creating a dramatic interplay of light and shadow. The floor is dark and polished, reflecting the ambient light. The overall atmosphere is one of quiet contemplation and modernist design.

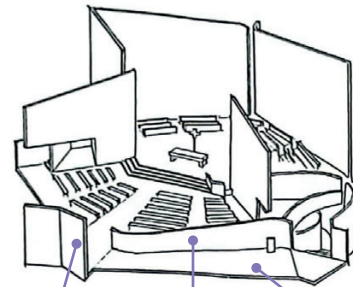
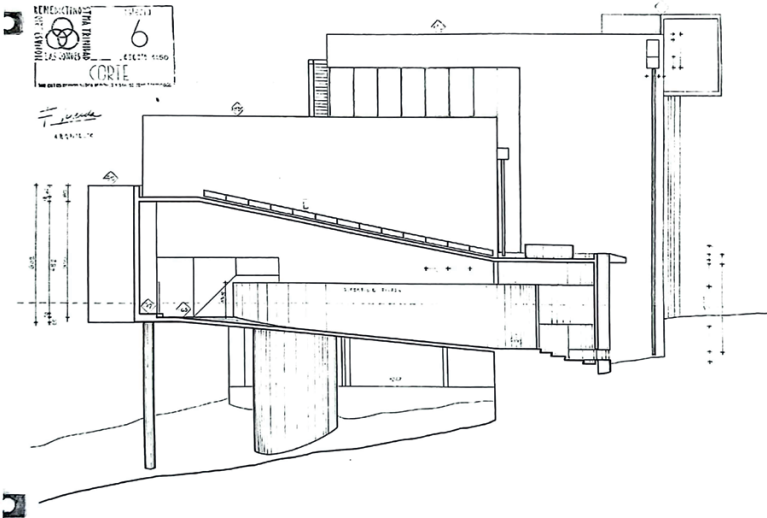
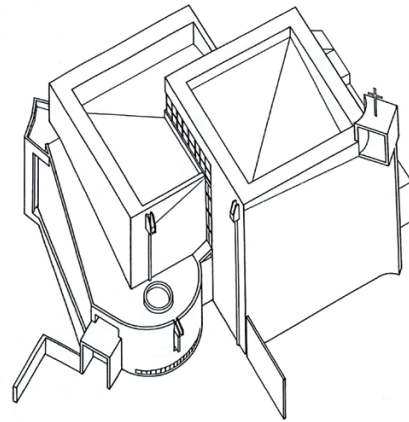
Gabriel Guarda y Martín Correa  
Cerro Los Piques, Santiago, Chile  
1964

Afecto forma: Axialidad, Ortogonalidad  
 Afecto materia: Guía, Claridad

133

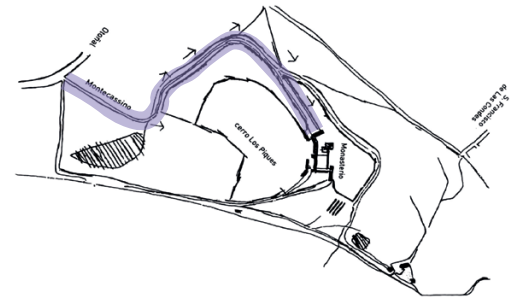


¿Qué es?: Monasterio que fue concebido como un refugio espiritual que refleja los principios de la vida monástica benedictina: simplicidad, recogimiento y comunión con Dios. Los arquitectos buscaron una forma de expresar la espiritualidad a través de la arquitectura, capturando la esencia del lugar de oración y retiro.

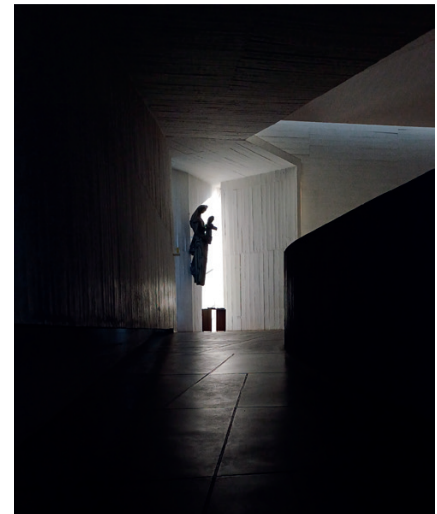


Hormigón

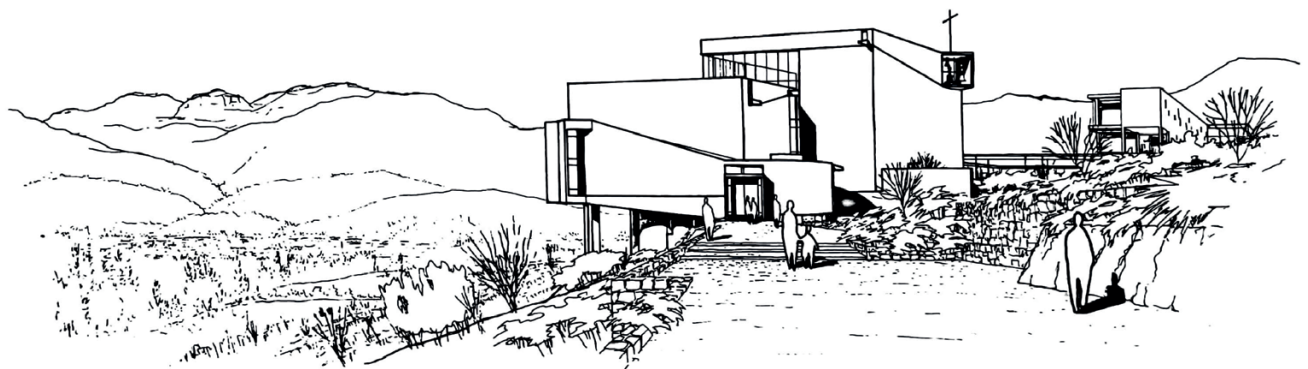
Ubicado en el cerro Los Pirques y rodeado de naturaleza, el Monasterio Benedictino se presenta como un espacio **AISLADO** e inmerso en su entorno natural. Esta ubicación aislada ya genera una sensación de retiro y contemplación, donde el recorrido hasta el monasterio es un primer paso hacia un espacio de espiritualidad y misterio.



Desde el acceso, el **RECORRIDO EXTENSO** hacia la entrada mantiene al visitante en un estado de expectación. El camino, que se extiende sin revelar de inmediato el interior del monasterio, intensifica la sensación de descubrimiento y hace que cada paso parece llevar hacia algo más profundo. Este recorrido indirecto está marcado por un **QUIEBRE** antes de llegar al altar, un giro que obliga a pasar primero frente a la Virgen antes de llegar al espacio principal.



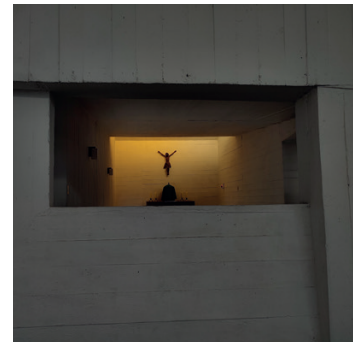
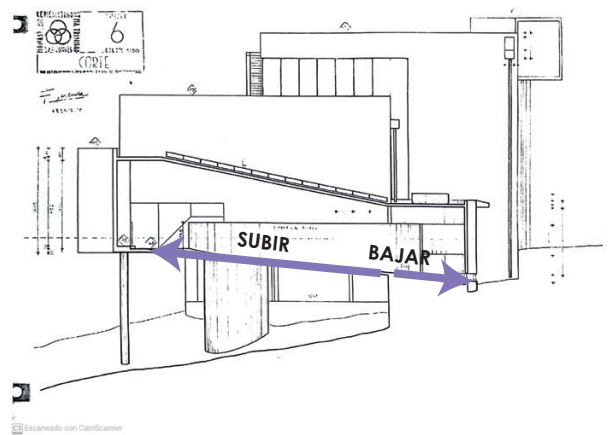
La **VIRGEN**, situada en una posición elevada, se convierte en una guía simbólica que marca el recorrido y da sentido al espacio.



La **FORMA** del monasterio, de líneas minimalistas y austeras, pero a la vez poco habitual, llama la atención desde el exterior. Su geometría, que parece contradictoria a primera vista, genera una sensación de misterio, invitando a los visitantes a cuestionar cómo ha sido concebido y qué significado esconde.

La **VERTICALIDAD** de la iglesia, con sus imponentes muros, intensifica la percepción del espacio como algo monumental. Al entrar, esta sensación se amplifica, reforzando la idea de ascender hacia algo superior. Este contraste entre lo físico y lo espiritual provoca una introspección a lo largo del camino. También la verticalidad se encuentra en el acto de bajar, particularmente hacia el confesionario, provoca una introspección natural en quien lo experimenta. Este movimiento refuerza el sentido de profundidad emocional y espacial, transformando el descenso en una experiencia íntima y contemplativa .

El uso dramático de la **LUZ** es uno de los elementos más poderosos del monasterio. La luz natural se introduce a través de umbrales y ventanas de distintos tamaños. Estos **UMBRALES** funcionan como puntos de transición que revelan lo que viene sin mostrarlo por completo, lo que aumenta el misterio de lo que hay más allá.



Los **DISTINTOS COLORES DE LUZ** que se filtran a través de los vanos crean una experiencia sensorial, donde el juego entre la luz fría y cálida marca diferentes momentos del día y del recorrido. Estos cambios de color no solo llaman la atención visualmente, sino que también guían al visitante de forma sutil.

Las **LÍNEAS DE MOLDAJE** del hormigón , dispuestas en diferentes direcciones, añaden una dimensión táctil y visual que obliga al visitante a detenerse y observar de cerca. Las texturas guían la mirada y fomentan la exploración del espacio, introduciendo una capa adicional de descubrimiento y detalle que intensifica la experiencia sensorial y arquitectónica del lugar.

En conjunto, estos factores de intriga, crean una atmósfera de descubrimiento espiritual y arquitectónico, donde lo visible y lo oculto juegan un papel crucial en la percepción. del espacio.



# TABLA RESUMEN

Factores de intriga	¿Por qué intrigante?	Factores de intriga globales	Acción y sentimiento
<b>Aislado</b>	Sensación de retiro y contemplación.	<b>Escenario aislado</b>	Introspección
<b>Recorrido extenso</b>	Anticipación constante	<b>Tensión temporal</b>	Caminar contemplativo y expectante
<b>Quiebre</b>	Sensación de descubrimiento a medida que se avanza.	<b>Oculto</b>	Caminar expectante
<b>Virgen</b>	Guía al visitante .	<b>Pistas</b>	Ver dirigido
<b>Forma</b>	Complejidad de su estructura invita a reflexionar sobre cómo fue construido y por qué.	<b>Complejidad</b>	Observar curioso

Elaboración propia

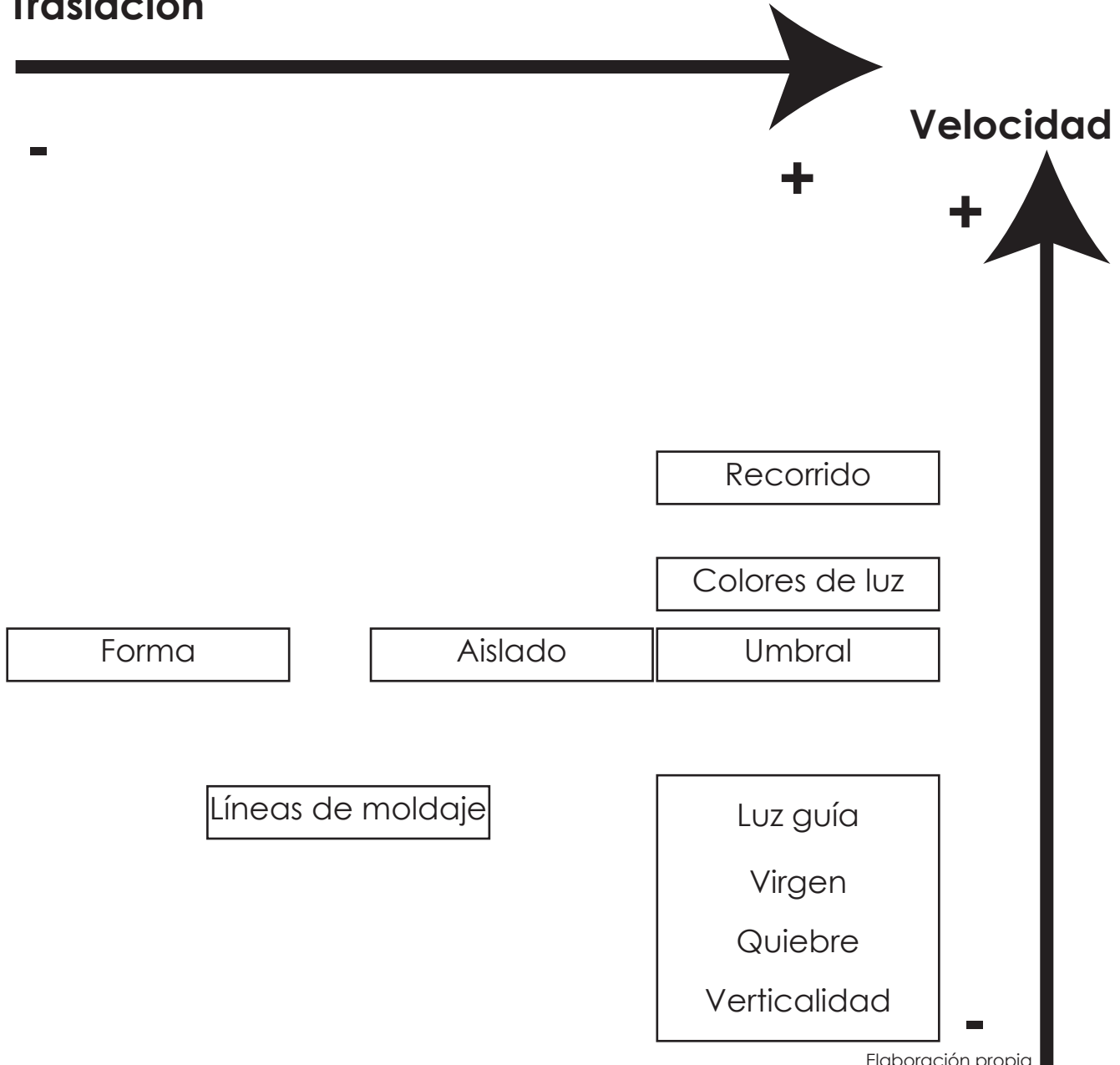
# TABLA RESUMEN

Factores de intriga	¿Por qué intrigante?	Factores de intriga globales	Acción y sentimiento
<b>Verticalidad</b>	Refuerza la idea entre lo físico y lo espiritual provocando introspección.	<b>Tensión temporal</b>	Ascender/descender conciente
<b>Luz</b>	Incita a descubrir su origen.	<b>Pistas</b>	Observar / Explorar fascinado
<b>Umbral</b>	Filtra lo que podemos ver, generando intriga sobre lo que hay más allá.	<b>Pistas</b>	Observar limitado
<b>Distintos colores de luz</b>	Crean una atmósfera cambiante, transformando la percepción del espacio.	<b>Complejidad Revelaciones impactantes</b>	Observar sorpresivo
<b>Líneas de moldaje</b>	Las texturas guían la mirada y fomentan la exploración del espacio.	<b>Pistas</b>	Observar / Explorar fascinado

Elaboración propia

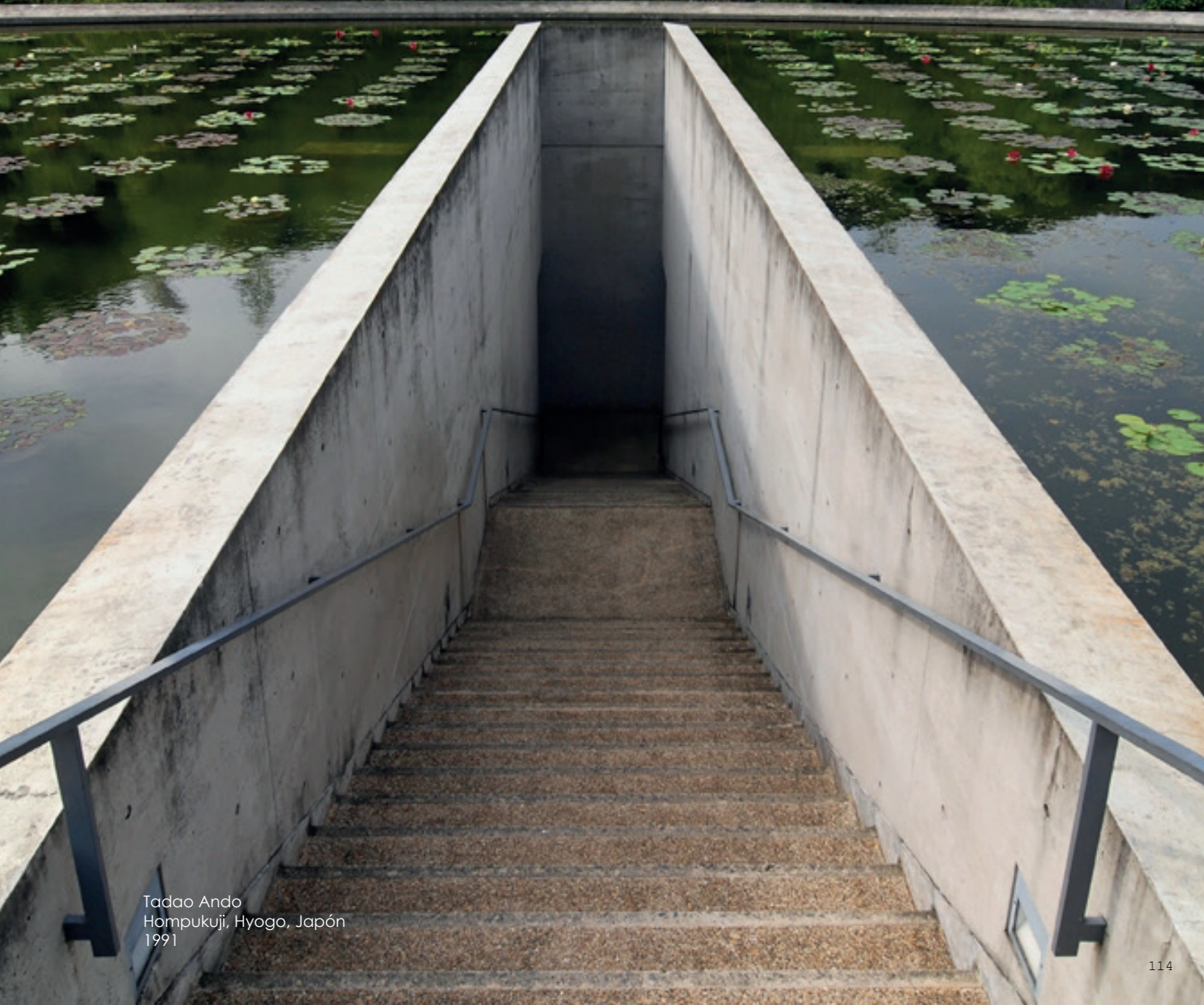
# Supuesto de movimiento de una experiencia espacial

**Traslación**



Elaboración propia

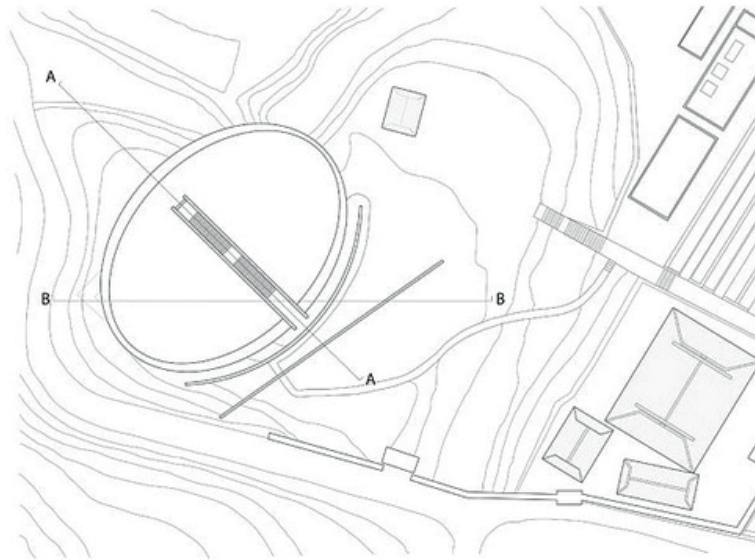
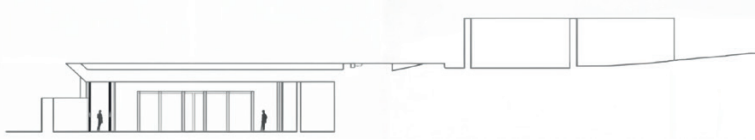
# TEMPLO DEL AGUA



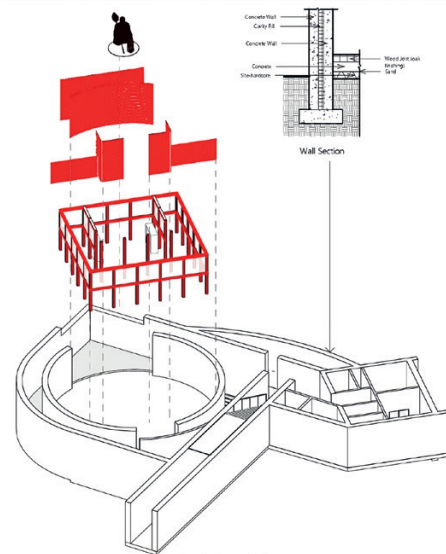
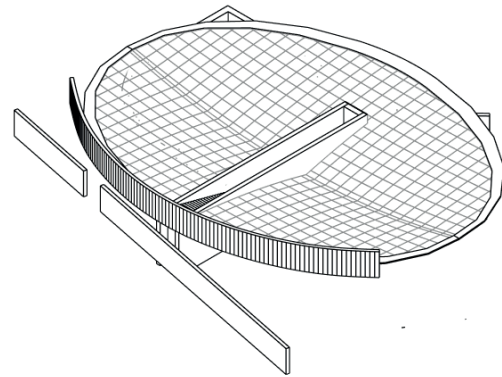
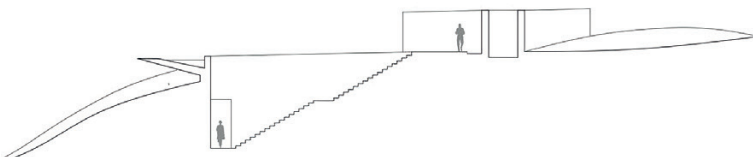
Tadao Ando  
Himpukuji, Hyogo, Japón  
1991

Afecto forma: Lentitud, verticalidad, direccionalidad  
Afecto materia: pesadez, ligereza

¿Qué es?: Concebido como un espacio de espiritualidad, combina la simplicidad de la arquitectura con elementos naturales como el agua y la luz. El templo está parcialmente sumergido, con un recorrido ascendente que culmina en una plataforma donde la naturaleza y la arquitectura se fusionan en una atmósfera contemplativa y de reconocimiento.



Site Plan



Interior Axonometric View

# FACTORES DE INTRIGA

El Templo del Agua genera una experiencia intrigante desde el momento en que el visitante comienza su **RECORRIDO LARGO E INDIRECTO**. A medida que se avanza, el camino nunca revela el destino de manera inmediata, intensificando el deseo de descubrir lo que yace al final. Este recorrido está marcado por **QUIEBRES** estratégicos que redirigen constantemente la visión y el movimiento, ocultando la vista directa hacia el santuario y manteniendo el misterio hasta el último momento.

