

# Espacio, lugar y paisaje. Arquitectura más allá del ojo humano en la era de las imágenes generadas por IA

Kurt Petautschnig <sup>(1)</sup> y Marietta Castro Ceroni <sup>(2)</sup>

---

**Resumen:** El artículo analiza el proceso de reconfiguración de las categorías de espacio, lugar y paisaje ante la expansión de imágenes generadas por IA. Desde la observación inserta en la obra, la perspectiva renacentista hasta la “visión sin ojo” contemporánea, se describe el tránsito de la experiencia arquitectónica directa a la inmaterialidad del paisaje sintético, operativo y postcartográfico. El análisis articula los conceptos de *genius loci* (Norberg-Schulz), régimen escópico (Jay) e imágenes operacionales (Paglen), el trabajo muestra cómo la arquitectura deviene tecnología de visualización y propone una aproximación crítica para evaluar la funcionalidad de los tres conceptos en entornos modelados por datos frente a la desmaterialización digital.

**Palabras clave:** arquitectura y visualidad algorítmica - paisaje sintético - *genius loci* - imágenes generadas por ia - régimen escópico

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 62-63]

---

<sup>(1)</sup> **Kurt Petautschnig A.** Es Doctor en Estudios Americanos (Universidad de Santiago), Magíster en Estudios Culturales y Licenciado en imagen (Universidad de Artes y Ciencias Sociales). Académico universitario con más de 13 años de experiencia en docencia, investigación y creación artística. Su línea de investigación se desarrolla con un enfoque interdisciplinar que cruza estudios visuales, teoría medial, antropología, estética, filosofía e historia con foco en la configuración de un estatuto singular de la imagen en América Latina, la imagen técnica como antecedente genealógico de la visión artificial y las condiciones de mirada no humana. Se desempeña como Secretario Académico de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes Digitales y Director del Magíster en Artes Digitales y Nuevas Tecnologías de la Universidad Gabriela Mistral.

<sup>(2)</sup> **Marietta Castro Ceroni** es Diseñadora Gráfica (UDP) y Magíster en Innovación Tecnológica y Emprendimiento (UTFSM), con más de 15 años de experiencia académica y de gestión en educación superior. Actualmente se desempeña como Directora de Carrera en la Universidad San Sebastián, liderando los programas de Animación Digital, Diseño de Productos y Sistemas Inteligentes, y Diseño Digital de Servicios. Su trayectoria combina la dirección académica con la investigación en industrias creativas y tecnologías emergentes, destacando proyectos sobre inteligencia artificial aplicada a la animación digital, analíticas

de aprendizaje y realidades mixtas en la educación global. Ha colaborado en proyectos Fondecyt y participado como autora en ponencias internacionales. Su experiencia incluye la tutoría de tesis, diseño de metodologías centradas en el usuario y la promoción de vínculos entre academia e industria. Además, ha desarrollado proyectos de diseño para marcas nacionales e internacionales como Nestlé, Motorola y el Ministerio de Agricultura

## Introducción

Las categorías de espacio, lugar y paisaje han sido históricamente centrales en el pensamiento arquitectónico, estético y geográfico. Cada una de ellas remite a modos particulares de habitar, representar y comprender el entorno. Desde un marco general, el espacio evoca un campo abstracto, medible, casi geométrico; el lugar, en cambio, se vincula con la experiencia encarnada, lo histórico y cultural; mientras que el paisaje aparece como la mediación visual que condensa la percepción sensible del mundo.

En las últimas décadas, estas categorías han sido objeto de transformaciones radicales ligadas al desarrollo de tecnologías digitales. En particular, la vertiginosa irrupción de imágenes generadas por inteligencia artificial -no tomadas por una cámara ni compuestas por un artista, sino sintetizadas a partir de datos, redes neuronales y procesos estadísticos- ha desencadenado una mutación profunda en los modos de visualización del mundo. Estas imágenes ya no requieren de un observador humano ni de un referente físico: son producciones algorítmicas, inmateriales, sin punto de vista, que redefinen la relación entre visión, entorno y subjetividad.

Se invita a repensar los modos actuales, más bien, digitales e inmateriales que redefinen la experiencia arquitectónica frente a nuevas espacialidades virtuales o extendidas. Con formas de construcción fundamentalmente visuales, subrayando la centralidad de las imágenes generadas por IA como vectores de un nuevo orden escópico.

