

TÍTULO DEL PROYECTO: LIMBO

OBJETIVO DEL PROYECTO: Crear espacios virtuales basados en las características de la estética liminal, a partir de lo documentado en foros de Reddit, con el fin de exponer los procesos colaborativos y de construcción de sentido que emergen de estas dinámicas culturales en línea.

REFERENTES ARTÍSTICOS:



Backrooms - 4chan (2019)

La primera imagen de los Backrooms, a menudo denominada Nivel Cero o The Lobby, es el punto de partida y la referencia fundamental de este proyecto. Esta imagen se considera el detonante de todo el tratamiento estético en torno a la estética liminal que se ha desarrollado en los foros (Fandom, s.f.).



Abyssal Somewhere - Nonoise (1018)

El dramatismo visual, Los elementos como el hormigón, los volúmenes espaciosos y la luz, componentes que direccionan el tratamiento visual de este proyecto.(Nonoise, s.f.).

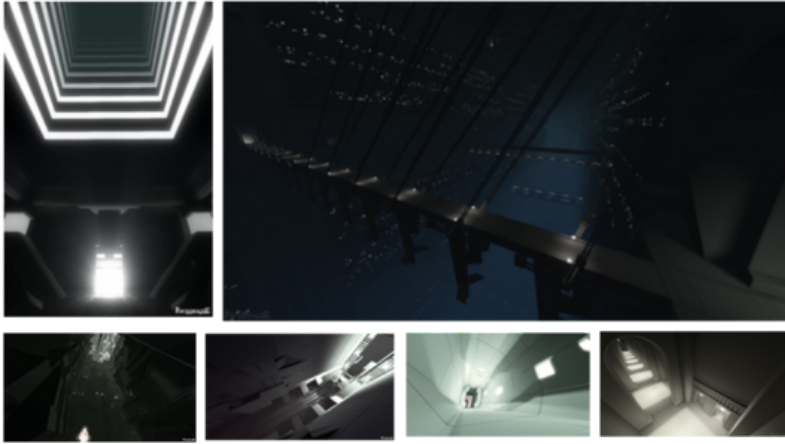
MODALIDAD DEL PROYECTO:

AUDIOVISUAL

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA:

El problema es que la narrativa dominante reduce internet a consumo y distracción, invisibilizando y dejando sin representar su potencial como un espacio colectivo y colaborativo de creación de sentido.

REFERENTES ARTÍSTICOS:



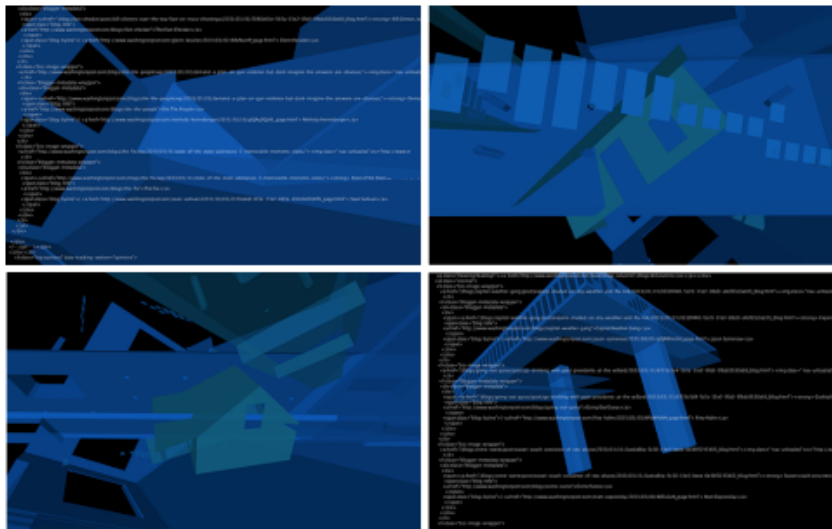
Naissance - Limasse Five (2014)

La arquitectura es la protagonista. Se destaca la infinitud del espacio, la distribución obtusa y el minimalismo en la textura de la arquitectura, determina la dirección del tratamiento espacial y visual.



Outer Wilds - Mobius Digital (2019)

En Outer Wilds, los mensajes de otros personajes se encuentran distribuidos por el mapa. El juego incita a encontrar esos fragmentos para comprender el sentido real de la historia. Retomo el concepto de recolectar la memoria de los otros para entender un sentido global, me parece que dibuja un proceso análogo de construcción de sentido al que encuentro en los foros (Mobius Digital, 2019).



**Grid, Sequence Me - Joelle Dietrick
(2013)**

Retomo de Grid Sequence Me la técnica de “encriptar” la información sin utilizar un lenguaje directo o claro. La obra ilustra cómo la información digital puede manifestarse en un espacio físico o virtual de manera ambigua (Dietrick, s.f.).