La **AUSTERIDAD MATERIAL** del templo, con su uso limitado de concreto, agua y luz, añade una capa de simplicidad intrigante. Los materiales no revelan su complejidad de inmediato, sino que invitan al visitante a reflexionar sobre su naturaleza cruda y su interacción con el entorno. Los **MUROS DE 3 METROS** de altura limitan la visión lateral, obligando a los visitantes a dirigir su atención hacia el recorrido y lo que tienen directamente frente a ellos. Estos muros actúan como barreras visuales que ocultan lo que está por venir, manteniendo la tensión y la expectativa a lo largo del recorrido.

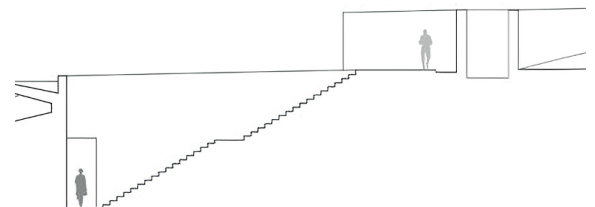
La **VERTICALIDAD** del recorrido cobra protagonismo cuando los visitantes descienden la escalera hacia el templo, creando un efecto de inmersión. La acción de bajar acentúa la conexión con el espacio, haciendo que la sensación de estar adentrándose en un lugar sagrado sea aún más fuerte. El visitante se sumerge tanto esencialmente como espiritualmente, lo que genera una expectativa de descubrimiento conforme descienden hacia el



Recorrido con acceso indirecto. Fuente: Architectuul



Recorrido paredes hormigón, material austero. Fuente: Architectuul



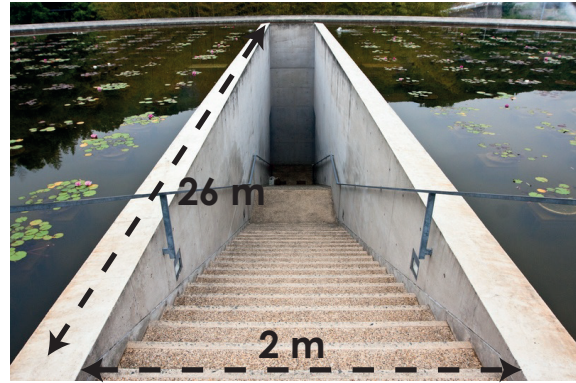
# FACTORES DE INTRIGA

centro del templo.

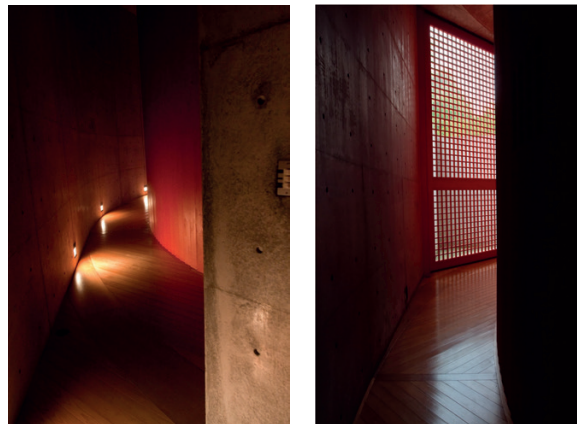
A pesar de que la escalera mide 2 metros de ancho, la notable **ESTRECHEZ** se hace evidente debido a su longitud de 26 metros y la presencia de muros laterales que, a medida que se desciende, parecen hacerse más altos. Esta combinación provoca una sensación de encierro y confinamiento, intensificando la experiencia inmersiva.

El juego de **LUZ Y SOMBRA** refuerza esta sensación de intriga, ya que la luz natural se dosifica con precisión, iluminando ciertas zonas mientras otras permanecen en sombras. El uso dramático de la luz amplifica el contraste entre lo visible y lo oculto, haciendo del recorrido un viaje de descubrimientos graduales.

Finalmente, estos elementos se entrelazan para crear una experiencia arquitectónica en la que cada paso revela algo nuevo, manteniendo un equilibrio entre lo que se oculta y lo que se deja ver. el recorrido largo e indirecto, y la sensación de descenso a través de la verticalidad trabajan en conjunto para mantener una atmósfera intrigante y cargada de espiritualidad.



Transición hacia "penumbra". Fuente: Architectuul



Aberturas de luz. Fuente: Architectuul

# TABLA RESUMEN

Factores de intriga	¿Por qué intrigante?	Factores de intriga globales	Acción y sentimiento
<b>Recorrido largo e indirecto</b>	Expectativa por el final.	<b>Tensión temporal</b>	Caminar expectante
<b>Quiebres</b>	Revela y oculta lugares.	<b>Oculto</b>	Caminar expectante
<b>Austeridad material</b>	No revela información sobre el interior.	<b>Oculto Ambiguo</b>	Observar ambiguo
<b>Muros de 3 metros</b>	Limitan la vista y hacen sentir pequeñez y tensión.	<b>Oculto</b>	Contemplación con pequeñez
<b>Verticalidad</b>	Inmersión hacia un espacio nuevo y oculto.	<b>Tensión temporal</b>	Bajar introspectivo
<b>Estrechez</b>	Sensación de confinamiento como preámbulo al templo.	<b>Tensión temporal Pistas</b>	Avanzar expectante
<b>Luz y sombra</b>	Contraste de espacios visibles y ocultos.	<b>Complejidad Pistas</b>	Caminar / observar expectante

# Supuesto de movimiento de una experiencia espacial

**Traslación**



-

+

**Velocidad**

+



Austeridad  
material  
  
Muro 3 m

Verticalidad  
Estrechez  
Luz y sombra  
Quiebres  
Recorrido largo  
e indirecto

-

Elaboración propia



# LIMINALIDAD

También en el ámbito espacial, existen lugares que generan intriga, y muchos de ellos están ligados a la liminalidad, un concepto que describe los espacios de transición donde se manifiestan situaciones de ambigüedad y extrañeza. Estos espacios no pertenecen completamente a lo conocido ni a lo desconocido, lo que provoca en las personas una sensación de incertidumbre que las invita a seguir explorando.

# LIMINALIDAD

Su sentido puede rastrearse en la **palabra latina limen**, que significa "**umbral**". Lo liminal o liminar (del latín *limināris*) hace referencia a una **zona de pasaje, a una puerta de entrada, al origen de una zona de ambigüedad** en la que algo deja de ser lo que era, para potencialmente poder transformarse en otra cosa. Convoca lo lindante, lo fronterizo, lo que pareciera continuo pero que no lo es. (Instituto de Artes Del Espectáculo)



Pasillos



Aeropuertos



Estacionamientos



Salas de espera



Ritual de iniciación de niños en Malawi.



Soundscapes

Los backrooms son un ejemplo de espacios liminales en el internet. Estos generan intriga debido a su aparente infinitud y monotonía, parecen extenderse indefinidamente, con pasillos simétricos y repetitivos que crean una sensación de estar atrapado en un bucle interminable. La ausencia de señales claras de salida, junto con su diseño ambiguo, provoca una extrañeza que desafía la lógica espacial. Los detalles como las ranuras en las paredes y la iluminación constante pero desorientadora contribuyen a la sensación de estar en un lugar que no pertenece a ningún sitio concreto, atrapando a las personas en un estado de transición sin fin.

# 1.BACKROOMS



"The Backrooms es una **"creepypasta"** que describe un **laberinto interminable** de oficinas y otros ambientes generados aleatoriamente." (Wikipedia)

"Los **creepypastas** son **historias cortas de terror...**" (Wikipedia)

- Sonido de ruido estático de la cámara
- Rugidos distorsionados

Espacio infinito y simetría



Ranuras



Agujeros



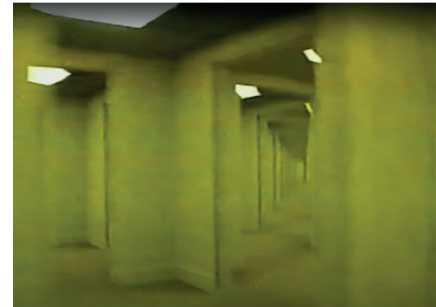
Sin salidas



Objetos sin contexto



Bucles



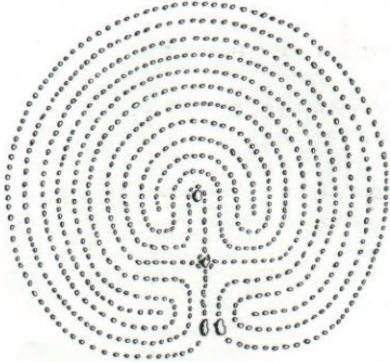
Los laberintos son otro ejemplo muy claro donde reina la liminalidad. Desde la antigüedad, han sido utilizados en diversos contextos rituales, como en ritos de iniciación, funerarios y de fertilidad. También han estado presentes en mitos, como el del Minotauro, donde el laberinto simbolizaba la lucha entre el instinto animal y la racionalidad. Estos mitos representaban los propios laberintos personales en la búsqueda de significado y verdad, como en la liberación del pueblo ateniense por Teseo.

Durante la Edad Media, los laberintos se integraron en las catedrales como un símbolo del camino hacia Dios, donde cada giro y vuelta simbolizaba las dificultades y sufrimientos enfrentados en la vida espiritual. En el Renacimiento y épocas posteriores, los laberintos reflejaban el humanismo antropocéntrico, simbolizando la búsqueda de conocimiento, verdad y autoentendimiento. Se convirtieron en lugares de entretenimiento, ideales para paseos en pareja y reflexión personal.

En la actualidad, los laberintos se han transformado en símbolos más artísticos, como el Laberinto vidriado de Kansas de Robert Morris, donde el visitante se pierde para encontrarse a sí mismo. La estructura de vidrio, se inserta en el lenguaje de la arquitectura moderna, con un diseño lineal, dinámico, transparente y elegante, que invita a una experiencia tanto física como psicológica.

## 2.LABERINTO

Ritual



Laberintos Trojaborg, Suecia  
Desde hace 3.000-4.000 años

El laberinto de Creta  
Mitología griega



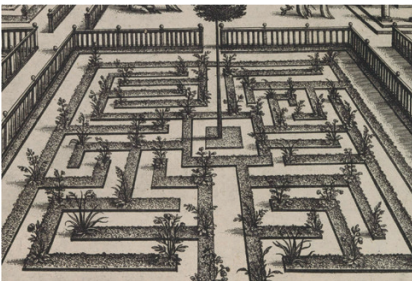
Monedas de Creta (siglos IV-III  
a.C.)

Espiritual



Laberinto unicursal Catedral de Chartres, 1194

Paisajístico y de entretenimiento



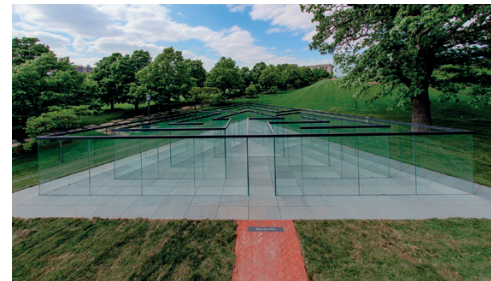
Dibujo de Hans Vredeman de Vries,  
1601

Paisajístico y de entretenimiento



Parque del Laberinto de Horta,  
España 1794. Multicursal

Artístico



Laberinto vidriado  
Kansas City, Estados Unidos  
Robert Morris, 2014

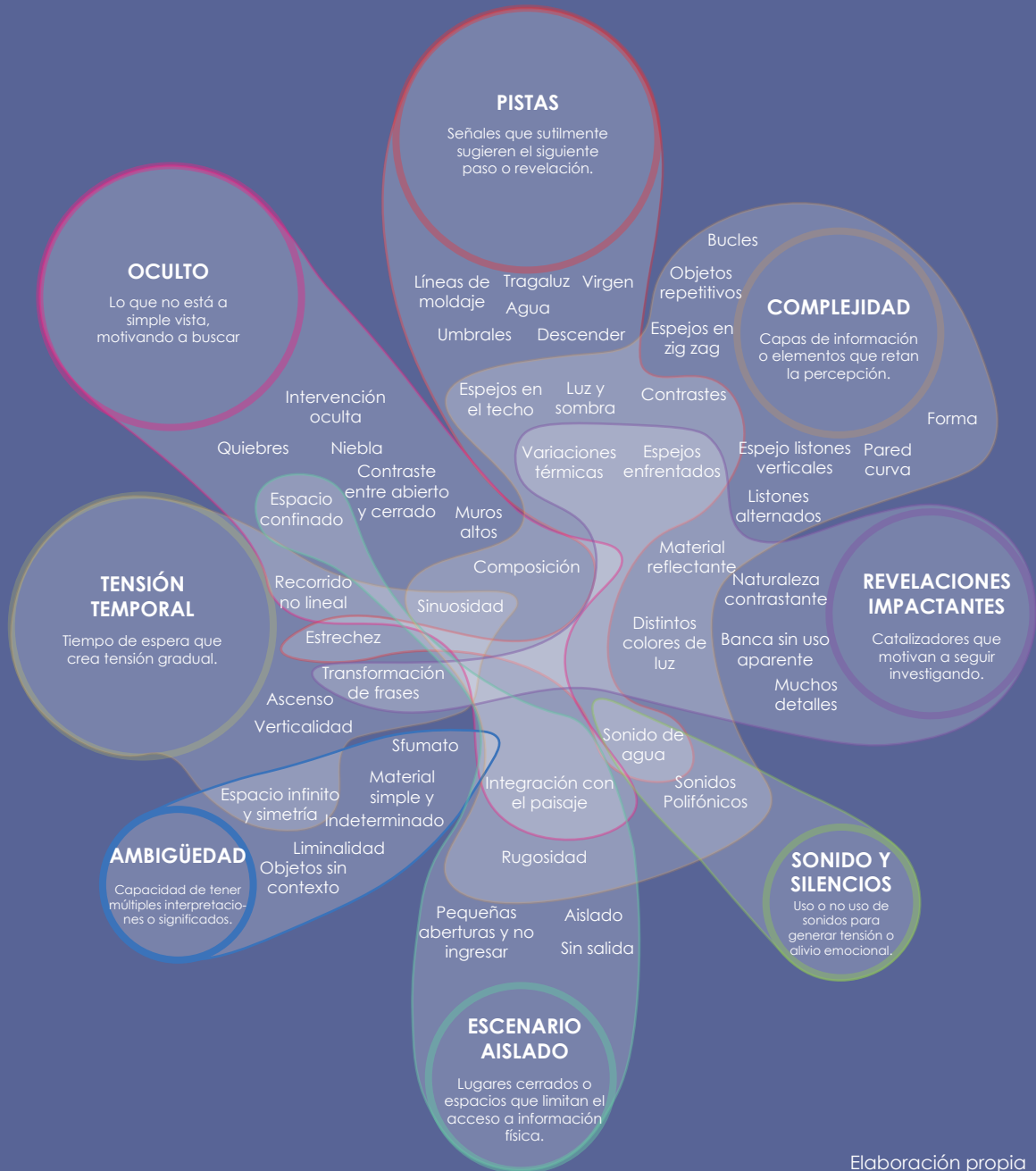
Un ejemplo claro de espacio liminal en el cine es **“El resplandor”** de Stanley Kubrick, donde todo gira en torno a la ambigüedad y la incertidumbre. El Hotel Overlook, donde los personajes se quedan, es en sí mismo un espacio liminal: un lugar de transición que parece existir entre el mundo de los vivos y los muertos. Este espacio está lleno de simetría, largas y repetitivas alfombras y corredores que no llevan a ningún lugar concreto, acentuando la sensación de estar atrapado en un estado entre lo real y lo irreal-

El hotel en sí refuerza esta sensación de liminalidad a través de su disposición espacial. Las habitaciones del Overlook no encajan entre sí ni con el exterior. Las ventanas parecen ubicarse en lugares imposibles y los espacios se superponen uno arriba del otro. La simetría inquietante de los espacios y la arquitectura cambiante del hotel crean una atmósfera de confusión, donde el espectador nunca está completamente seguro de lo que está viendo, lo que intensifica la sensación de misterio y desorientación.



El resplandor, 1980

# RELACIÓN FACTORES DE INTRIGA CON REFERENTES



Elaboración propia

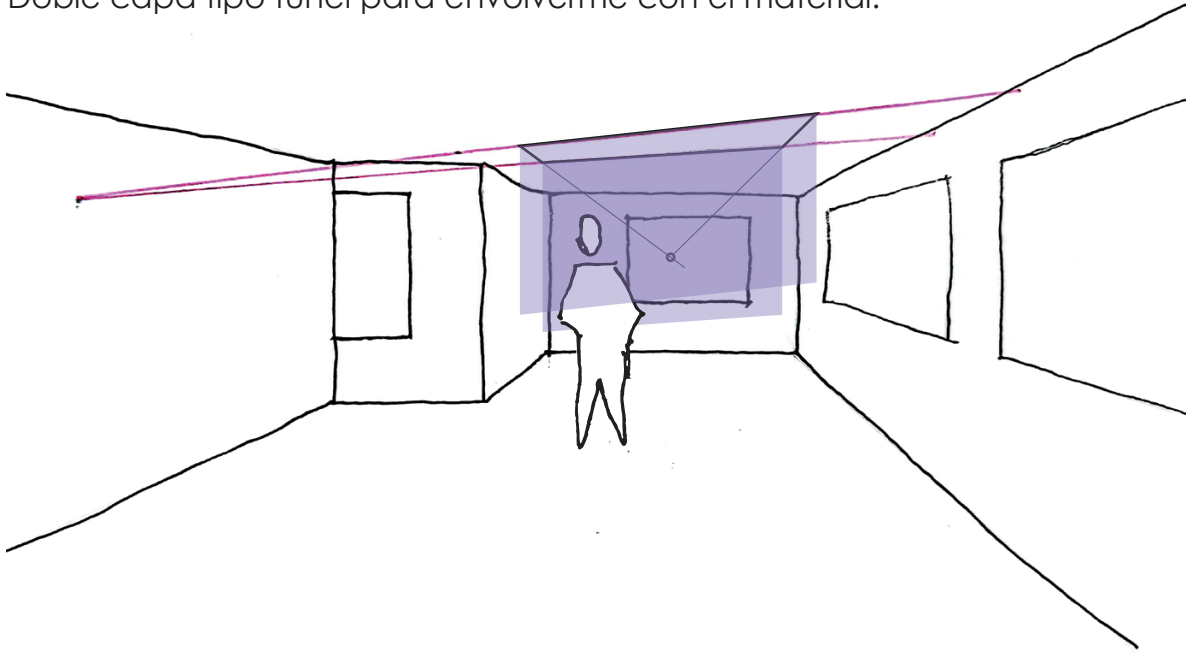
# PRUEBAS MATERIALES

## PRUEBA MATERIAL INTERIOR

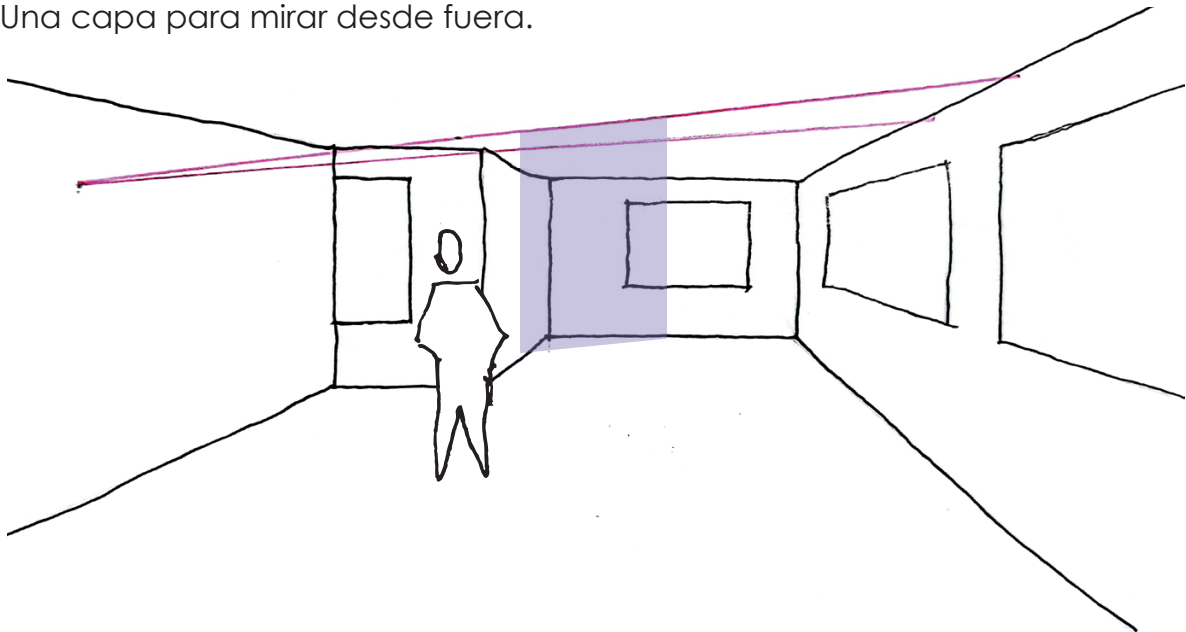
Se llevó a cabo una prueba material enfocada en los conceptos de complejidad, pistas y lo oculto, ya que son los que se pueden materializar de manera más efectiva.

# MANERAS DE PROBAR EL MATERIAL

Doble capa tipo túnel para envolverme con el material.



Una capa para mirar desde fuera.



**Reacciones sensoriales:** Sensaciones directas que afectan los sentidos (vista, tacto, oído, etc.). Respuestas físicas inmediatas.

**Afecto:** "Intensidades prepersonales transmitidas por las formas arquitectónicas." (Moussavi, 2009).

**Pero en este caso, en vez de analizar la forma se analizará la percepción de la materialidad.**

**Factores intrigantes:** Oculto, Complejidad, Pistas.

# PLÁSTICO DE BURBUJAS

## Reacciones sensoriales desde fuera

- Se produce el efecto Muaré.
- Doble capa hace perder noción de distancia.