## Desde la observación física a la visión sin sujeto

En el ámbito de la arquitectura, la construcción del espacio visual ha estado históricamente ligada a una concepción del observador como centro de la experiencia.

Durante la Antigüedad y la Edad Media, la arquitectura se observaba a través de desplazamientos corporales, ritmos procesionales y atenciones táctiles. El vocabulario clásico que propone Vitruvio organiza la representación arquitectónica -*ichnographia* (planta), *orthographia* (alzado) y *scaenographia*- distinguiendo modos distintos de figuración; sin embargo, la *scaenographia* no es la construcción geométrica de la perspectiva albertiana, sino una forma de sombreado capaz de sugerir profundidad a modo de conjetura óptica más que a un sistema matemático de proyección. Así, lejos de normalizar la mirada, el mundo

clásico combinó prácticas ópticas y correcciones “anti-ópticas” in situ para inducir una apariencia “correcta” al ojo móvil del observador. Panofsky recuerda, citando a Vitruvio, la larga historia de estas compensaciones (p. ej., *De arch.* 3.3.13) que rectifican la visión común para obtener una *eurythmia* perceptiva en el edificio, anticipando la tensión entre geometría y apariencia que el Renacimiento resolverá de otro modo (Panofsky, 1991).

Con Brunelleschi y, sobre todo, con Alberti, la perspectiva lineal se instituye como paradigma técnico y cultural: un artificio de proyección que transforma el cuadro en “vano/ventana” abierta al mundo y estabiliza un cono visual único, con un ojo simple e inmóvil situado frente a un marco visual convertido en plano de intersección. Panofsky identificó que el punto de fuga central no se trata de un invento que naturaliza un modo de ver, más bien modela una forma simbólica: un acuerdo cultural que fija el mundo en torno a un sujeto centrado, garantizando continuidad y contigüidad espacial bajo la lógica del infinito geométrico (1991, p. 27). En otras palabras, la ilusión de profundidad no es solo un truco gráfico: instituye un régimen escópico (Jay, 2008) un modo histórico de mirar que reorganiza el lazo entre percepción, conocimiento y espacio construido.

La modernidad amplió ese régimen hacia el territorio y la vida cotidiana. J. B. Jackson fue decisivo para releer el “paisaje” no como mero ornamento esteticista sino como práctica social y cultural de observación. En *The Word Itself*, Jackson recuerda la genealogía misma de *landscape* (de *landschaft*), vinculada originalmente a un territorio habitado y trabajado, antes de fijarse como “porción de tierra que el ojo puede abarcar de un vistazo” –una definición que señala, con sutileza, la centralidad del observador en el acto de paisaje (1984, p. 4). De ahí su insistencia en que los paisajes vernaculares, son claves para comprender la cultura material del habitar, más allá de lo pintoresco.

Desde la perspectiva lineal albertiana hasta la composición visual del paisaje en la pintura o la fotografía, la arquitectura ha dialogado con regímenes escópicos que organizan la relación entre lo visible, lo habitable y lo representable.

Esa reposición de la mirada como práctica situada se intensifica con la invención del automóvil: Jackson describe cómo la red vial, el trazado ortogonal y la experiencia del viaje en automóvil reconfiguran la percepción del territorio; no es un paisaje para ser encuadrado, sino para ser recorrido.

Jonathan Crary (1990) ha propuesto una genealogía crítica al identificar al “observador moderno” como una invención cultural y técnica de la modernidad. En su obra *Las Técnicas del Observador*, Crary no se limita a describir un cambio óptico, sino que traza una mutación profunda en las condiciones que posibilitan el ver: de una visión renacentista geométrica, estática y centrada, se transita hacia una visualidad del siglo XIX organizada por la fragmentación, el automatismo perceptual y la integración del ojo en sistemas disciplinarios de control.

Este desplazamiento tiene consecuencias directas en la arquitectura. El espacio ya no es un volumen estático aprehendido desde un único punto de vista, sino una experiencia temporal y móvil, mediada por tecnologías ópticas como la cámara estenopeica, el estereoscopio o el cinematógrafo. Sin embargo, es en el contexto contemporáneo –marcado por lo digital, lo postfotográfico y lo algorítmico– donde se produce una inflexión decisiva. Como señala Hito Steyerl en su ensayo *In Free Fall* (2011), la perspectiva moderna ha sido desbordada por una “visión sin ojo”. Ya no se trata de ver desde un lugar físico, sino

desde una altura abstracta: la de los drones, los satélites, las cámaras automatizadas. La perspectiva es ahora vertical, aérea, no-humana. La imagen ya no proviene del contacto con el suelo ni de la experiencia arquitectónica del cuerpo en el espacio, sino de sistemas automatizados de captura, cálculo y visualización.