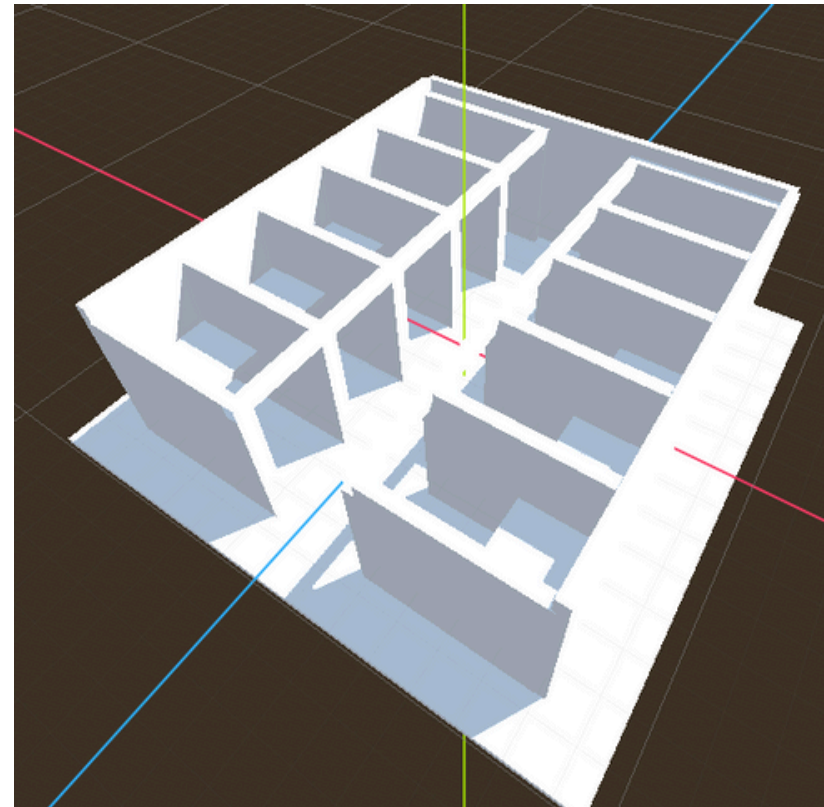
ESPACIO SELECCIONADO: Sub-Sótano / Biblioteca

PLANO DE MONTAJE: (pasillo de cubículos de estudio)



El Sub-Sótano de la biblioteca cuenta con 2 callejones estrechos los cuales cuentan con 10 cubículos de estudios individuales cada Uno. 5 a cada lado del pasillo, y una puerta al finalizar que al mantener cerrada bloquea el paso

trabajare a partir de un modelo de este espacio



pg

arte
2025.2

Nombre(s)
estudiante(s):

Oscar
Daniel
Gordillo
Rodas

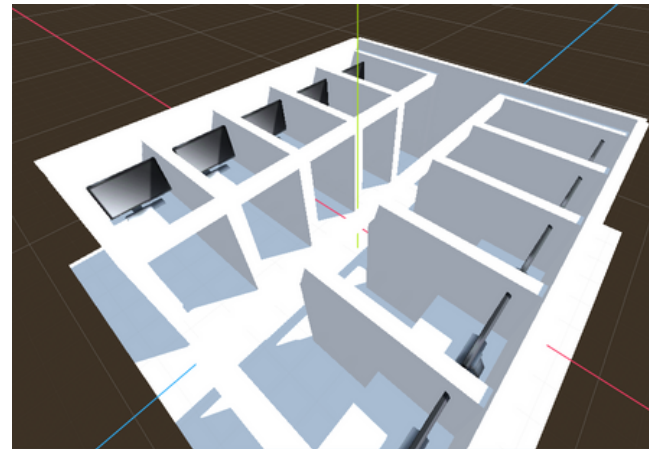
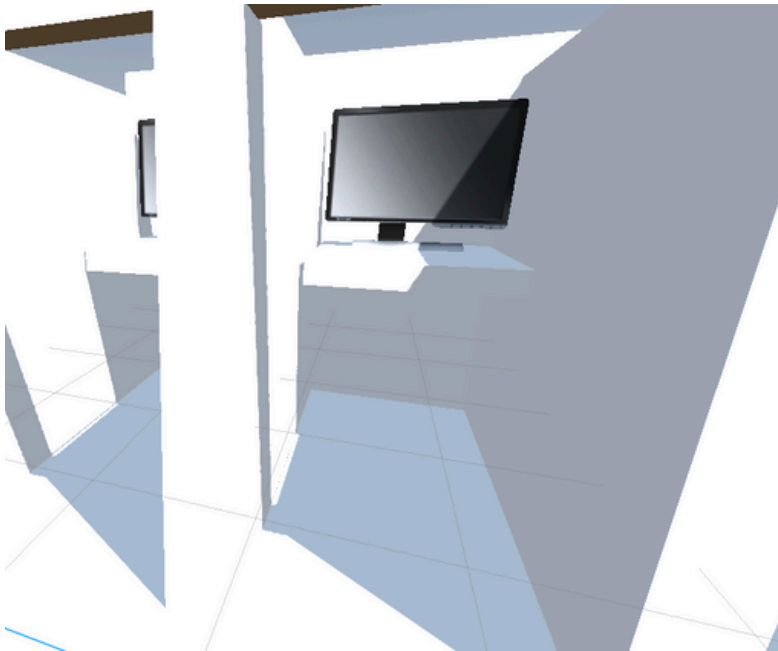
Director(a)
proyecto:

Pablo
Cesar
Gomez
Lopez

Contenido:

ESPACIO SELECCIONADO: Sub-Sótano / Biblioteca

PLANO DE MONTAJE: (pasillo de cubículos de estudio)



Proyectos de espacios virtuales requieren de un equipo para la experiencia; la idea es poder instalar un portátil en cada uno de los 10 cubículos para la muestra.



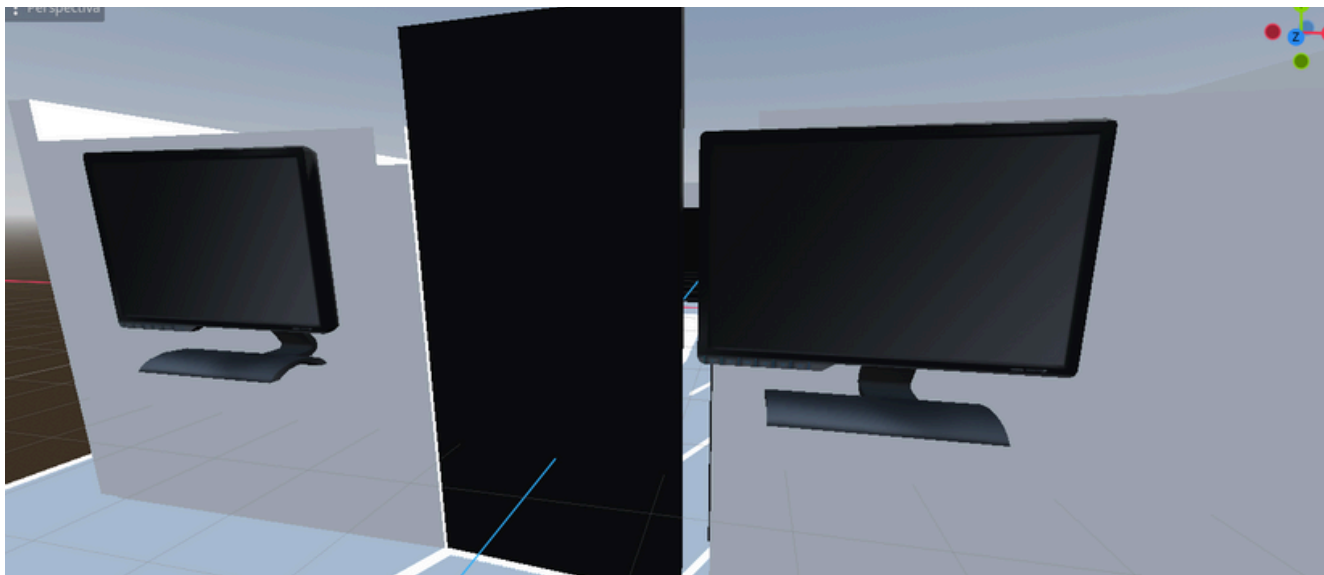
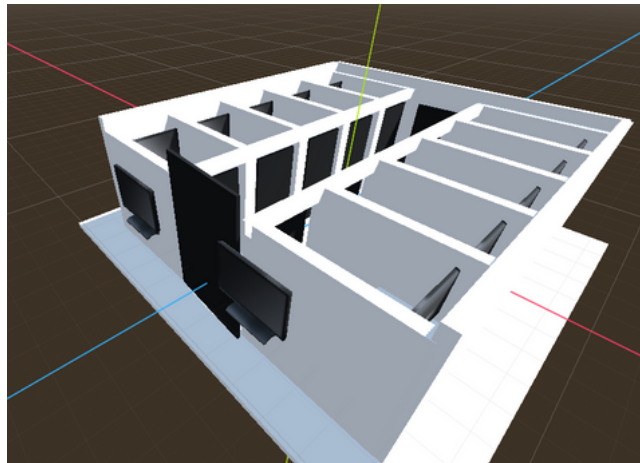
Un elemento que favorece la inmersión y concentración de la persona en este tipo de experiencia es el aislamiento y la oscuridad, al recubrir los ventanales con tela o cartulina (o algún otro material que obstruya eficientemente la luz) se pretende que la única fuente de luz sea la pantalla del equipo en el cubículo al que la persona entra.

ESPACIO SELECCIONADO: Sub-Sótano / Biblioteca

PLANO DE MONTAJE: (pasillo de cubículos de estudio)



seguramente se requerirán
audífonos para cada cubículo



Instalar 2 pantallas exteriores, con la información de la
ficha técnica; y la de las instrucciones de la instalación