## Afecto desde fuera

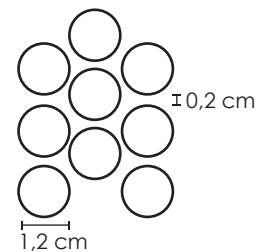
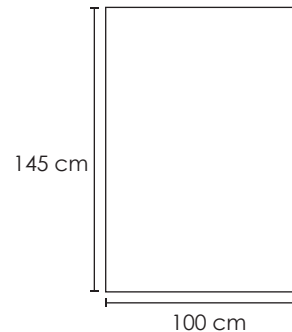
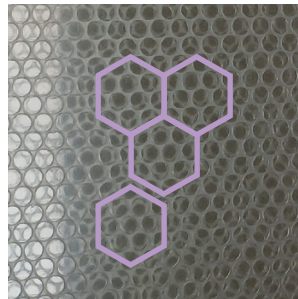
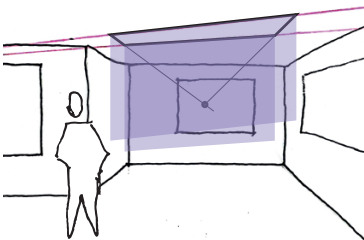
- Hexagonalidad
- Translucidez

## Factor

- Complejidad
- Oculto
- Pista



2 capas visto de afuera

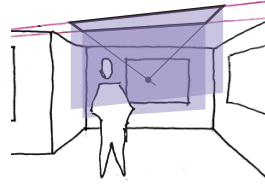


# PLÁSTICO DE BURBUJAS

## Reacciones sensoriales desde dentro

- Sensación agradable a la vista y tacto

2 capas visto desde dentro



## Afecto desde dentro

Burbujas dentro:

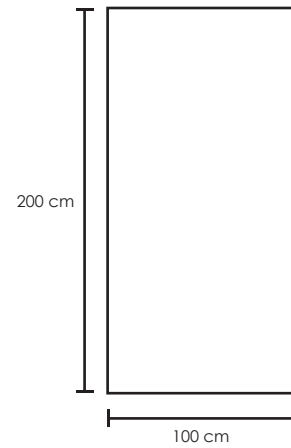
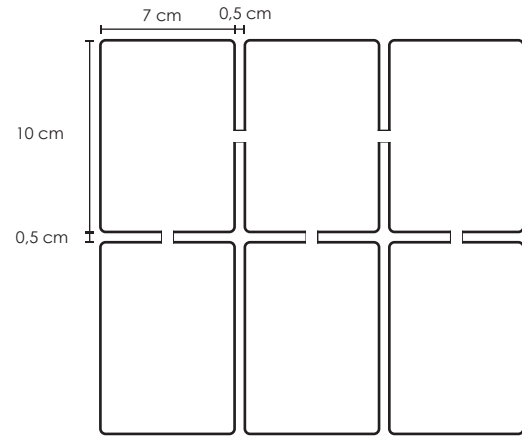
- Burbujeante
- Acolchonado
- Ligereza
- Distorsión

Burbujas fuera:

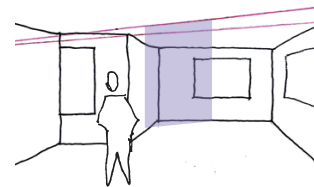
- Brillo
- Resplandor
- Liso



# PAPEL VINÍLICO



1 capa



# PAPEL VINÍLICO

## Reacciones sensoriales

- Se mira más el reflejo que lo de detrás del papel.
- Entretiene ver de cerca por los múltiples reflejos.
- Presta atención a detalles del papel (las arrugas, las luces y sombras)

## Afecto

- Distorsión
- Resplandor
- Reticulado

## Factor

- Complejidad
- Oculto
- Pista



# MALLA CABARET (CON ELASTANO)

## Reacciones sensoriales desde fuera

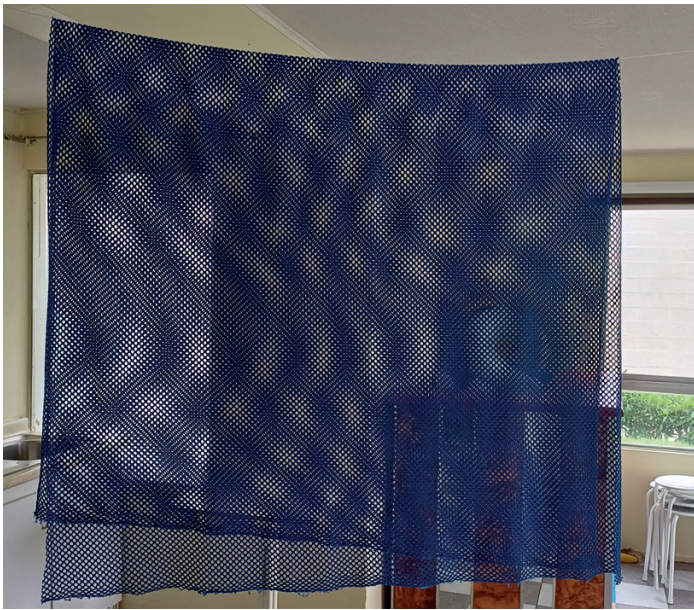
- Se produce el efecto de Patrón Muaré.
- De cerca molesta los ojos y mareas.
- Si te mueves y miras de cerca te mareas.

## Afecto desde fuera

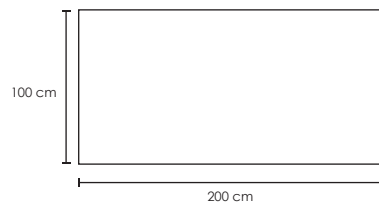
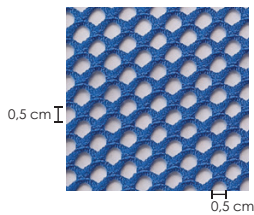
- Dinámico
- Ondulación
- Distorsión
- Porosidad

## Factor

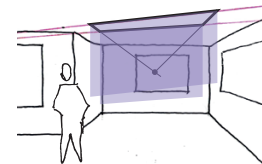
- Complejidad
- Oculto
- Pista



Patrón Muaré.



2 capas visto de afuera



# ENTRETELA

## Reacciones sensoriales desde fuera

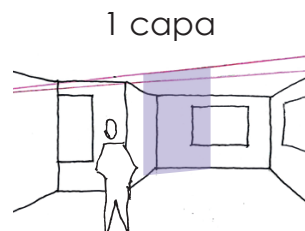
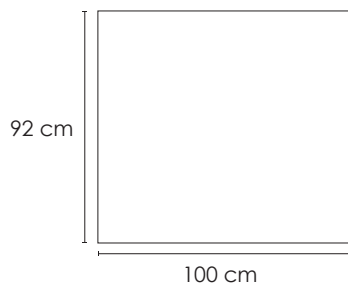
- Te fijas en lo de atrás más que en el material.
- Duro y plasticoso al tacto.
- Partes sin luz directa no se logra ver el fondo.

## Afecto desde fuera

- Translucidez

## Factor

- Complejidad
- Oculto
- Pista



- De lado no se ve nada.

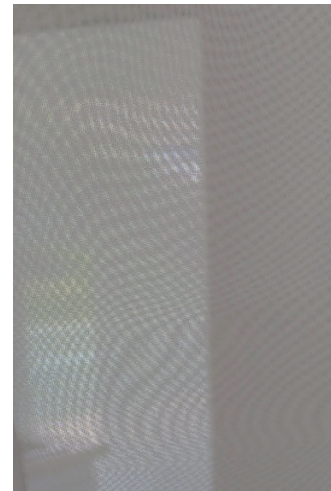
# TELA MUSELINA

## Afecto desde fuera

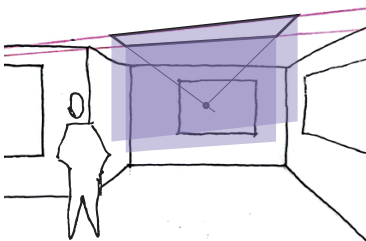
- Translucidez
- Distorsión de cerca

## Factor

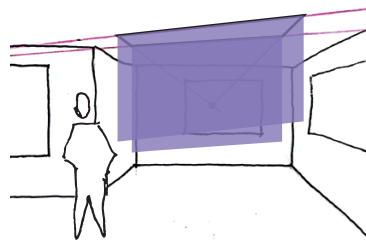
- Complejidad
- Oculto
- Pista



2 capas visto de afuera



4 capas visto de afuera



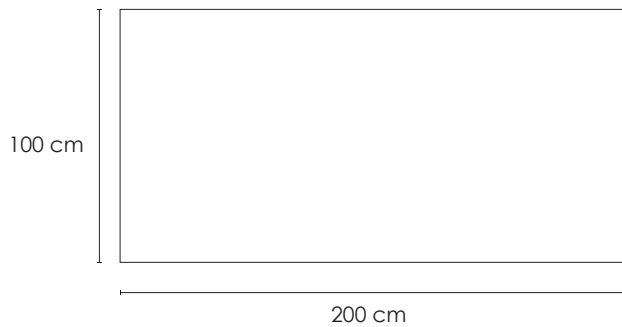
Patrón Muaré.



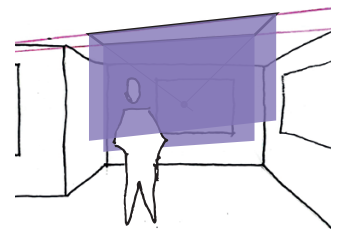
# TELA MUSELINA

Afecto desde dentro

- Pureza



4 capas visto desde dentro



# MICA TRANSPARENTE

## Reacciones sensoriales

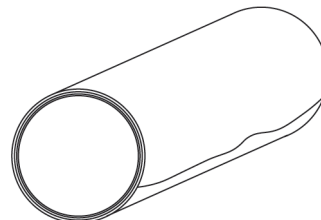
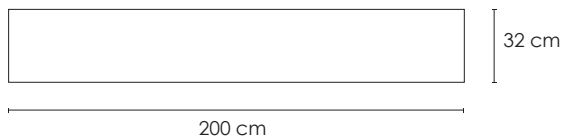
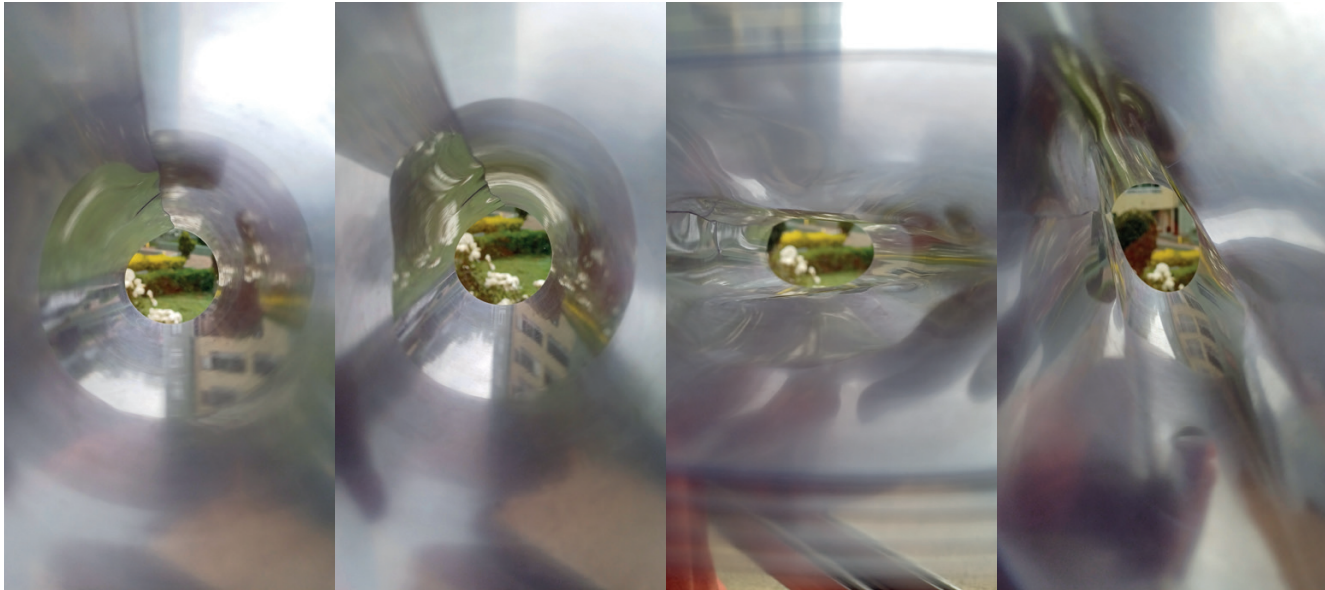
- Se forma una especie de Caleidoscopio.

## Afecto

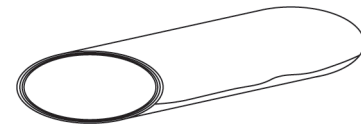
- Distorsión
- Reflector
- Inverso

## Factor

- Complejidad



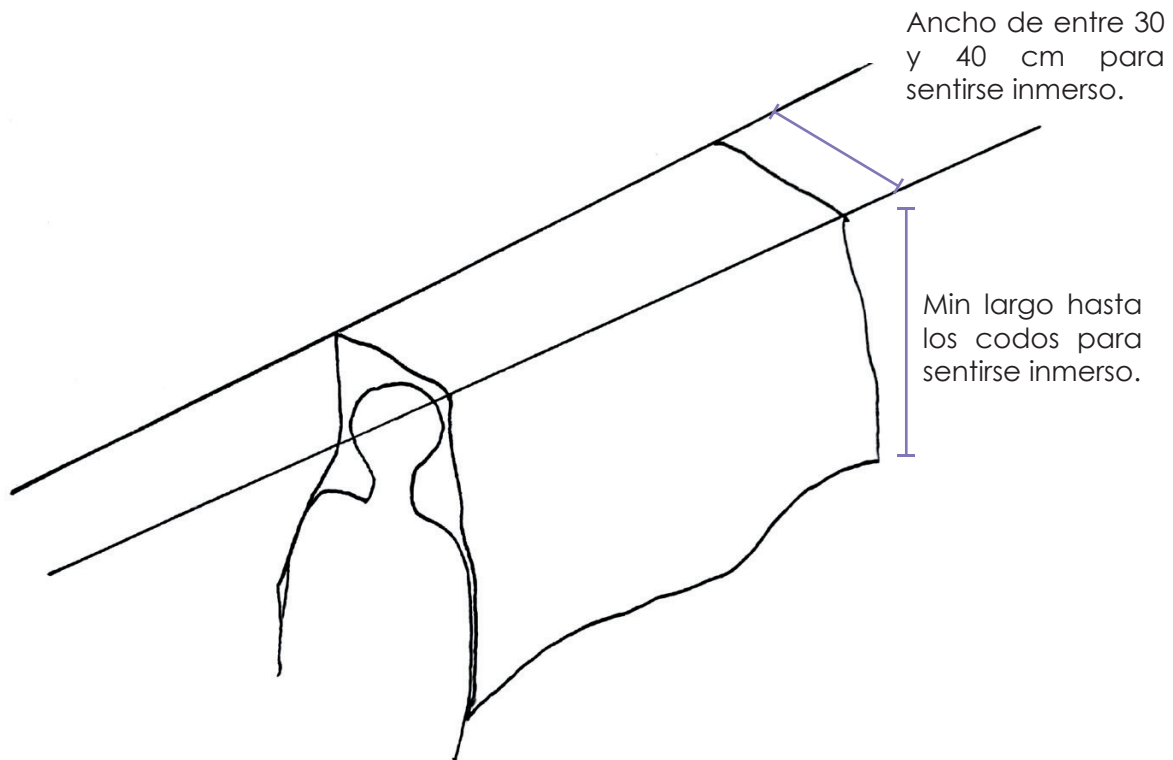
Mica transparente  
enrollada



Mica transparente enrollada  
aplastada

# DESAFÍOS Y OPORTUNIDADES

1. Podría haber experimentado los materiales desde el **suelo** para generar una experiencia distinta.
2. También podría haber prestado atención al **sonido** que producen los materiales.
3. Los materiales utilizados **no eran lo suficientemente grandes para envolver** adecuadamente el espacio que me rodeaba.
4. Las siguientes medidas propuestas se basan en mis posibilidades de exploración, buscando la forma óptima de utilizar los materiales:



# PRUEBAS MATERIALES AL EXTERIOR

# PLÁSTICO DE BURBUJAS

- A medida que se le agregan más superficies se siente más sumergido en el espacio.



17:00 hrs



Afecto material

- Brillante
- Distorsión

Observaciones

- A diferencia del interior, el plástico se muestra más translucido al exterior



Doble capa



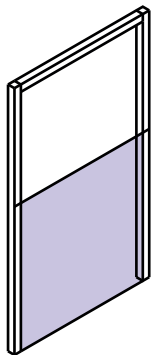
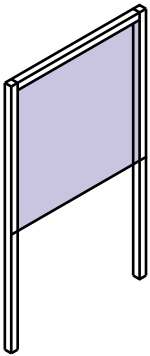
Triple capa

17:35 hrs

# PAPEL VINÍLICO

## Reacciones sensoriales

- Sensación de movimiento
- Parecido al sonido de hojas moviéndose pero plástico.



## Afecto material

- Reflectividad

## Observaciones

- Genera el efecto de cáustica mayoritariamente en una altura baja: 1m
- Para generar un efecto dinámico de la cáustica se debe dejar que el material se mueva con el viento.



Altura de 0,7 m a 1,8 m 12:50 hrs

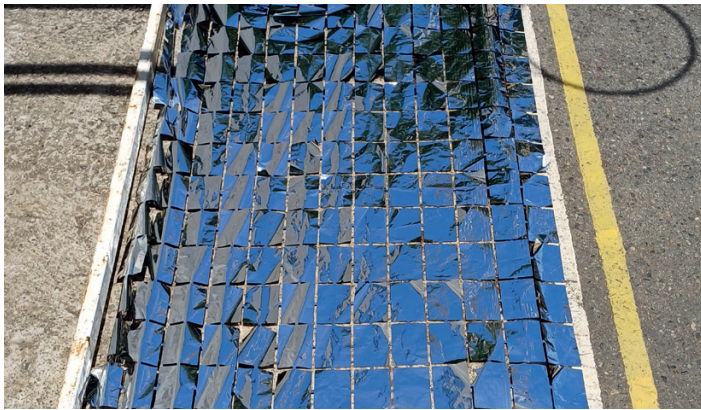


Altura de 0 a 1 m 13:00 hrs

# PAPEL VINÍLICO

## Reacciones sensoriales en el suelo

- Sensación de una superficie líquida y profunda.



Material en el suelo 13:00 hrs

## Afecto material

- Reflectividad

## Reacciones sensoriales en el cielo

- Reflejos distantes
- Espacio contrastante a nivel cielo y suelo.



Material en el cielo 13:20 hrs



18:45 hrs - Nornordeste

# MICA TRANSPARENTE

## Reacciones sensoriales

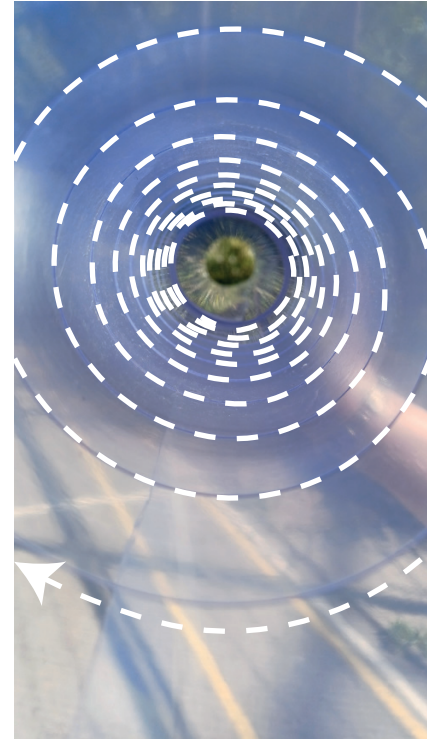
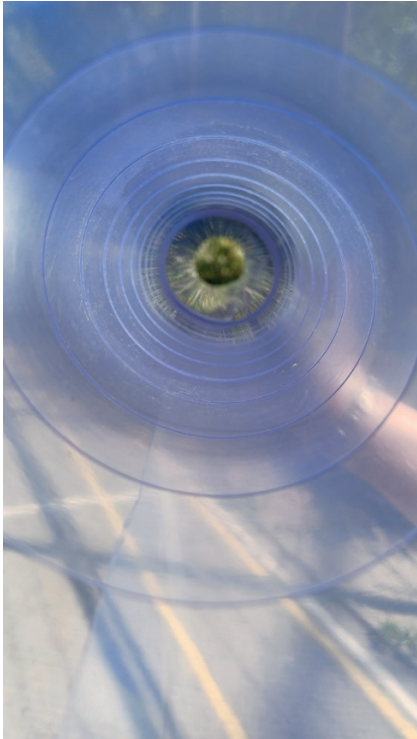
- Líneas toman protagonismo en vez del efecto caleidoscópico.
- Liso pero duro al tacto
- Sonido vibrante y afilado

## Afecto

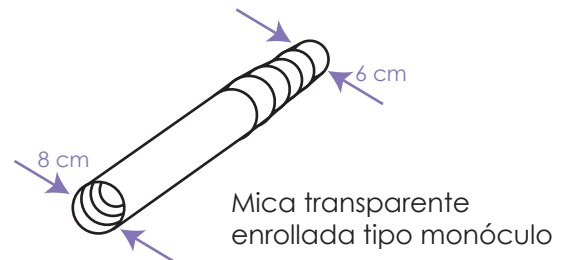
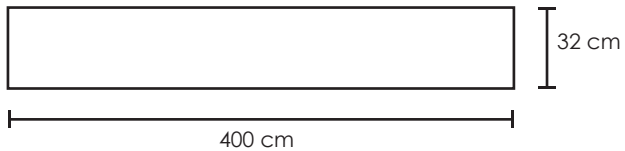
- Distorsión
- Reflector
- Inverso

## Observaciones

- Efecto de liminalidad porque se marcan líneas repetitivas.



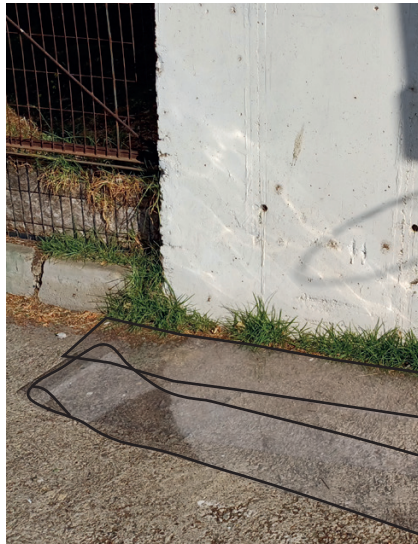
17:40 hrs



# MICA TRANSPARENTE



Mica colgada



Mica en el suelo



Mica como pared

18:00 hrs

MALLA CABARET  
COMPLEJIDAD-PISTAS



TELA MUSELINA  
PISTAS



TELA DE FORRO  
OCULTO



18:00 hrs - Noroeste



18:00 hrs - Noroeste



18:20 hrs - Noroeste



Filtración



Textura



Reflexividad

Distorsión

Efecto visual  
dinámico

Sombra

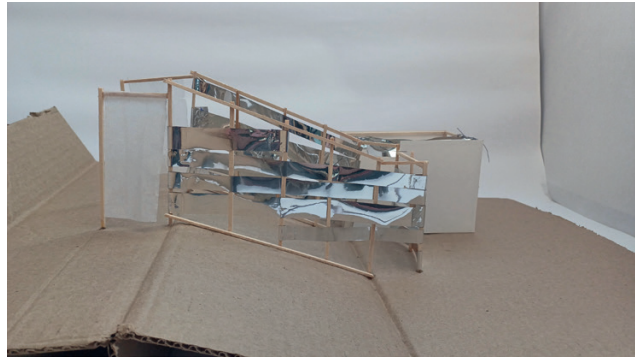


Falta información

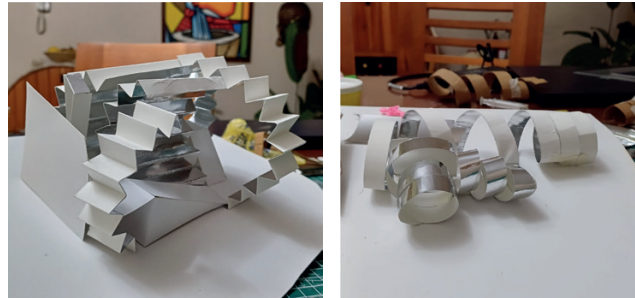


# EXPLORACIONES EN MAQUETA

Durante el proceso se realizaron maquetas exploratorias que buscaban avanzar hacia una posible propuesta espacial. Algunas de ellas incorporaban materiales reflejantes, motivadas por la investigación sobre cómo el reflejo, la distorsión y la fragmentación visual podían generar efectos asociados a la intriga. Sin embargo, ninguna de estas exploraciones logró desarrollarse completamente, ya que no se logró establecer una dirección clara ni una forma concreta de integrar lo sensorial en una estructura coherente.

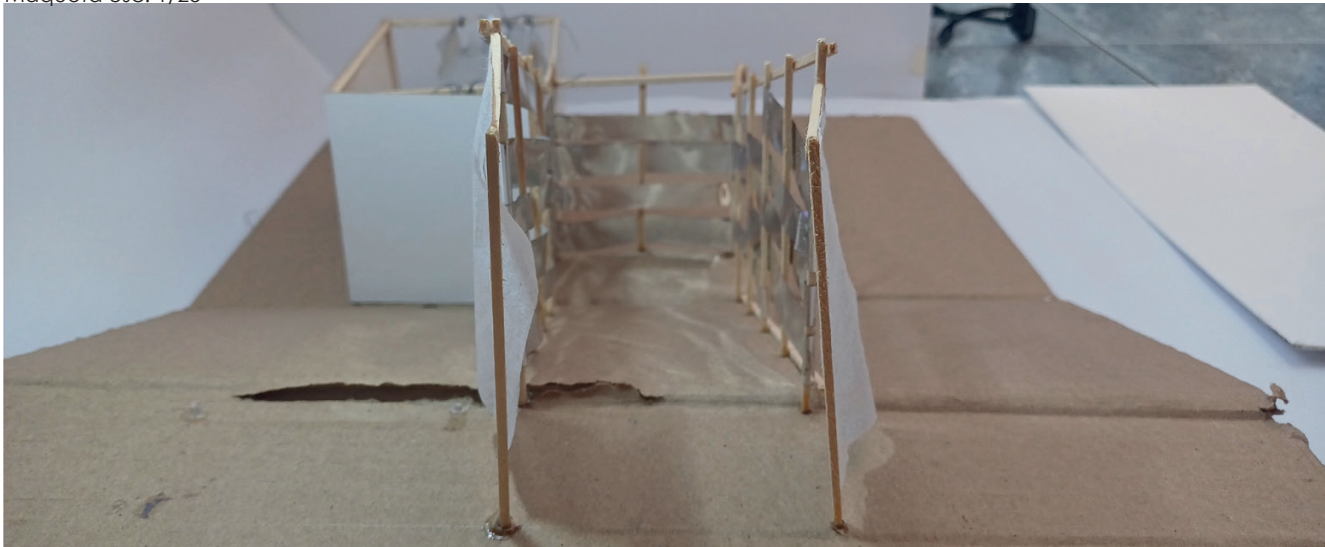


Maqueta esc. 1/25



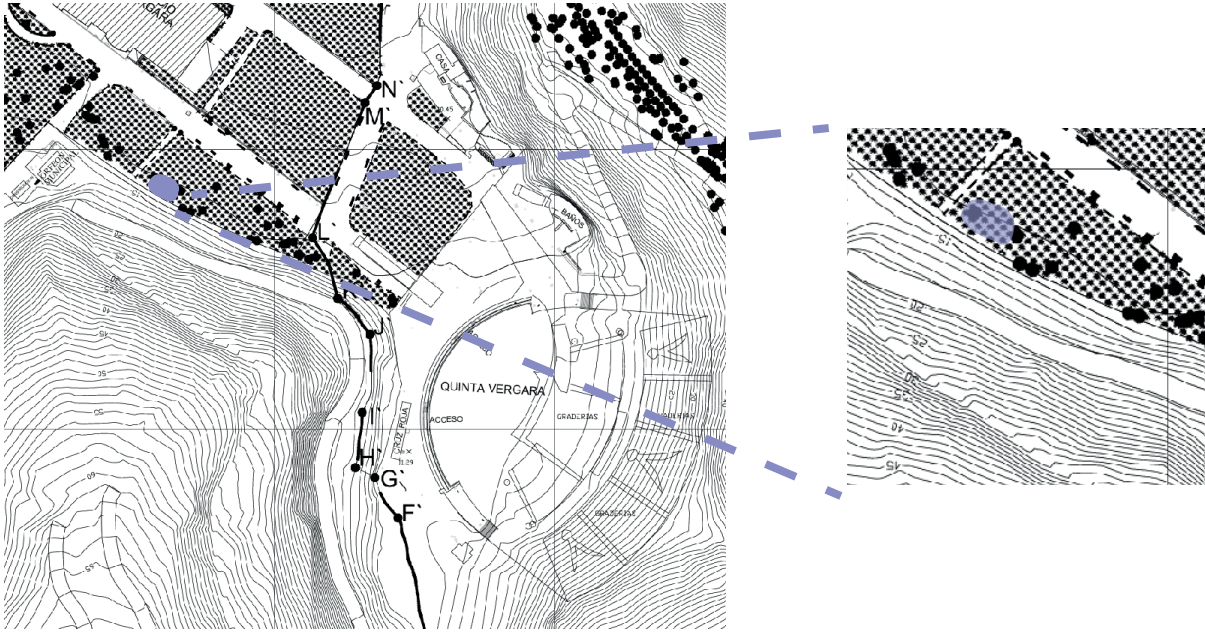
Maquetas esc. 1/50

Maqueta esc. 1/25



# LUGARES PROPUESTOS

## ① QUINTA VERGARA



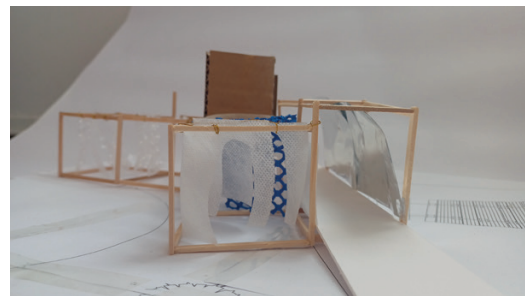
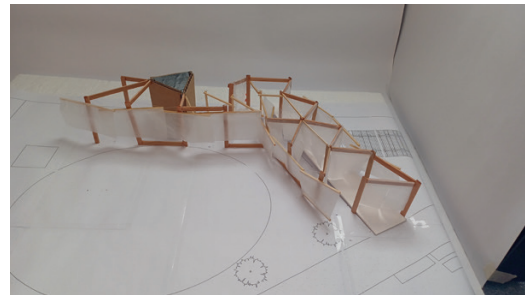
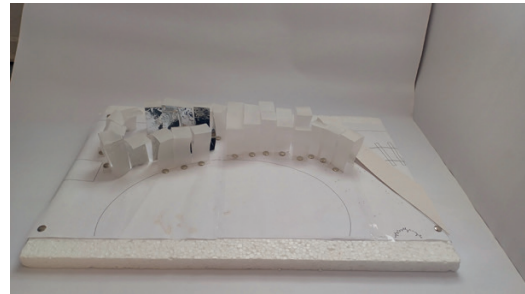
## ② PALACIO RIOJA



Lugares escondidos por la vegetación.

Más adelante, se exploró mediante la combinación las telas con materiales reflejantes, realizando maquetas a escala 1:40 que buscaban, cómo estos recursos, podían interactuar entre sí para generar una experiencia más compleja y sensorial. Sin embargo, estas exploraciones tampoco lograron consolidarse, ya que el efecto de los materiales no podía ser evaluado adecuadamente a esa escala, y las propuestas seguían sin tener un desarrollo claro.

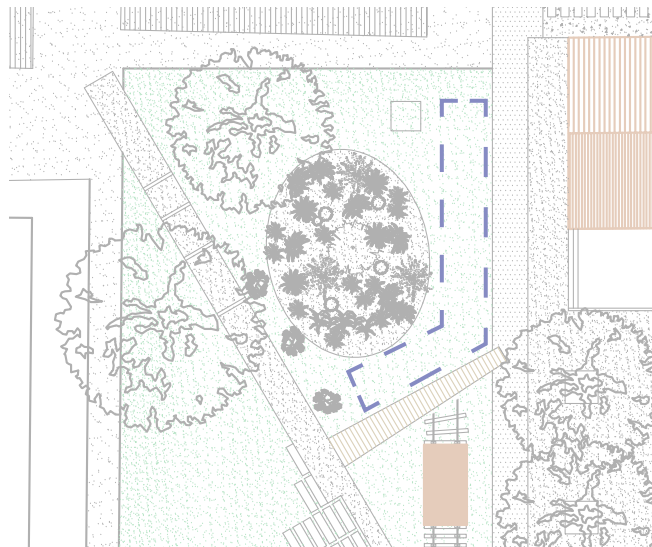
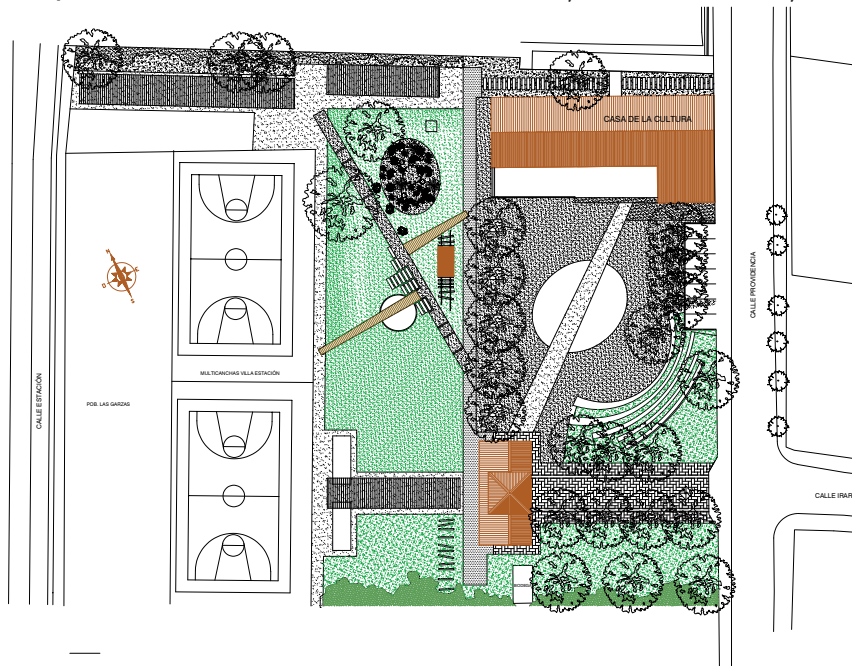
En ese mismo periodo, el proyecto estaba pensado para desarrollarse en Salamanca, tanto por razones prácticas (como la posibilidad de gestionar permisos con mayor facilidad y contar con apoyo local) como por las condiciones culturales del lugar. Salamanca posee una carga simbólica naturalmente intrigante, enraizada en su tradición oral, mitos, leyendas y relatos vinculados a lo oculto. Esta dimensión lo convertía en un contexto ideal para abordar espacialmente el tema de la intriga.



Maquetas esc. 1/40

# LUGAR PROPUESTO

## ③ PARQUE ESTACIÓN DE FERROCARRILES, SALAMANCA, CHILE



Lugar escondido tras la vegetación.

A partir de las exploraciones previas que no lograron consolidarse como propuestas definidas se vio la necesidad de llevar el proyecto a una escala real. Las maquetas realizadas presentaron limitaciones importantes: **la dificultad de anticipar el comportamiento real de los materiales, la ausencia de una dirección conceptual completamente definida, y la inadecuación de la escala para evaluar aspectos sensoriales clave**, como la luz, los reflejos, las sombras y la interacción corporal con el espacio.

Frente a esto, se optó por construir un **módulo a escala 1:1** que permitiera explorar directamente estas variables en condiciones más cercanas a la experiencia final, facilitando decisiones proyectuales informadas a partir de la prueba física.

Dicha prueba tuvo lugar en una multicancha del Condominio Mesa de Aragón en Viña del Mar, Chile, (Lugar 4) en junio de 2025.

#### ④ MULTICANCHA

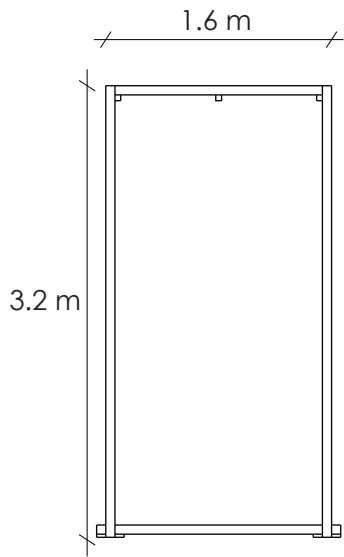


# EXPLORACIÓN MODULAR 1 (Lugar ④)

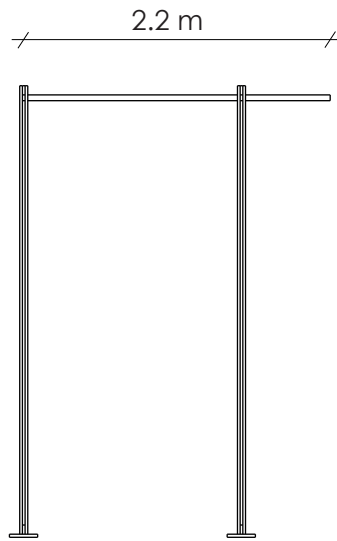
Junio 2025

Dado que la ocultación de información es uno de los factores más relevantes para la generación de intriga, se decidió construir un módulo que permitiera explorar esa condición espacialmente, utilizando materiales capaces de dosificar la visibilidad y generar ambigüedad perceptiva.

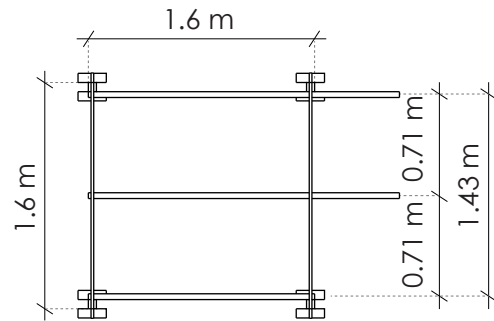
# MÓDULO/ GERMEN ESTRUCTURAL



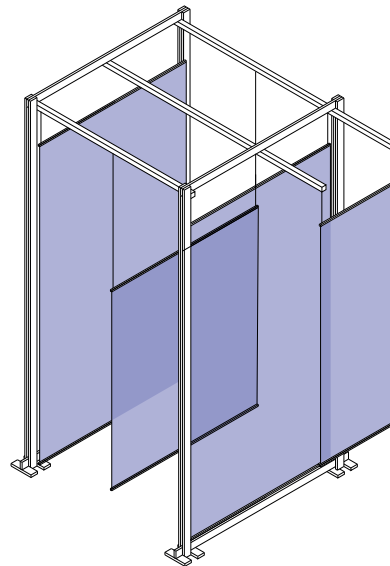
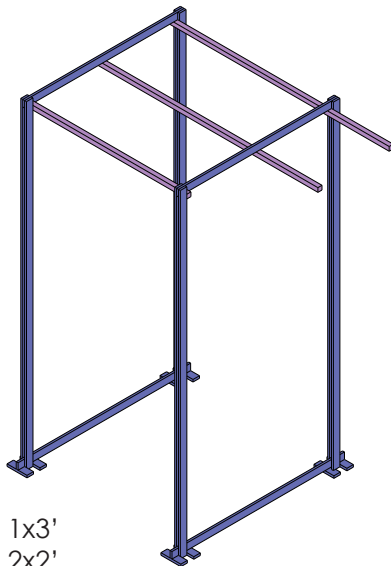
Elevación frontal



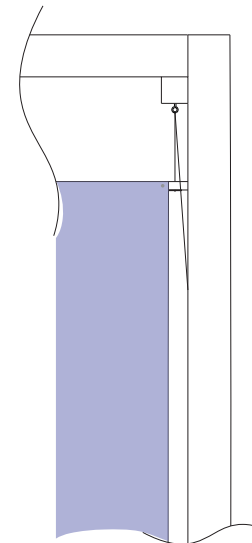
Elevación lateral



Planta



Isométricas



Detalle tela colgada

- Pino 1x3'
- Pino 2x2'

Se realizó un sistema flexible tipo polea para subir y bajar las telas.

Se coloca junquillo en la parte superior e inferior de la tela para mantenerla recta.

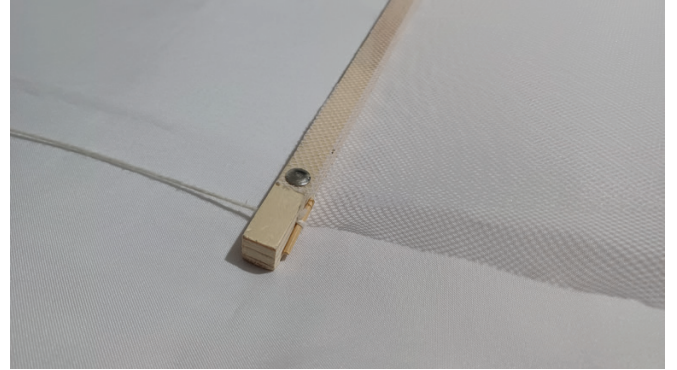
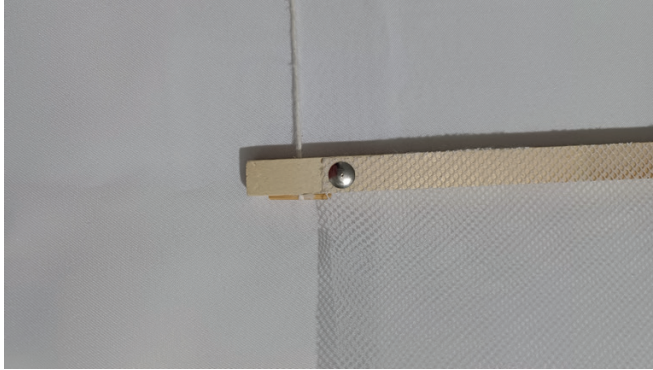
Para modificar el área de la tela según las pruebas, esta se enrolla y se sujeta con un clip para mantener la posición deseada.

Esc. 1:1





Esc. 1:1



Detalles sistema de cuelga malla Can can.

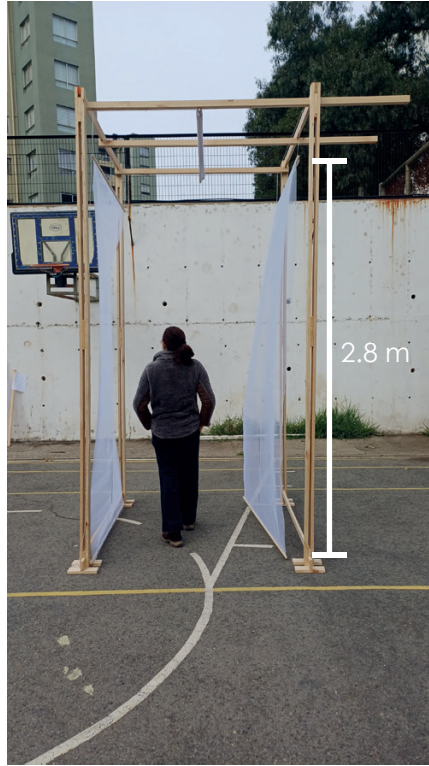
Esc. 1:1

Exploración con  
malla Can can  
(Lugar ④)

# 2 CAPAS



Esc. 1:1



2 de junio, 12:30 hrs

Amplitud



Opacidad



# 3 CAPAS



1 de junio, 17:35 hrs

Amplitud

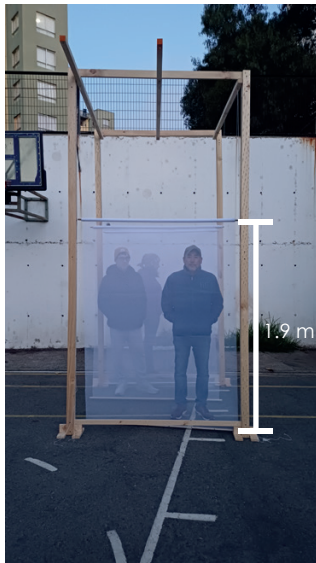


Opacidad



# 3 CAPAS VARIACIÓN ALTURA

Menos inmersivo

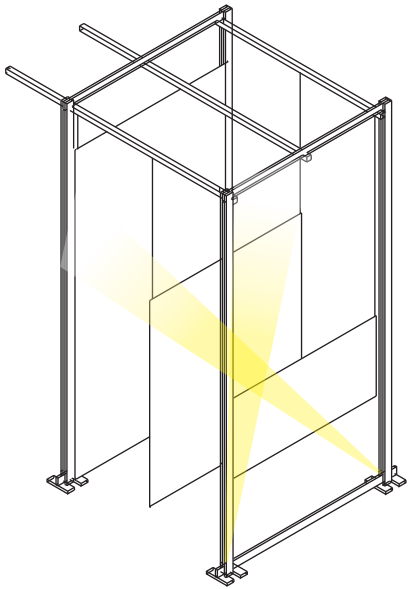


1 de junio, 18:00 hrs



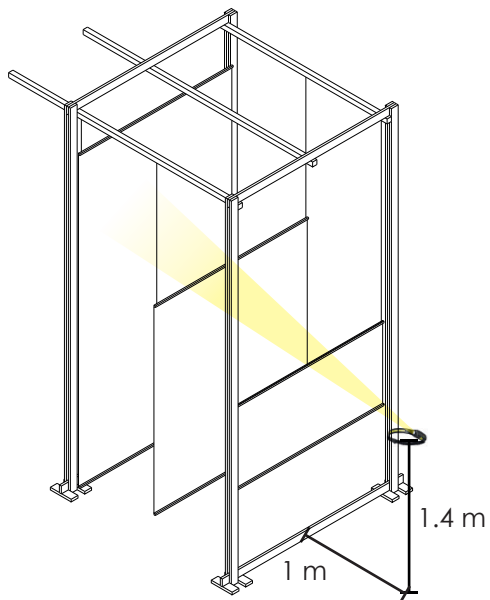
1 de junio, 18:30 hrs

# EXPLORACIÓN CON LINTERNAS



1 de junio, 18:50 hrs

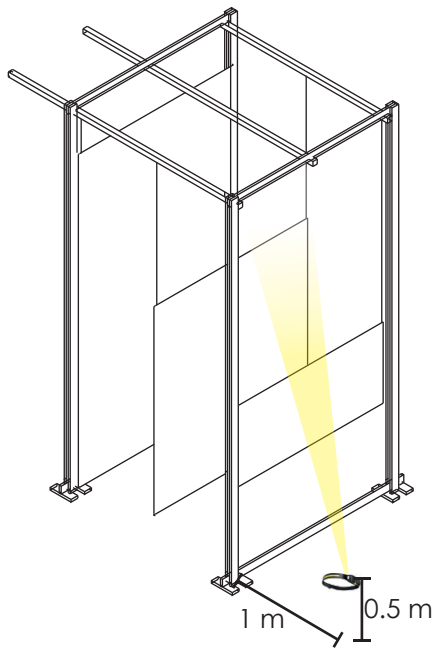
# EXPLORACIÓN CON LINTERNAS



1 de junio, 18:50 hrs



# EXPLORACIÓN CON LINTERNAS



1 de junio, 18:50 hrs

# 5 CAPAS



3 de junio, 12:35 hrs

Amplitud



Opacidad





## 5 CAPAS AL SOL



3 de junio, 12:50 hrs

Se forman sombras repetitivas que desaparecen a medida que se encogen.

# 2 CAPAS , 1 CAPA, 2 CAPAS



3 de junio, 12:00 hrs

Opacidad



Amplitud



# OTRAS FORMAS DE COLGAR TELA



Colgada en Zig zag



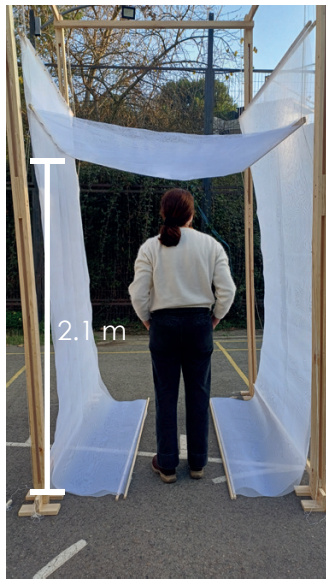
Colgada diagonal

Sujetada de los bordes

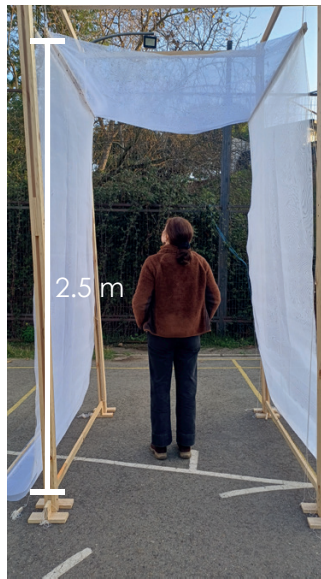
# OTRAS FORMAS DE COLGAR TELA

Tela hacia el suelo

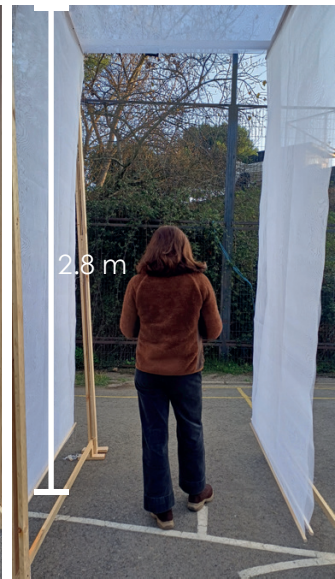
Tela en el cielo



Cavernoso



Contenido



No se percibe



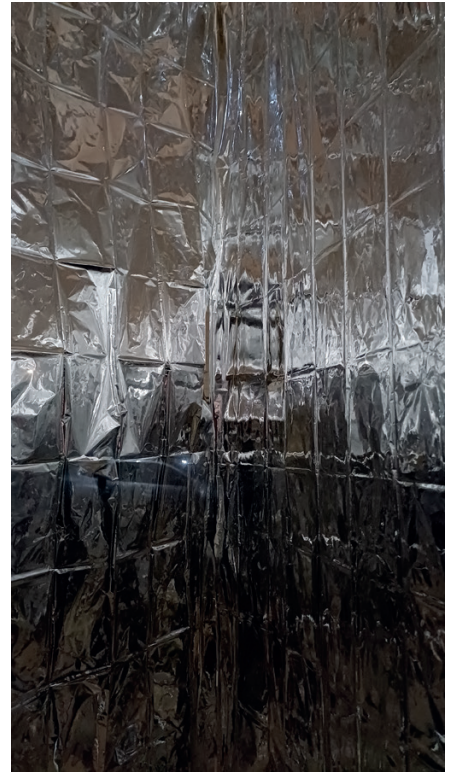
Exploración con  
Mylar  
(Lugar ④)

Junio 2025



Mylar a ras de suelo

Mylar elevado refleja parte del cielo



Mylar intentando formar "caleidoscopio"



Mylar diagonal en el cielo



Mylar diagonal

# REFLEXIONES DE LA EXPLORACIÓN 1 (LUGAR ④)

Esta primera prueba permitió evidenciar que la disposición más simple fue también la más efectiva en términos de generar intriga. **La sucesión de telas colgadas resultó ser una estrategia eficaz para filtrar la visión**, ya que, a medida que se añadían capas, la imagen del fondo se volvía progresivamente más difusa, generando una sensación de **ocultamiento gradual**.

La incorporación de **luz** reveló un segundo hallazgo importante: la superposición de **sombras proyectadas** en distintas capas creaba un efecto de **desorientación espacial**, en el que se perdía la noción precisa de dónde estaba ubicada la persona, provocando **confusión visual y complejidad perceptiva**.

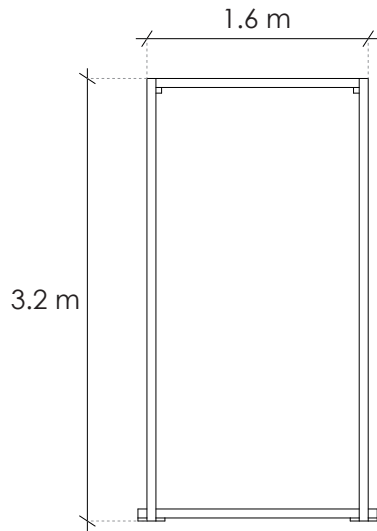
Esta experiencia, da luces de que la **intriga puede ser inducida material y espacialmente**, cuando se trabaja con la opacidad, la densidad visual y la distorsión del cuerpo en movimiento.

En función de estos resultados, se decide dejar de lado otros materiales explorados anteriormente, y concentrar el desarrollo del proyecto en el **uso de malla can can**, por su capacidad para filtrar la luz y generar sombras múltiples.

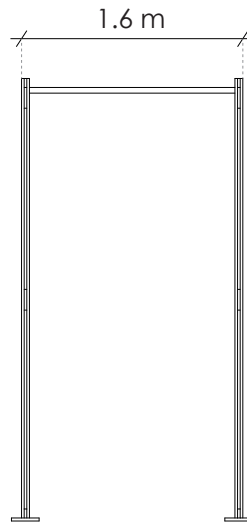
# EXPLORACIÓN MODULAR 2 (LUGAR ④)

Se decide construir un segundo módulo para generar más espacialidad, y con el objetivo de explorar con mayor precisión la superposición de telas, así como el comportamiento de la luz y las sombras proyectadas según la ubicación de las fuentes lumínicas.

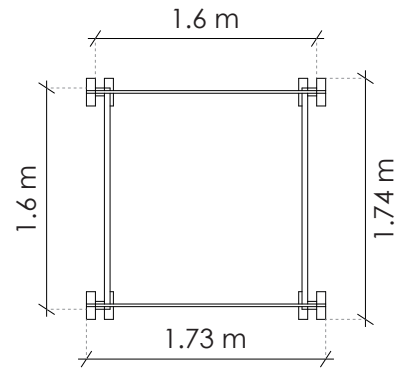
# MÓDULO/ GERMEN ESTRUCTURAL 2



Elevación frontal

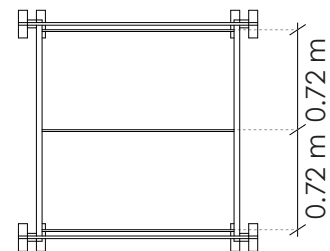
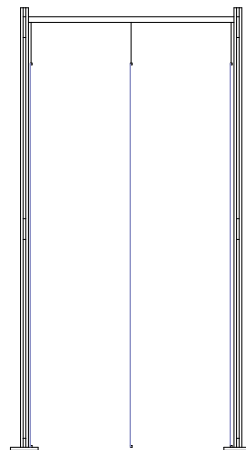
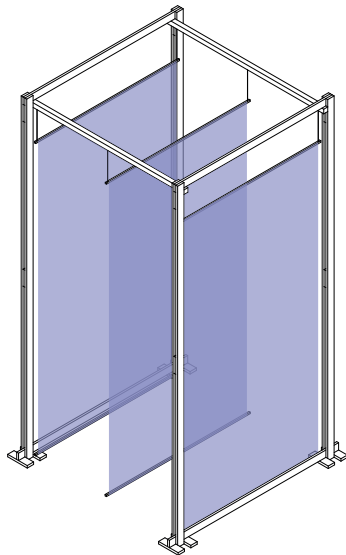


Elevación lateral



Planta

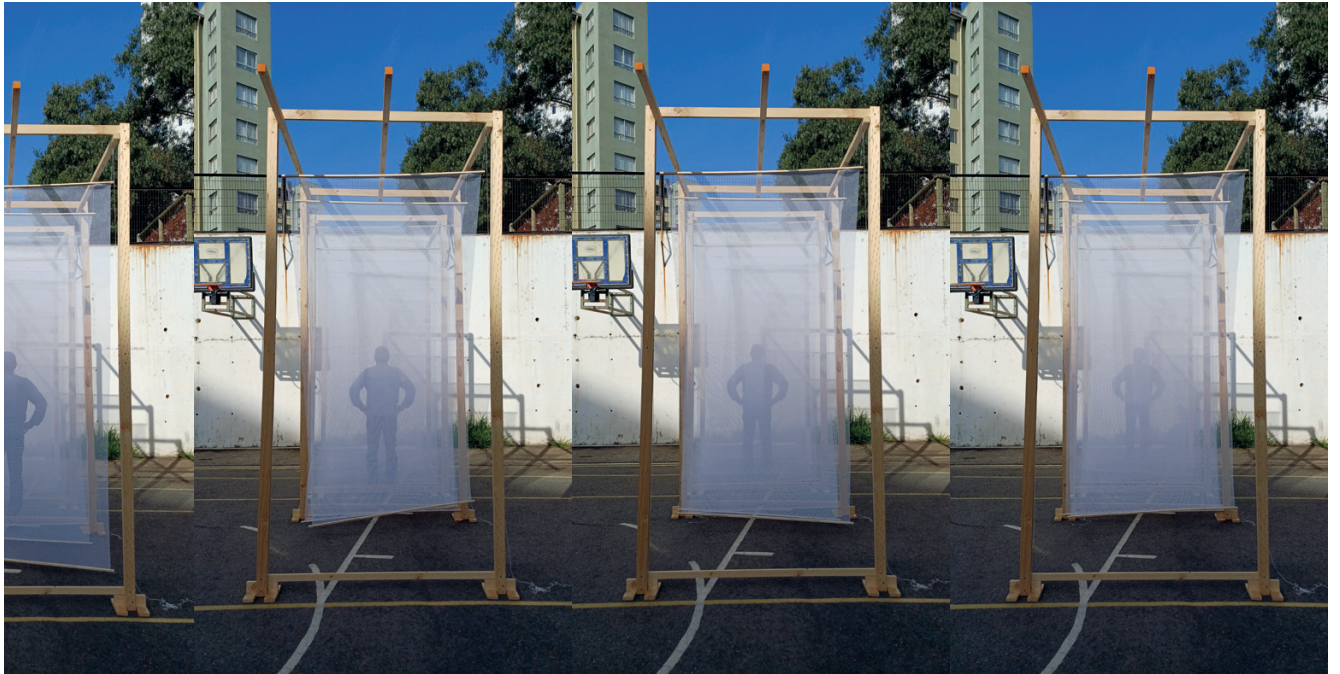
## POSICIÓN TELAS





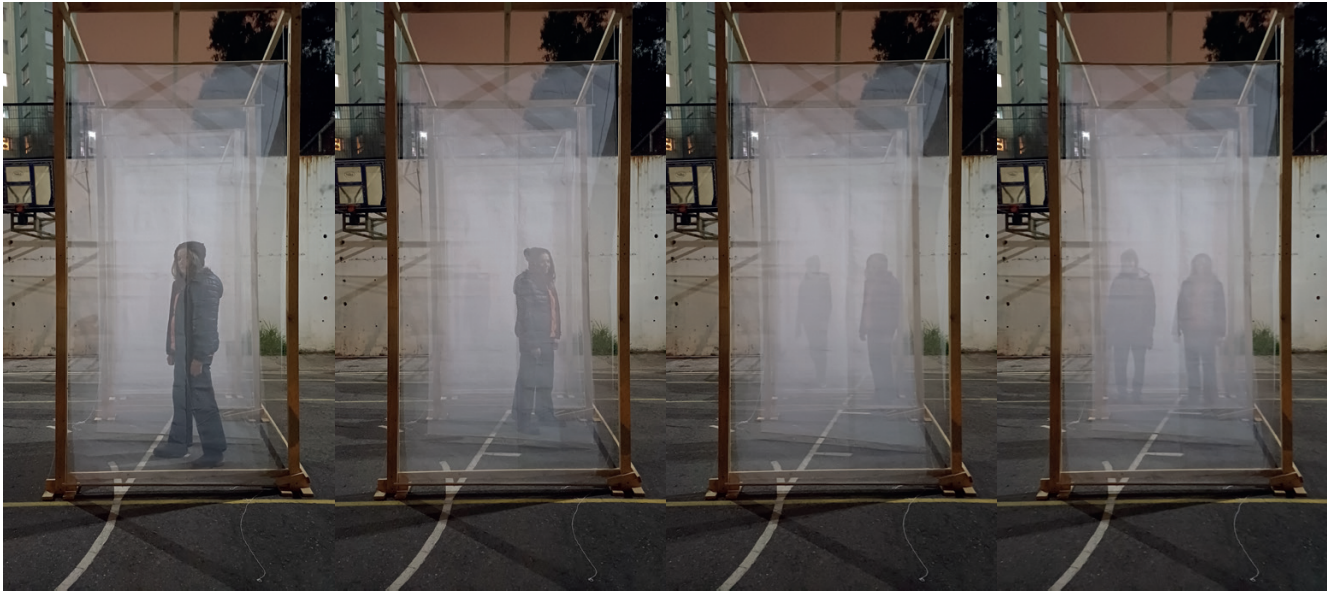
Esc. 1:1





Se sigue observando una silueta con 6 telas al frente.

Secuencia de día de opacidad generada por 6 telas





Persona desaparece completamente con 6 telas al frente.

Secuencia de noche de opacidad generada por 6 telas

# FUENTES DE ILUMINACIÓN

PROYECTOR LED  
VERLUX 30W LUZ FRÍA



Lúmenes: 2400 lm  
Ángulo del haz: 120 grados

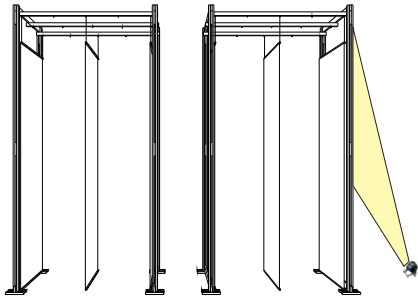
PAR LED-AMERICAN  
PRO-QUADTEC 4



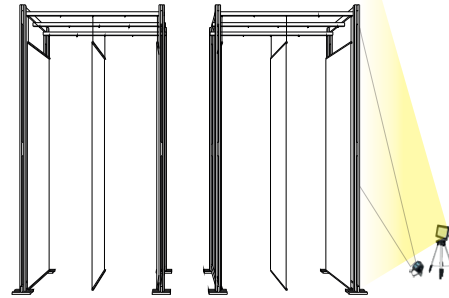
Lúmenes: 2080 lm  
Ángulo del haz: 28 grados

# EXPLORACIONES LUMÍNICAS

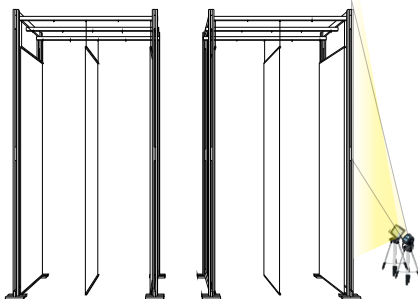
POSICIÓN 1



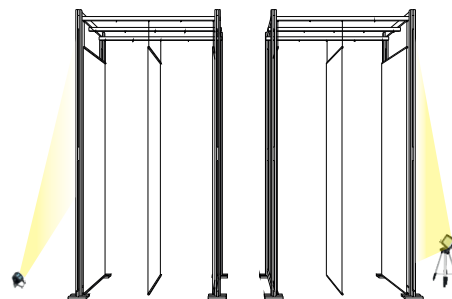
POSICIÓN 2



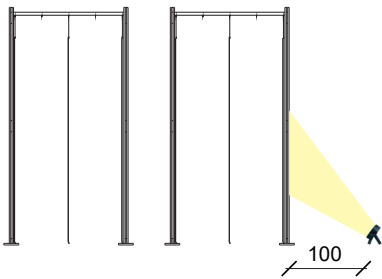
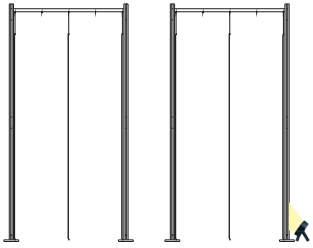
POSICIÓN 3

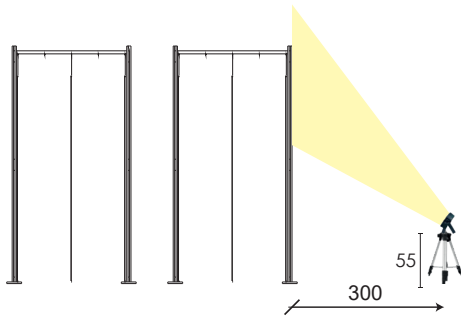
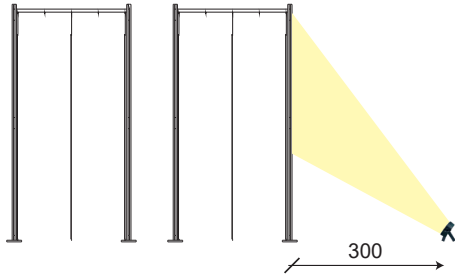
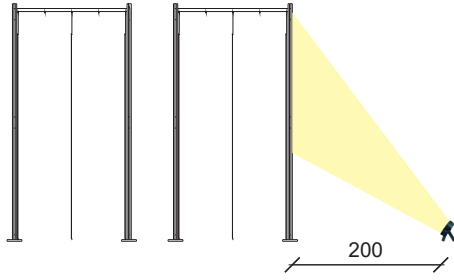


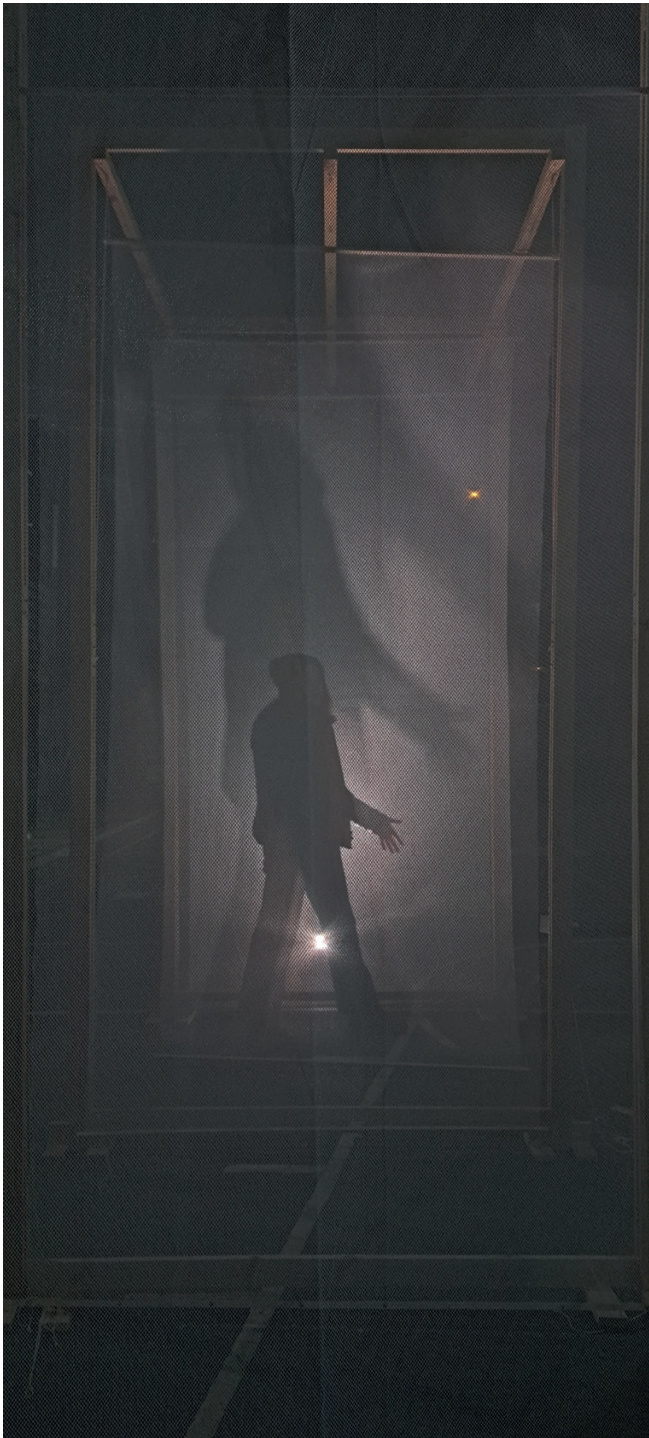
POSICIÓN 4



# POSICIÓN 1



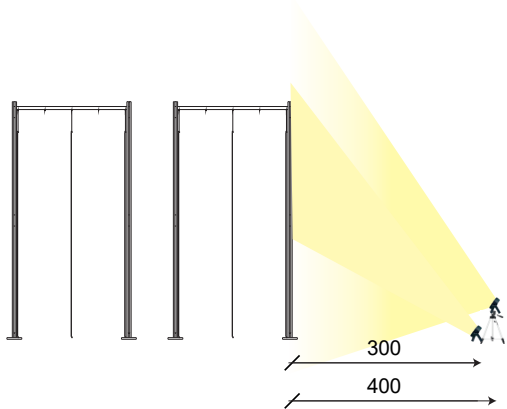
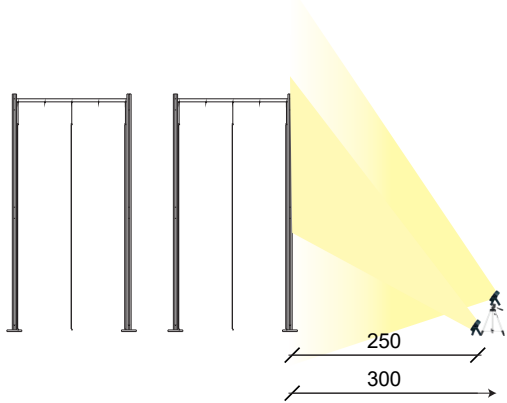
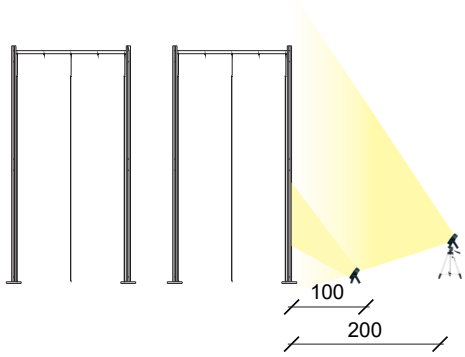


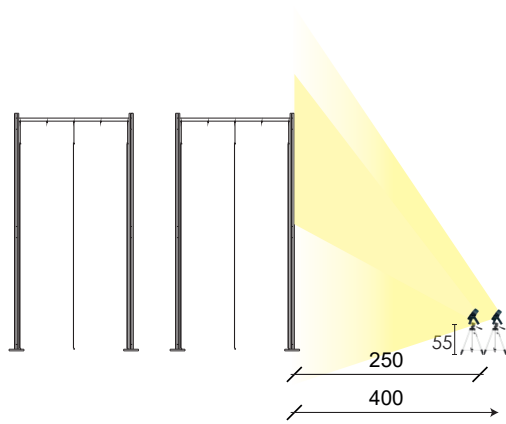
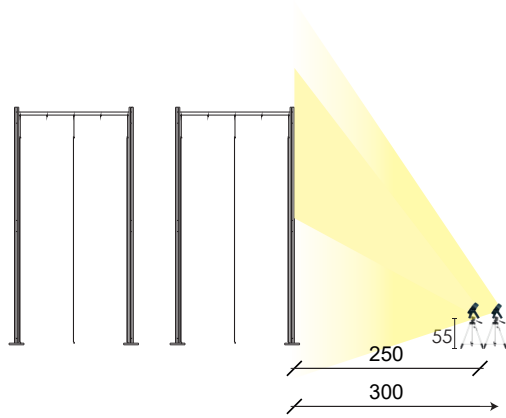




Secuencia de sombras generada por 6 telas

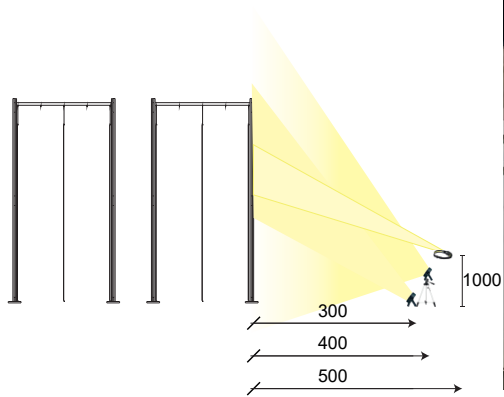
# POSICIÓN 2





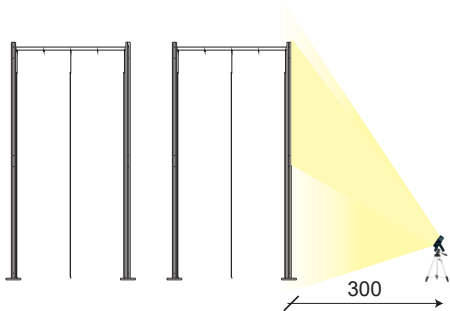
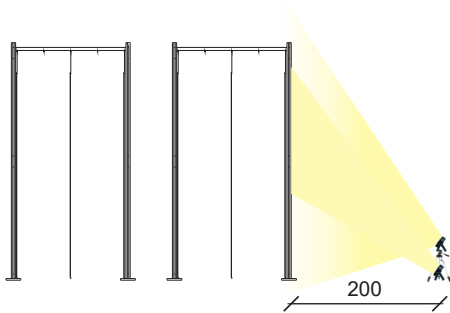
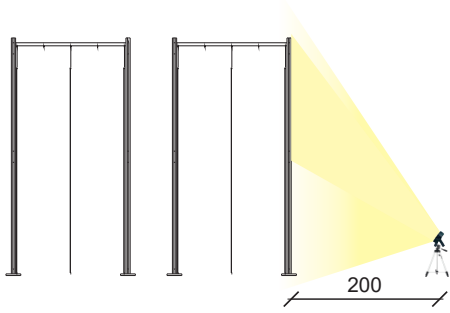


# POSICIÓN 2 BONUS



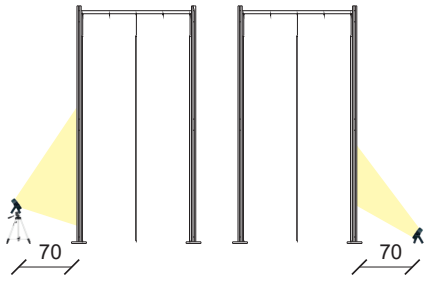


# POSICIÓN 3





# POSICIÓN 4



Las sombras no logran verse desde la vista frontal, solo lateralmente.

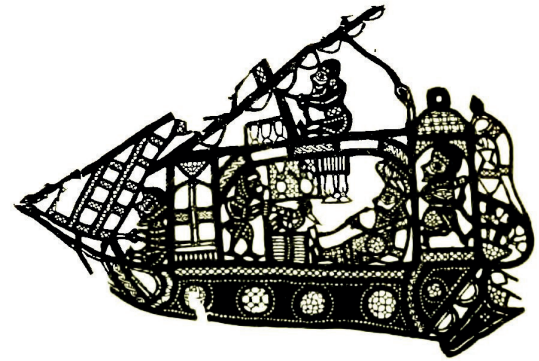


# SOMBRAS

Las sombras han acompañado a la humanidad desde tiempos antiguos, cargadas de misterio y significado. En el teatro de sombras, originado en Asia, se proyectan siluetas que narran historias a través del juego de luz y oscuridad, creando espacios donde lo visible y lo oculto se combinan. En este lenguaje visual, la sombra actúa como un elemento narrativo poderoso, capaz de transformar la percepción y la atmósfera de las historias representadas. Filosóficamente, Platón usó la sombra en su Alegoría de la Caverna para ilustrar cómo la realidad puede ser solo una percepción parcial, mientras que Jung definió la sombra como los aspectos ocultos y reprimidos de la psique humana. Así, las sombras no representan solo ausencia de luz, sino también aquello que permanece oculto y desconocido. Es precisamente esa naturaleza ambigua y enigmática la que genera intriga: la sombra oculta y revela a la vez, despertando el deseo de descubrir, cuestionar y explorar más allá de lo evidente, haciendo que la intriga se convierta en parte esencial de nuestra relación con las sombras.



Shadow puppet performance photo, De la colección de CAFA Art Museum



Dahabije, marioneta de sombras, Egipto, recopilada por Paul Kahle en 1909



Leçon de jeux d'ombres, grabado 1652



EXPERIENCIA

# FOLLETO EXPERIENCIA

Para convocar a la experiencia con los niños, se diseñó un folleto dirigido a las personas del condominio donde resido, el cual incluía una imagen y un breve texto que evitaba revelar el contenido de la actividad, con el objetivo de mantener el misterio y generar intriga. A la actividad asistieron nueve niños, tanto del condominio como otros invitados personalmente, todos acompañados por sus respectivos padres.

















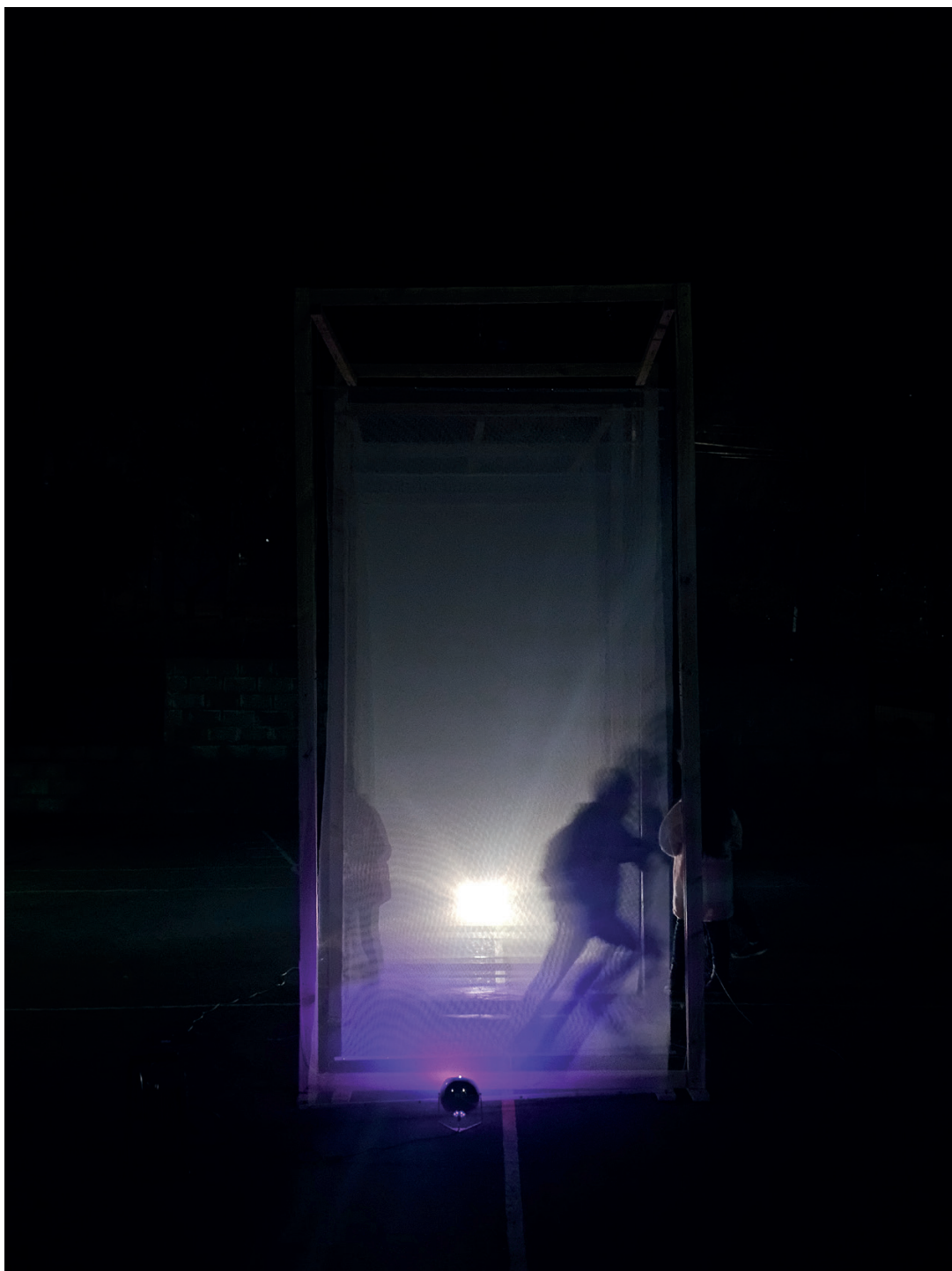










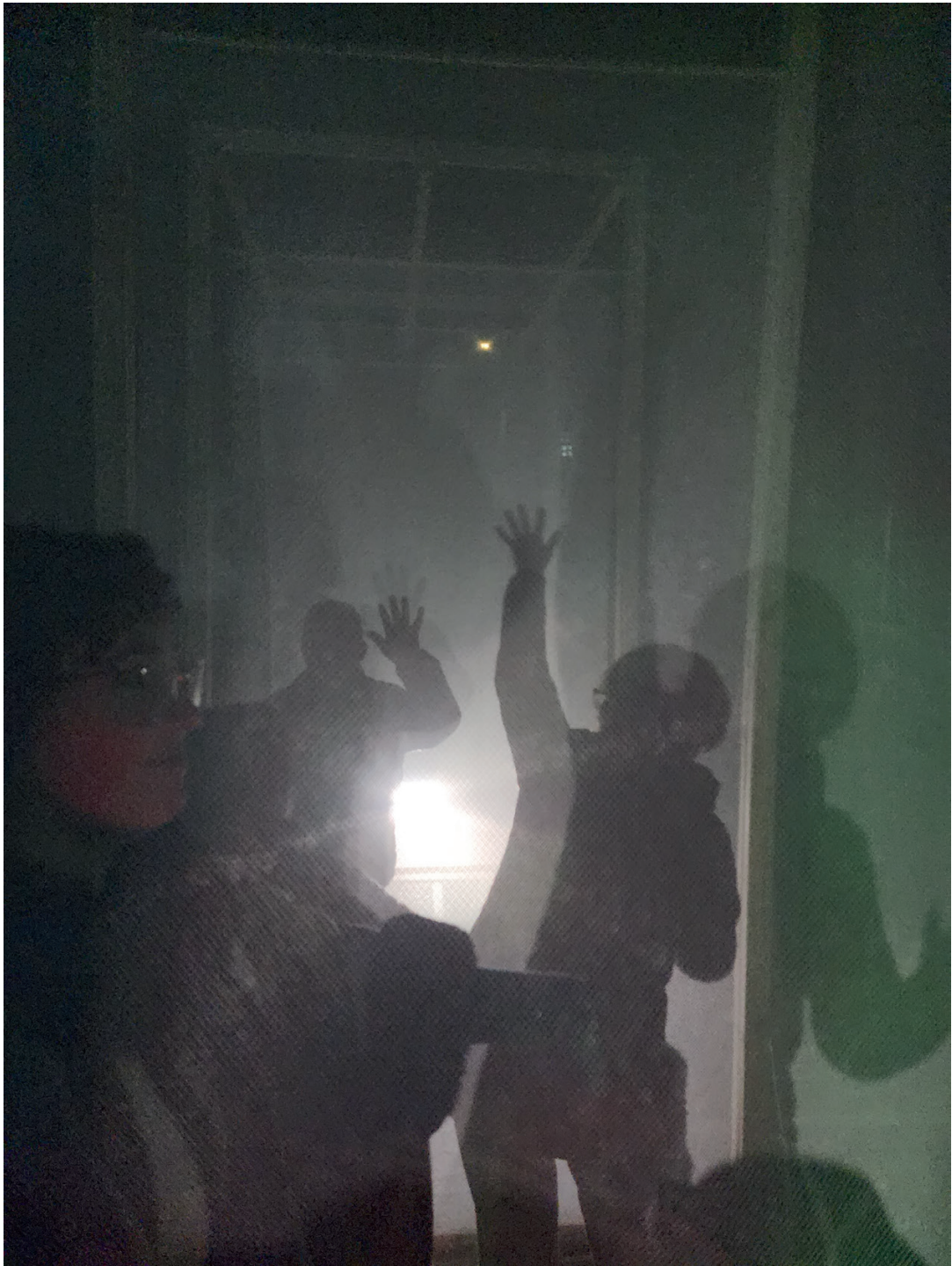












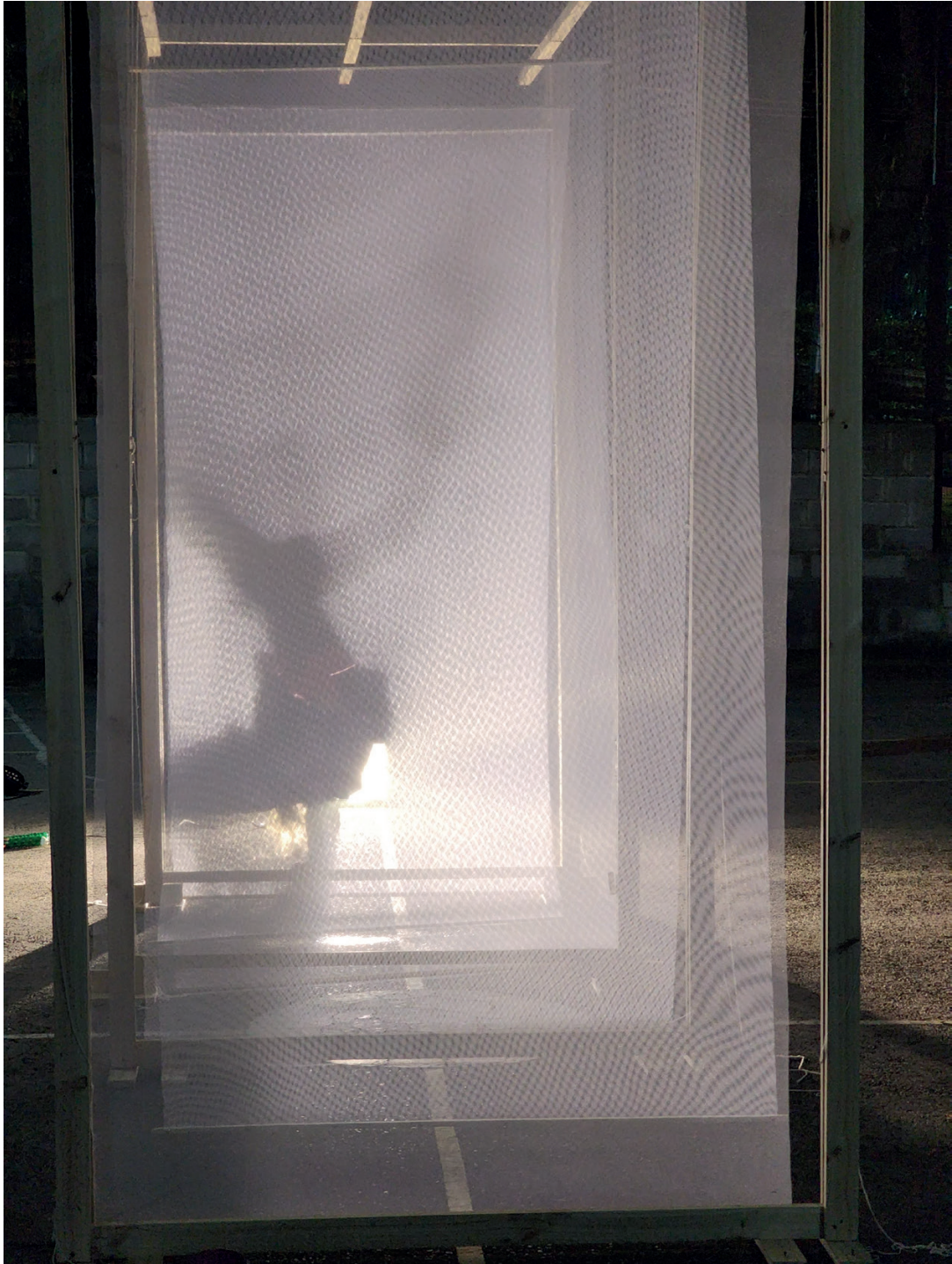


















Videos de la experiencia:

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLdY6rbsBbdRDgvaf1iQEZsFhFp0ze1REu&si=amL67-HQp4Dck7Cu>

# REFLEXIONES SOBRE EXPERIENCIA

La experiencia realizada con niños fue un momento clave para contrastar las ideas del proyecto con su puesta en acción. Si bien la estructura no cumplía del todo con provocar intriga por sí sola, funcionó como un **artefacto escenográfico** que permitió observar cómo se comportaban ciertos **materiales, disposiciones espaciales y estímulos lumínicos**.

Los niños, ubicados en el centro desde el inicio, no exploraron espontáneamente. La falta de un estímulo inicial claro, sumada a la instrucción externa de “solo hagan lo que la Cata diga” inhibió la curiosidad. También faltaron elementos sensoriales envolventes, como música o sonido, que pudieran acompañar el tránsito por el espacio. La luz, que esperaba funcionara como señal inicial, fue encendida ya dentro de la experiencia, perdiendo su potencial de anticipación. Además, al estar alejados de la fuente de luz, las sombras (que eran clave) no se proyectaron con claridad, por lo que no se produjo el efecto visual esperado.

**Con el paso de los minutos, el ambiente fue cambiando.** Al mostrarles a algunos niños lo que podían hacer, comenzaron a comprender mejor las posibilidades del espacio. Algunos empezaron a **correr, a jugar a la pinta** entre las telas o a bailar para proyectar sus sombras. El juego luego surgió desde el aburrimiento, cuando entendieron que podían actuar libremente. Más tarde, incluso los adultos se integraron, desplazándose por el espacio y explorándolo sin instrucciones.

La experiencia permitió detectar condiciones esenciales para que la intriga suceda: la presencia de un **contexto narrativo o estímulo inicial** que active la atención (como en los libros, donde siempre se anticipa que “algo ha pasado”); **la libertad de acción**, que habilita el movimiento espontáneo; **un entorno sensorial inmersivo**, que acompañe sin saturar; y un **equilibrio entre sugerencia e incertidumbre**.



# EXPLORACIONES MOTORES DE RENDERIZADO

# MOTORES DE RENDERIZADO

Para trasladar el módulo al ámbito digital y, a partir de él, construir el pabellón, se exploraron distintos programas de renderizado, tales como:

## TWINMOTION

- Falta de realismo de propiedades físicas de materiales.



## BLENDER

- Día: Realismo de propiedades físicas materiales
- Noche: Sombras tenues.
- Flujo de trabajo lento



## D5 RENDER

- Día: Realismo de propiedades físicas materiales.
- Noche: Realismo de propiedades físicas materiales.
- Flujo de trabajo eficiente



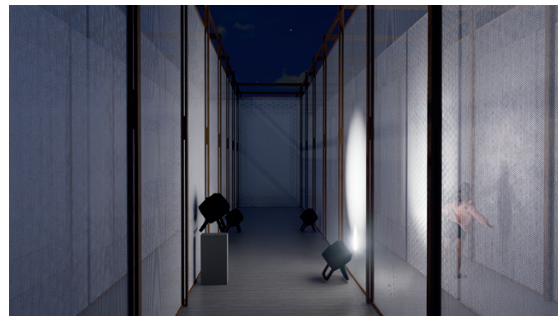
\*Se escoge, por lo tanto, D5 Render como herramienta para representar digitalmente lo que fue descubierto en la experiencia física.

# Ensayos de iluminación en D5 render

Se realizaron ensayos digitales con el fin de comprobar que los efectos observados en el módulo físico pudieran replicarse en el entorno virtual. Para ello, se probaron dos configuraciones de iluminación. Sin embargo, la denominada "posición 2" no logró proyectar sombras definidas, ya que únicamente aumentaba la iluminación general, haciendo que las sombras desaparecieran.

Finalmente, se optó por utilizar la "posición 1", que demostró ser más efectiva en la generación de sombras dentro del entorno digital.

Además, a diferencia de la experiencia real, fue necesario reducir la potencia lumínica a 250 lúmenes, ya que el motor de renderizado tiende a privilegiar la iluminación por sobre la definición de sombras. Esta reducción permitió obtener resultados más fieles a la experiencia sensorial buscada.



Posición 2. Doble foco de luz.



Posición 2. Doble foco de luz.



Posición 1. Lúmenes altos.



Posición 1. 250 lúmenes.

# PROPUESTA

El pabellón consiste en una estructura liviana formada por módulos de tela colgante dispuestos en serie, creando un recorrido de visibilidad parcial. A lo largo del trayecto no hay sonido incorporado artificialmente: el pabellón habla a través del silencio, permitiendo que se escuchen los pasos, el roce de las telas y la presencia del otro. El silencio intensifica la percepción y genera una relación más íntima con el entorno.

La disposición busca crear una atmósfera de ambigüedad y descubrimiento, donde la intriga surge de la filtración visual, el desplazamiento corporal y el juego de luces y sombras.

**Durante el día**, se crea una neblina visual que difumina los cuerpos y oculta lo que se encuentra más adelante. El suelo claro y la densidad del material refuerzan la sensación de atravesar una nube, activando la intriga mediante la opacidad progresiva y la presencia difusa de otros.

**Durante la noche**, luces proyectan las siluetas hacia las telas, generando sombras móviles y fragmentadas que provocan desorientación. La experiencia adquiere una dimensión espectral, donde las figuras aparecen y desaparecen entre la oscuridad.

**Revelación final:** Tras atravesar este paisaje difuso, se accede a un claro: un espejo de agua dispuesto sobre baldosas negras, cuya superficie refleja con nitidez a quien se aproxima. El contraste con la neblina anterior refuerza el impacto del reflejo: la figura que antes era sombra ahora se ve completa, directa, inevitable.

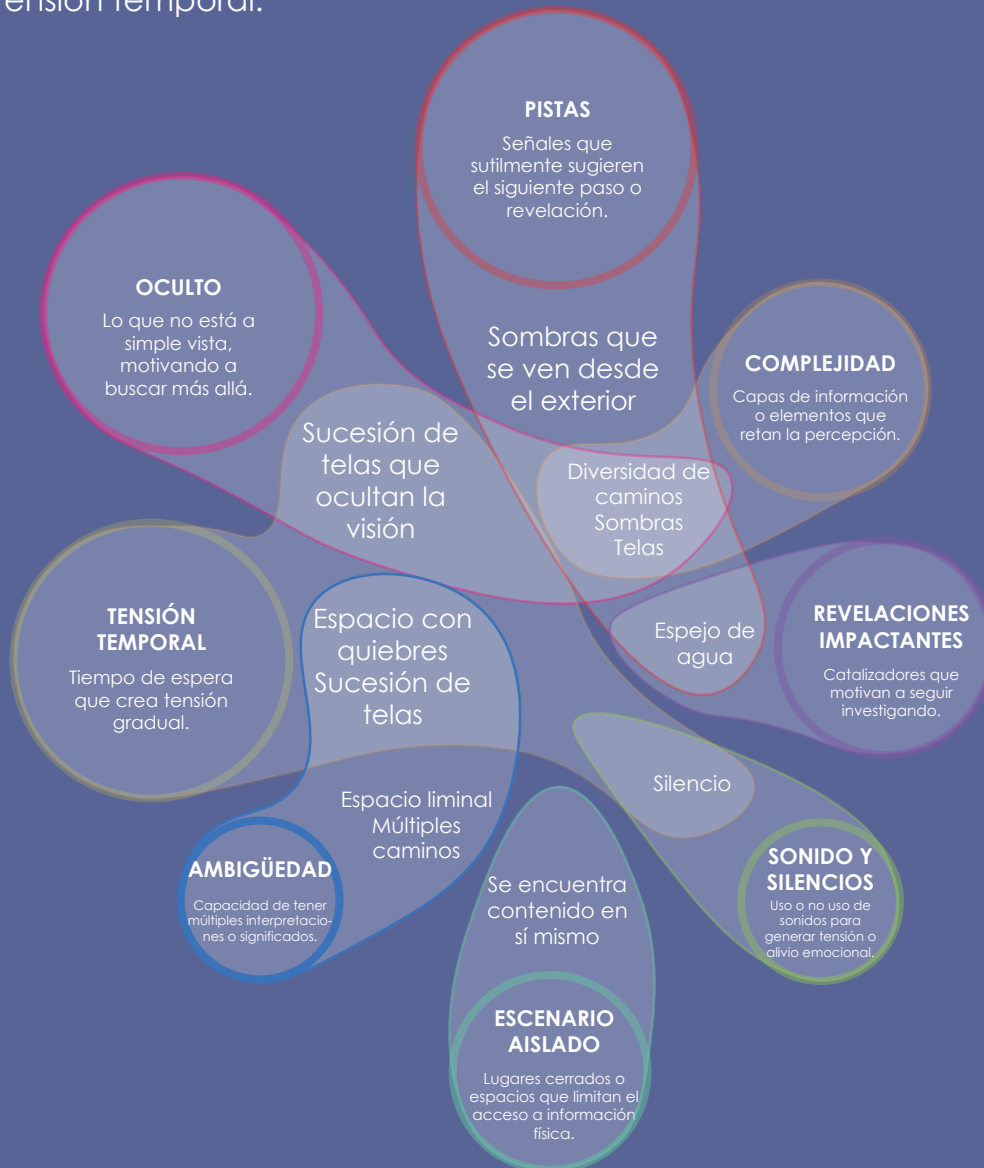
Es en este espacio donde el visitante se encuentra con su reflejo como forma de resolución, reconociéndose a sí mismo y a los demás como parte de la experiencia.

Video propuesta:

<https://youtu.be/CKOBfsqwOWQ?si=Im0bMmRerD4oiuwD>

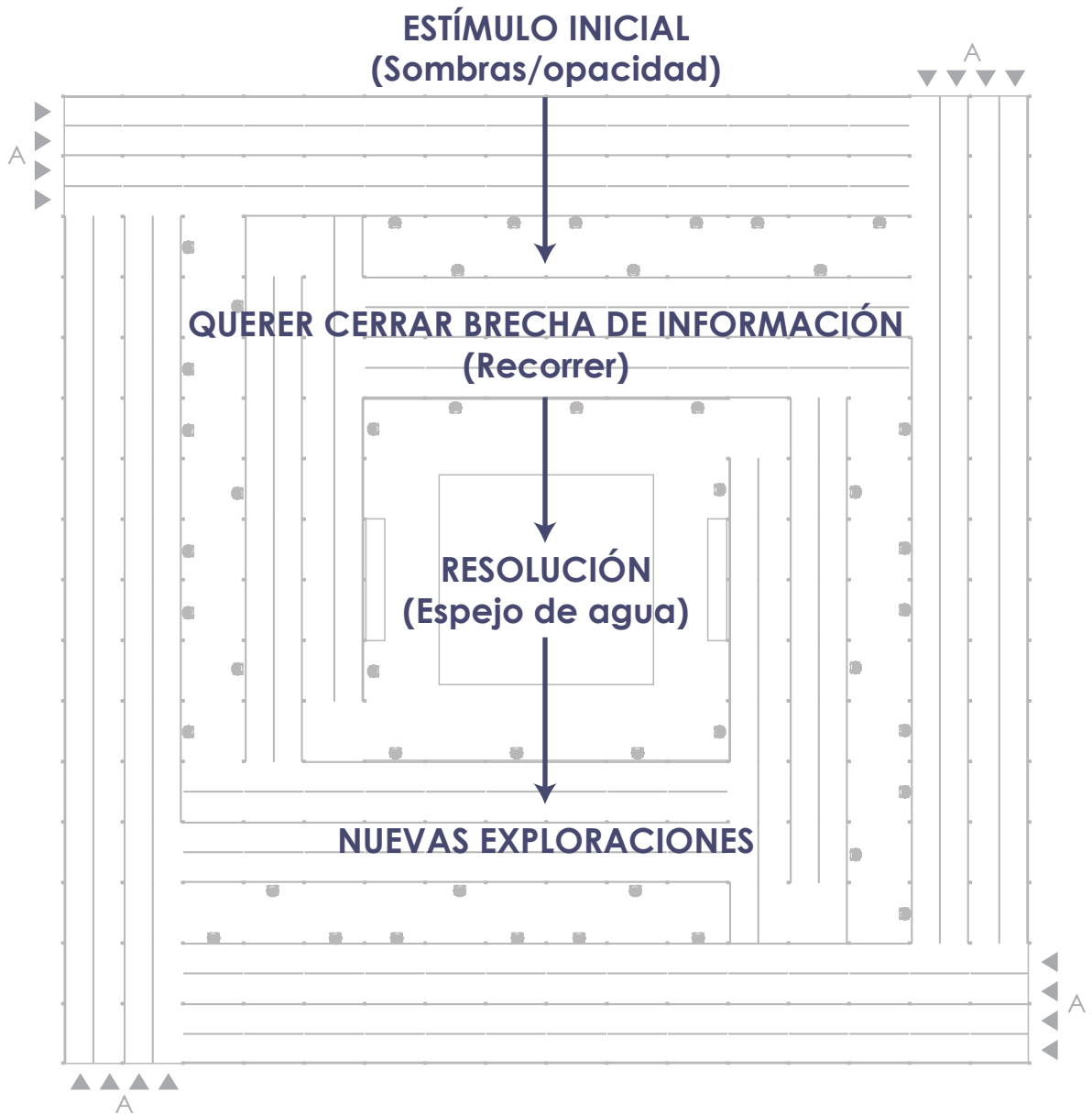
# FACTORES DE INTRIGA

Se le da importancia a los factores más relevantes para hacer el diseño: lo oculto, las pistas y la tensión temporal.



Como el pabellón no tiene lugar, puede estar en cualquier parte, siendo el único requerimiento que sea un terreno plano.

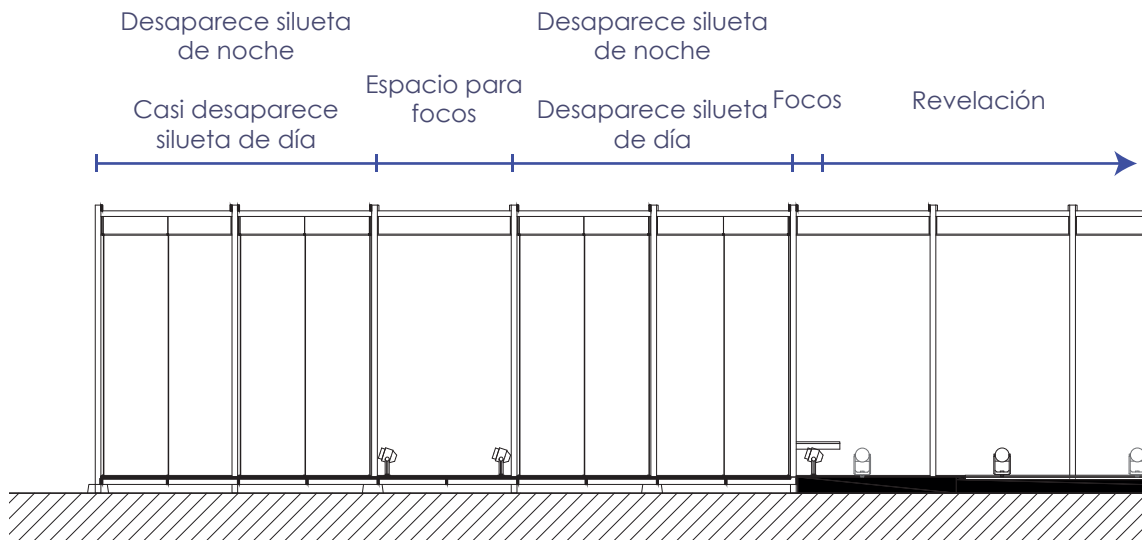
# PASOS DE INTRIGA



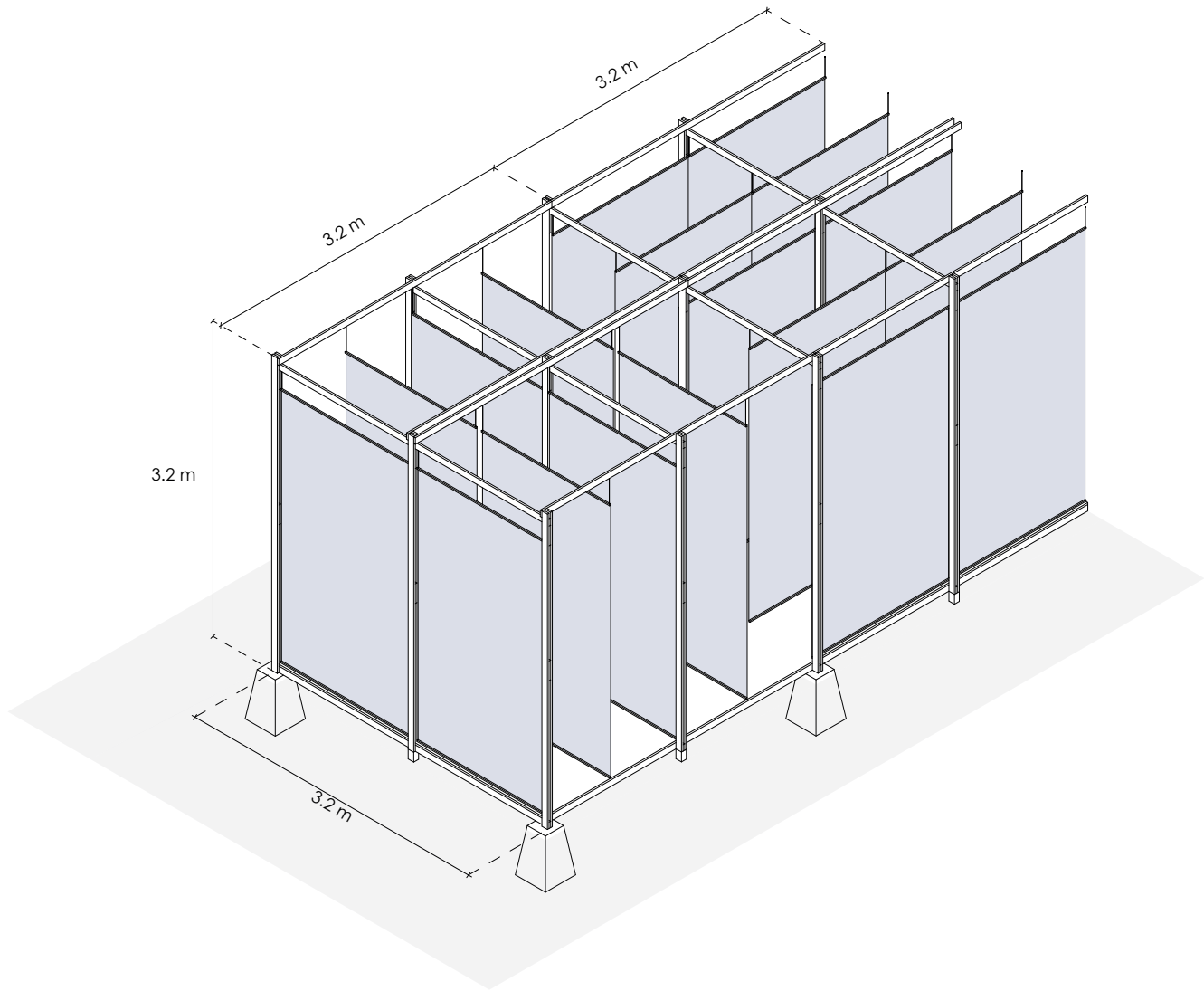
# CONSIDERACIONES DE DISEÑO

Para diseñar el pabellón se retoman elementos observados en las pruebas modulares. Durante la noche, se comprobó que tras dos módulos la figura de la persona desaparece visualmente, y durante el día, aunque aún es posible distinguir la silueta, esta se difumina considerablemente. A partir de estos hallazgos, se establece que el recorrido debe contener al menos tres módulos en secuencia antes de la revelación final, de modo que exista una distancia suficiente para generar tensión visual e intriga.

Sin embargo, dado que las sombras proyectadas forman parte esencial de la experiencia, se incorporan otras consideraciones. Se observó que las sombras tienden a agrandarse en exceso después de atravesar seis capas de tela, lo que disminuye su definición. Por ello, se decide agrupar dos módulos consecutivos para generar las sombras, luego dejar un espacio intermedio destinado a los focos (un módulo sin telas), y repetir esta secuencia: dos módulos + espacio de luz + dos módulos. Este patrón permite equilibrar la opacidad progresiva y la nitidez de las sombras, cumpliendo así con los requerimientos principales para inducir intriga.

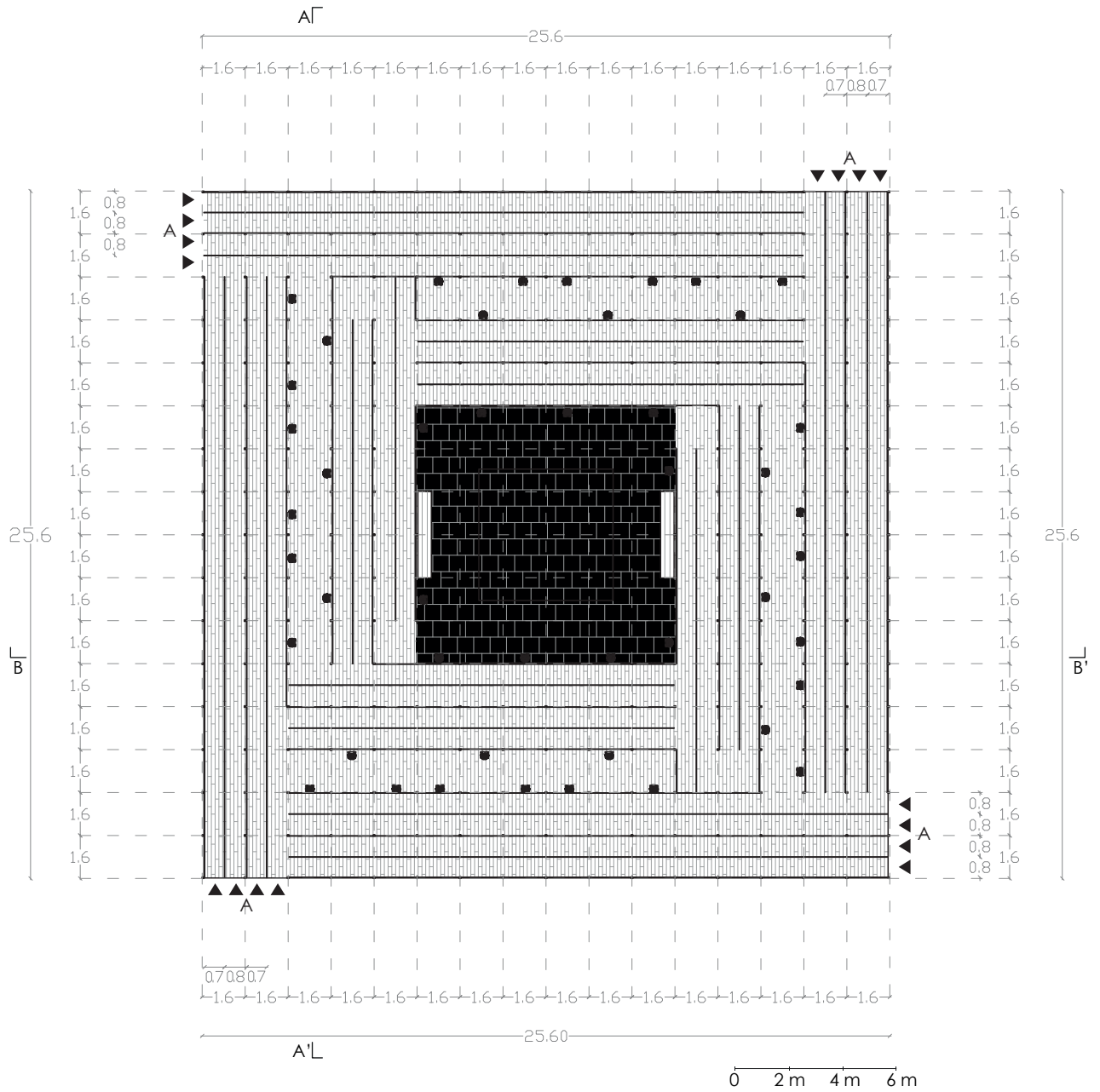


# CONSTRUCCIÓN MODULAR

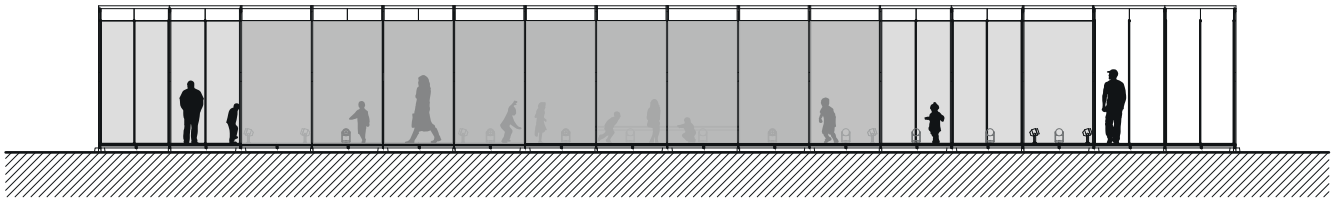


Módulo mejorado hecho de madera de pino 1x3' en su totalidad.

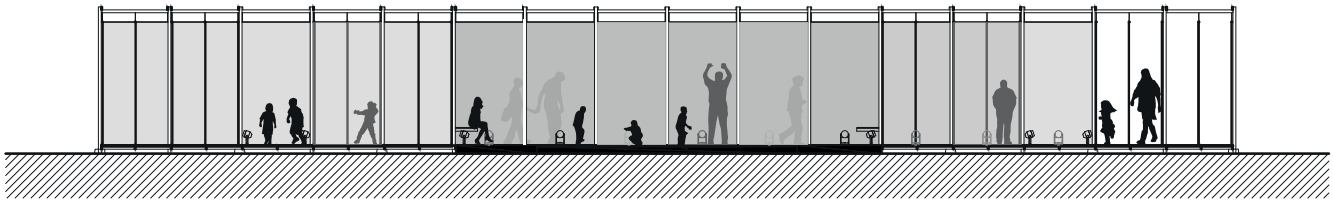
# PLANTA



CORTE A-A'



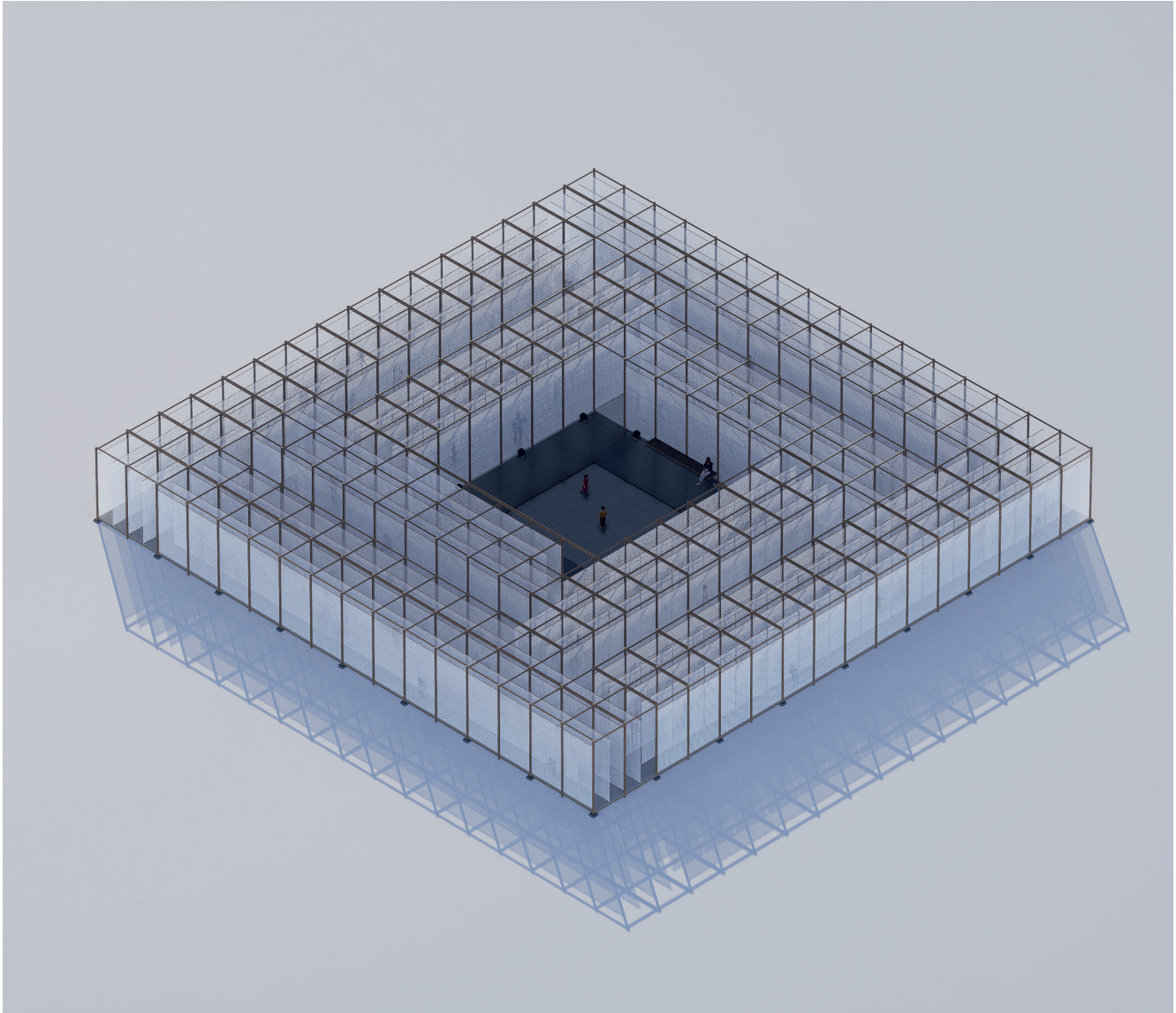
CORTE B-B'



0 1m 2m 3m

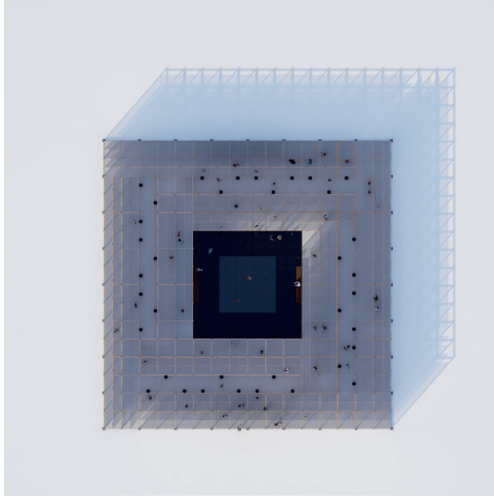


# ISOMÉTRICA DÍA

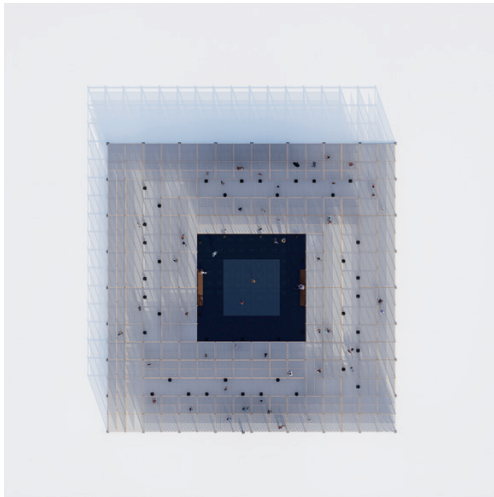
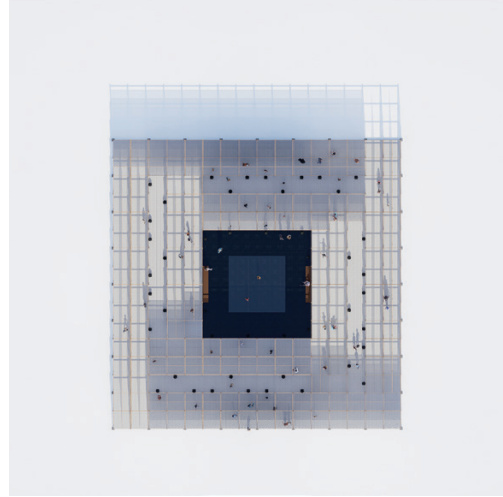


# ASOLEAMIENTO

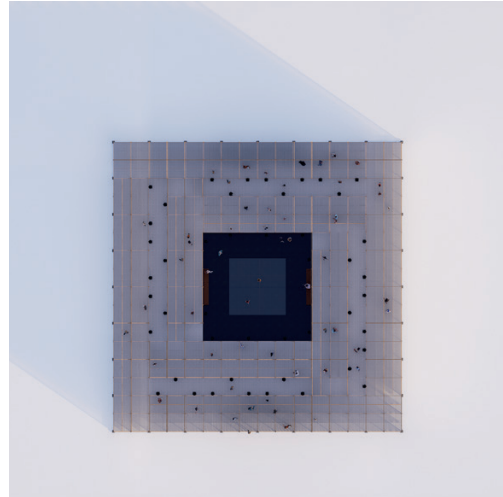
21 de junio 09:00 hrs



21 de junio 12:00 hrs



21 de junio 13:00 hrs

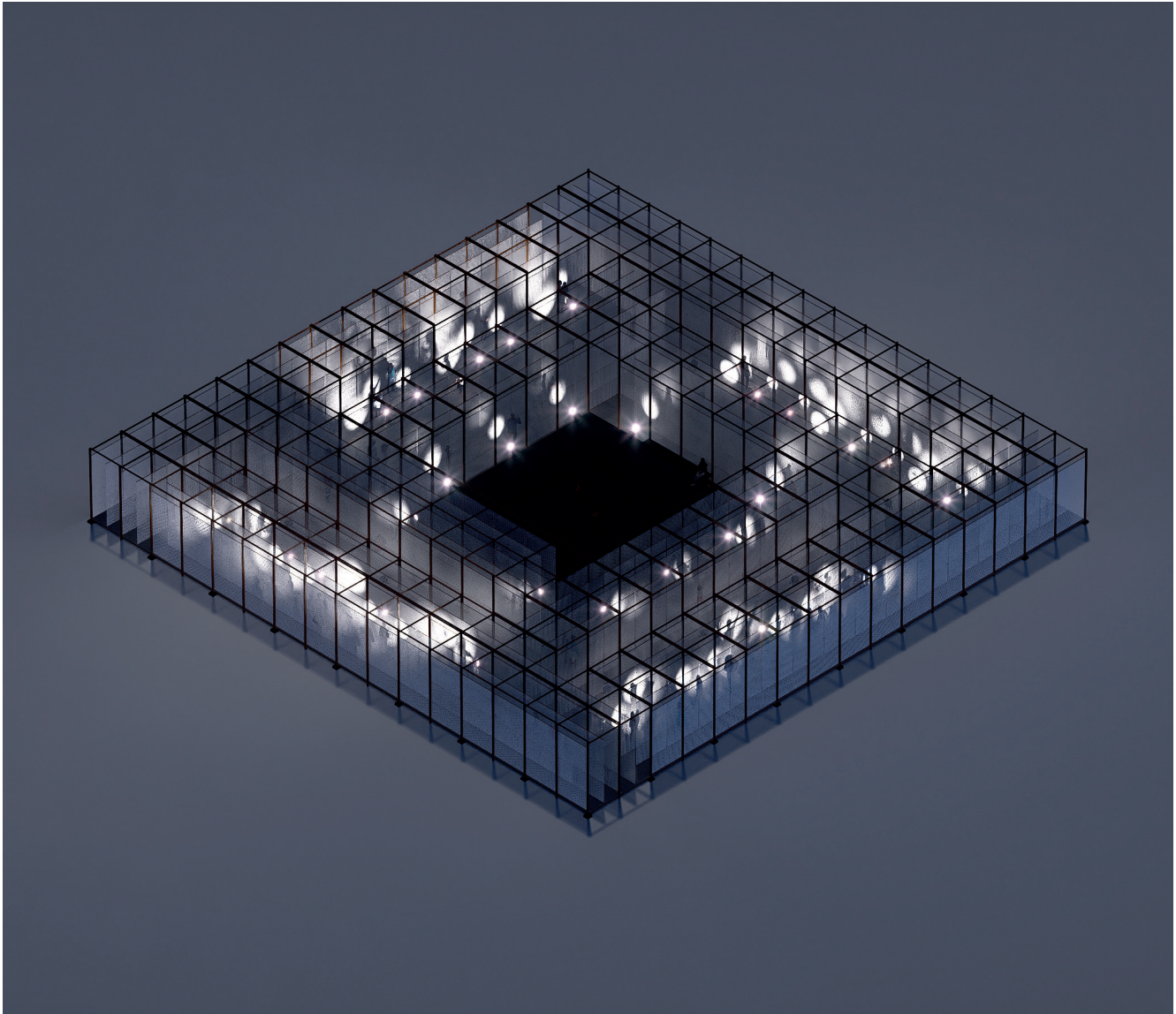


21 de junio 16:00 hrs

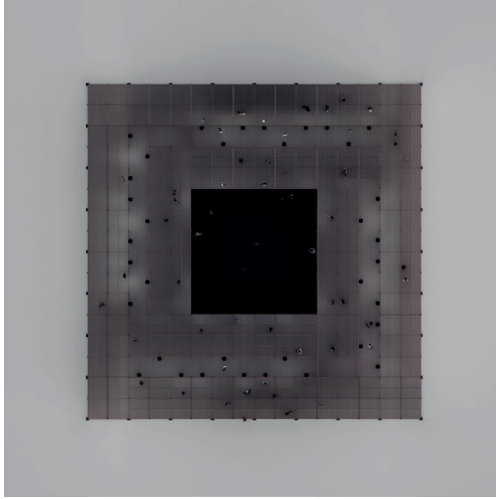


Se concluye que no es necesario algo para disipar el sol, por poco tiempo de luz directa.

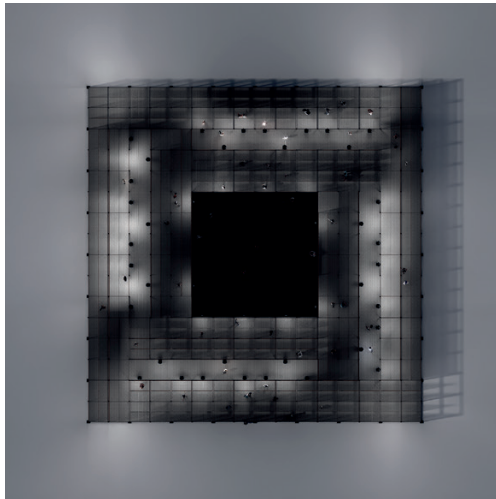
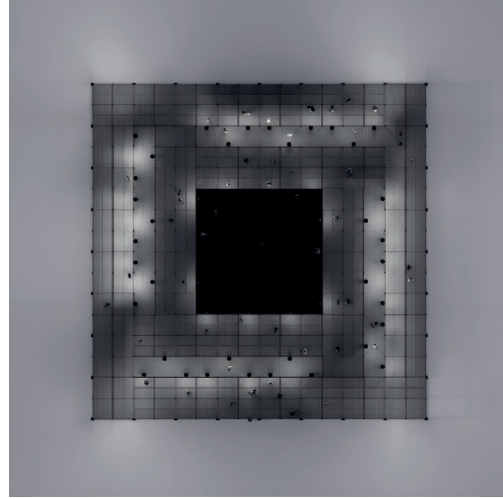
# ISOMÉTRICA NOCHE



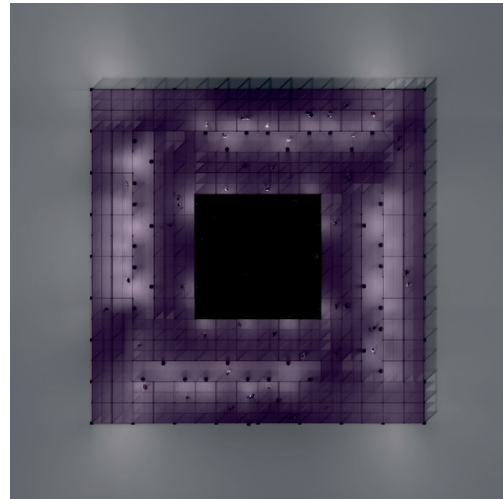
21 de junio 16:40 hrs



21 de junio 17:00 hrs



21 de junio 20:00 hrs



Posibilidad de cambio de color 









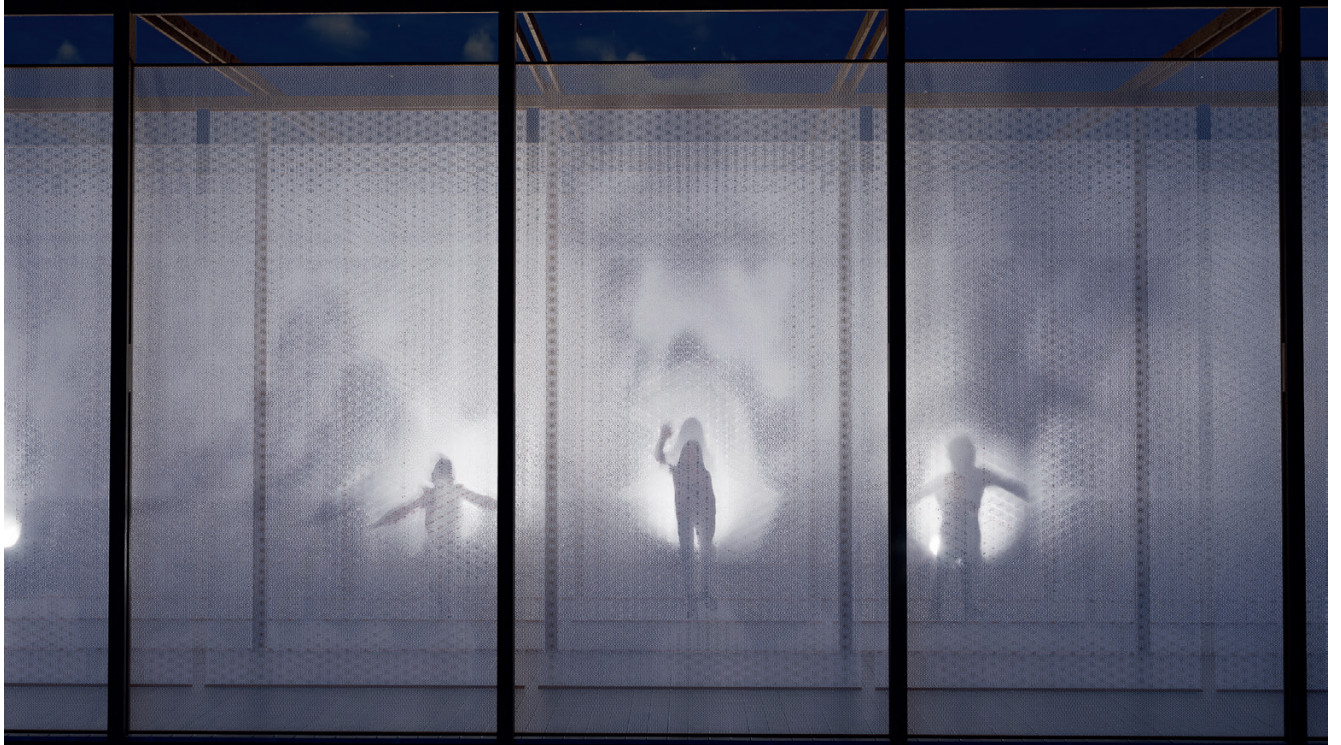


















CORTE PERSPECTIVADO



# CONCLUSIONES

Este trabajo fue una exploración personal sobre cómo los mecanismos narrativos de la intriga pueden trasladarse al espacio arquitectónico mediante estrategias sensoriales y materiales. A lo largo del proceso, se descubrió que la intriga no requiere necesariamente de formas complejas ni del uso acumulativo de todos los factores estudiados, sino que puede surgir desde operaciones mínimas que apelan a la percepción y al cuerpo.

Más que seguir referencias existentes, el proyecto se construyó desde una reinterpretación propia de lo investigado, cuestionando las soluciones predecibles y encontrando en las sombras una forma sutil y efectiva de activar el deseo de descubrir. El pabellón se define entonces por su simplicidad radical, donde es la materia (la superposición de telas, la luz filtrada, el silencio) la que genera intriga.

Aunque en un inicio se pensó como una construcción física completa, las restricciones de escala y presupuesto llevaron a desarrollar un módulo a escala real y proyectar digitalmente el resto del recorrido. Esta estrategia no solo resolvió una necesidad práctica, sino que reafirmó una premisa fundamental: para que la intriga ocurra, debe haber un tiempo y un espacio suficientes para que lo desconocido se despliegue gradualmente.

Este proceso implicó un equilibrio constante entre lo que se probó en la realidad y lo que podía construir en lo digital. Fue precisamente en ese cruce donde se consolidó la propuesta: una atmósfera de intriga hecha de fragmentos, silencios y visiones parciales.

# REFERENCIAS

## CURIOSIDAD

FITZGIBBON, Lily; LAU, Johnny King L.; MURAYAMA, Kou. The seductive lure of curiosity: information as a motivationally salient reward. [en línea] <<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2352154620300875>> [consulta: 24 septiembre 2024]

THE DECISION LAB. The science behind curiosity. [en línea] <<https://thedecisionlab.com/es/insights/society/the-science-behind-curiosity>> [consulta: 9 octubre 2024]

QTORB. Teorías sobre el superpoder de la curiosidad. [en línea] <<https://www.qtorb.com/teorias-sobre-el-superpoder-de-la-curiosidad/>> [consulta: 9 octubre 2024]

LOEWENSTEIN, George. The psychology of curiosity: A review and reinterpretation. Psychological Bulletin. [en línea] <<https://www.cmu.edu/dietrich/sds/docs/loewenstein/PsychofCuriosity.pdf>> [consulta: 2025-05-21]

KASHDAN, Todd B. The five dimensions of curiosity. [en línea] <<https://hbr.org/2018/09/the-five-dimensions-of-curiosity>> [consulta: 17 noviembre 2024]

LA MENTE ES MARAVILLOSA. Tipos de curiosidad. [en línea] <<https://lamenteesmaravillosa.com/tipos-curiosidad/>> [consulta: 16 noviembre 2024]

LITMAN, Jordan A. The Five-Dimensional Curiosity Scale Revised (5DCR): Briefer subscales while separating general overt and covert social curiosity. [en línea] <<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2352154620300875>> [consulta: 24 septiembre 2024]

BACHRACH, Debra G. Self-Directed Learning: Consensus and Conflict. [en línea] <<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/pfi.4170210410>> [consulta: 5 noviembre 2024]

# REFERENCIAS

## NOVELA

CHRISTIE, Agatha. Asesinato en Mesopotamia. Barcelona, RBA Editores, 2007. 254 p.

ESCUELA DE ESCRITORES. Diferencias entre intriga y suspense. [en línea] <<https://escueladeescritores.com/blog-diferencias-entre-intriga-y-suspense/>> [consulta: 20 noviembre 2024]

## CINE

SANDOVAL, Raúl. Cómo componer música para películas de acción y suspense. [en línea] <<https://raulsandoval.mx/compositar/como-componer-musica-para-peliculas-de-accion-y-suspense/>> [consulta: 4 diciembre 2024]

FILMSCHOOLARCHIVE. How Kubrick used music in "The Shining" [en línea] <[https://www.youtube.com/watch?v=st-4j0Ql9o&ab\\_channel=filmSCHOOLarchive](https://www.youtube.com/watch?v=st-4j0Ql9o&ab_channel=filmSCHOOLarchive)> [consulta: 1 octubre 2024]

RETHINKING THE FUTURE. An architectural review of The Shining. [en línea] <<https://www.re-thinkingthefuture.com/rtf-architectural-reviews/a12696-an-architectural-review-of-the-shining/>> [consulta: 13 noviembre 2024]

IDYLLOPUS PRESS. The Shining maps and timelines. [en línea] <[https://idyllopuspress.com/idyllopus/film/sh\\_maps.htm](https://idyllopuspress.com/idyllopus/film/sh_maps.htm)> [consulta: 13 noviembre 2024]

BRUCE LEE. Be water, my friend [videograbación]. YouTube, canal BruceLee. 1 video (YouTube), color, sonido. <[https://www.youtube.com/watch?v=RBnlbqW6ZhM&ab\\_channel=BruceLee](https://www.youtube.com/watch?v=RBnlbqW6ZhM&ab_channel=BruceLee)> [consulta: 27 septiembre 2024]

KUBRICK, Stanley (Dir.). 2001: Odisea del espacio [película]. Estados Unidos, Metro-Goldwyn-Mayer, 1968. 149 min., color, sonido.

KUBRICK, Stanley (Dir.). The Shining [película]. Estados Unidos, Warner Bros., 1980. 146 min., color, sonido.

# REFERENCIAS

## ARTE / ARQUITECTURA

CULTURA GENIAL. Cuadro Mona Lisa o La Gioconda de Leonardo da Vinci [en línea] <<https://www.culturagenial.com/es/cuadro-mona-lisa-o-la-gioconda-de-leonardo-da-vinci/>> [consulta: 11 septiembre 2024]

EL MERCURIO. Pieter Bruegel y la pintura como mensaje [en línea] <<https://infografias.elmercurio.com/20200621-AYL-pieterbruegel/>> [consulta: 13 septiembre 2024]

WIKIPEDIA. Penrose triangle [en línea] <[https://en.wikipedia.org/wiki/Penrose\\_triangle#:~:text=El%20tri%C3%A1ngulo%20de%20Penrose%20%2C%20tambi%C3%A9n,en%20un%20dibujo%20en%20perspectiva.>](https://en.wikipedia.org/wiki/Penrose_triangle#:~:text=El%20tri%C3%A1ngulo%20de%20Penrose%20%2C%20tambi%C3%A9n,en%20un%20dibujo%20en%20perspectiva.>)> [consulta: 9 diciembre 2024]

WIKIPEDIA. Escalera de Penrose [en línea] <[https://es.m.wikipedia.org/wiki/Escalera\\_de\\_Penrose#:~:tit=La%20Escalera%20de%20Penrose%2C%20conocida,un%20art%C3%ADculo%20publicado%20en%201958.&text=Esta%20escalera%20es%20la%20representaci%C3%B3n,dos%20rampas%20y%20dos%20escaleras.>](https://es.m.wikipedia.org/wiki/Escalera_de_Penrose#:~:tit=La%20Escalera%20de%20Penrose%2C%20conocida,un%20art%C3%ADculo%20publicado%20en%201958.&text=Esta%20escalera%20es%20la%20representaci%C3%B3n,dos%20rampas%20y%20dos%20escaleras.>)> [consulta: 9 diciembre 2024]

LOZANO-HEMMER, Rafael. Arkansas text stream [en línea] <[https://www.lozano-hemmer.com/arkansas\\_text\\_stream.php](https://www.lozano-hemmer.com/arkansas_text_stream.php)> [consulta: 12 septiembre 2024]

LOZANO-HEMMER, Rafael. Linear Atmosponia [en línea] <[https://www.lozano-hemmer.com/linear\\_atmosponia.php](https://www.lozano-hemmer.com/linear_atmosponia.php)> [consulta: 12 septiembre 2024]

MOUSSAVI, Farshid. The Function of Form. Barcelona: Actar, 2009. 1 vol. (Serie FOA's work)

ARCHDAILY. Pabellón La Fuente en Parque Balmaceda: una experiencia pública dentro del agua [en línea] <[https://www.archdaily.cl/cl/1003873/pabellon-la-fuente-en-parque-balmaceda-una-experiencia-publica-dentro-del-agua?ad\\_source=myad\\_bookmarks&ad\\_medium=bookmark-open](https://www.archdaily.cl/cl/1003873/pabellon-la-fuente-en-parque-balmaceda-una-experiencia-publica-dentro-del-agua?ad_source=myad_bookmarks&ad_medium=bookmark-open)> [consulta: 25 septiembre 2024]

# REFERENCIAS

## ARTE / ARQUITECTURA

ARCHDAILY. Cloud Odeum / Aether Architects + FutureLab [en línea] <[https://www.archdaily.com/778626/cloud-odeum-aether-architects-plus-futurelab?ad\\_source=myad\\_bookmarks&ad\\_medium=bookmark-open](https://www.archdaily.com/778626/cloud-odeum-aether-architects-plus-futurelab?ad_source=myad_bookmarks&ad_medium=bookmark-open)> [consulta: 25 septiembre 2024]

ARCHDAILY. Termas de Vals / Peter Zumthor [en línea] <[https://www.archdaily.cl/cl/765256/termas-de-vals-peter-zumthor?ad\\_source=myad\\_bookmarks&ad\\_medium=bookmark-open](https://www.archdaily.cl/cl/765256/termas-de-vals-peter-zumthor?ad_source=myad_bookmarks&ad_medium=bookmark-open)> [consulta: 18 septiembre 2024]

ARQUITECTURA Y EMPRESA. Blur Building: diseñando la nada [en línea] <<https://arquitecturayempresa.es/noticia/blur-building-disenando-la-nada>> [consulta: 24 septiembre 2024]

MUÑOZ, Rubén y RODRÍGUEZ. Luz, forma, acto y símbolo: La Iglesia del Monasterio Benedictino de Las Condes. México, Arquine, 2022. 279 p.

ARCHIWEB. Vodní chrám Shingonshu Honpukuji [en línea] <<https://www.archiweb.cz/en/b/vodni-chram-shingonshu-honpukuji>> [consulta: 12 septiembre 2024]

KANE PIXELS. The Backrooms (Found Footage) [en línea] <[https://www.youtube.com/watch?v=H4d-Gpz6cnHo&ab\\_channel=KanePixels](https://www.youtube.com/watch?v=H4d-Gpz6cnHo&ab_channel=KanePixels)> [consulta: 10 noviembre 2024]

## LIMINALIDAD

ÁREA DE INVESTIGACIONES EN ARTES LIMINALES. Área de investigaciones en artes liminales. [en línea] <<https://iae.institutos.filo.uba.ar/%C3%A1rea-de-investigaciones-en-artes-liminales>> [consulta: 10 noviembre 2024]

FUNDACIÓN BANCAJA. Laberintos. [en línea] <<https://www.fundacionbancaja.es/archivos/exposiciones/documentos/LABERINTOS.pdf>> [consulta: 11 noviembre 2024]

FERICGLA, Josep M. Los bardos y la muerte. [en línea] <<https://josepmfericgla.org/blog/2018/10/18/los-bardos-y-la-muerte/>> [consulta: 13 noviembre 2024]

# ANEXOS

## PRUEBAS PARA GENERAR ESPEJO HACIA EL CIELO



Se probó con mica espejada pero se generaban destellos que incomodaban la visión.



Se probó con distintas superficies y agua sobre ellas. Blanca, metálica y negra respectivamente.



La superficie que mejor reflejaba el cielo fue la superficie negra con agua.

# ANEXOS

## PSICOLOGÍA DEL COLOR

Cada color puede tener un impacto emocional distinto, y aunque tradicionalmente el morado y el azul se asocian al misterio, la espiritualidad y lo enigmático, cualquier color puede generar intriga si se utiliza de forma estratégica. La intriga no depende únicamente del tono en sí, sino de cómo este se combina, se contrasta o se presenta en un contexto determinado. El contraste, la saturación, la cantidad o la relación con la luz y el material pueden convertir incluso los colores más brillantes o neutros en elementos que despierten curiosidad y atención.

- “**Los colores cálidos se consideran como estimulantes**, alegres y hasta excitantes.”  
(Víctor Manuel, s.f)



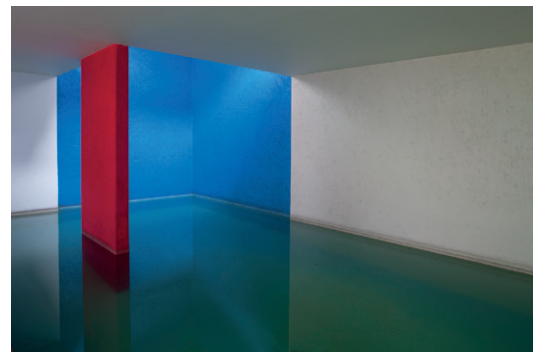
- Los **fríos como tranquilos, sedantes y en algunos casos deprimentes.**
- Los colores fríos en **matices oscuros** con predominio de azul, melancolía, reserva, **misterio**, depresión y pesadez.



- Blanco: En sentido negativo puede representar frialdad, poca vitalidad, **vacío, ausencia.**
- Negro: Se asocia comúnmente con el misterio, **lo desconocido y lo oculto.**



Casa Gilardi, Luis Barragán



Casa Gilardi, Luis Barragán