Desde la perspectiva arquitectónica, este cambio implica una desmaterialización progresiva del espacio visual. El lugar deja de definirse por la experiencia sensorial del habitar –la luz, la sombra, la textura, la escala– para ser reducido a patrones computables: coordenadas geográficas, estructuras de datos, mallas tridimensionales. El paisaje, por su parte, ya no es una articulación entre territorio y mirada, sino una producción de visualidad autónoma, que puede ser generada sin presencia física ni referencia geográfica alguna.

En este contexto, las imágenes generadas por inteligencia artificial intensifican este proceso. A diferencia de las imágenes tradicionales, que derivan de una relación entre sujeto, aparato y mundo, las imágenes por IA son cálculos visuales sintetizados por modelos entrenados sobre bases de datos masivas. Como advierte Trevor Paglen (2016), se trata de *invisible images*: imágenes que no están hechas para ser vistas por humanos, sino para ser procesadas, interpretadas y utilizadas por otros sistemas automáticos. En ellas, el concepto de “observador” se vuelve obsoleto.

Esto tiene profundas implicancias para la arquitectura. Si el espacio moderno fue proyectado desde una mirada regulada –el ojo del arquitecto, el plano, la sección–, hoy asistimos a una desterritorialización del acto visual, donde los entornos ya no son concebidos para ser habitados, sino para ser operados. En lugar de construirse desde la experiencia física del lugar, los espacios digitales se configuran como estructuras modeladas computacionalmente, simuladas, renderizadas y optimizadas por y para sistemas de visión artificial.

Desde esta perspectiva, la arquitectura ya no se limita a organizar materialmente el habitar, sino que deviene una tecnología de visualización en sí misma. El espacio arquitectónico no es solo un entorno construido, sino también una interfaz escópica entre cuerpos, datos e imágenes. La transición de lo material a lo digital no implica la desaparición del espacio, sino su reconfiguración como modelo abstracto, dinámico, muchas veces inhabitable, pero visualmente efectivo.

Así, el desplazamiento del sujeto visual que describe Crary no es solo una cuestión epistemológica o perceptual: es también una cuestión espacial y arquitectónica. La imagen digital por IA no se limita a representar espacios existentes; los produce como posibilidades formales, como prototipos de habitabilidad, como ficciones visuales autónomas. En ellas, el espacio ya no se mide por la proporción humana, ni el lugar se define por la experiencia sensible. En su lugar, emergen nuevas formas de paisaje inmaterial, generadas sin punto de vista, sin gravedad, sin cuerpo.

En última instancia, esta transformación exige una relectura radical del papel de la arquitectura en la cultura visual contemporánea. Más que diseñar formas construidas, la arquitectura se ve hoy interpelada a comprender, intervenir y criticar los regímenes de visualidad digital que modelan el mundo en que vivimos. Y en este nuevo régimen, el observador ya desplazado, disuelto o desbordado cede su lugar al algoritmo, al sistema técnico, al flujo incesante de imágenes que, como señala Steyerl, “no son para mirar, sino para ser vistas por otras máquinas”.

## Del *genius loci* al paisaje sin lugar

En la tradición arquitectónica, el concepto de paisaje no ha sido una mera cuestión de representación visual, sino una categoría estructurante de la relación entre el ser humano, el entorno y la forma construida. Desde el punto de vista fenomenológico, el paisaje opera como mediador entre la potencialidad política presente en la movilidad del espacio y el discurso que se fija entre lo oficial (definido) del lugar vivido. Situando al paisaje como aquel acto visual que organiza la percepción del entorno y lo dota de sentido, en este sentido, no es solo lo que se ve, sino una construcción cultural que articula visión, afecto, memoria e inscripción territorial.

En *Genius Loci* (1980), Christian Norberg-Schulz sostiene que el paisaje materializa el “espíritu del lugar”. Esta noción, heredera de la fenomenología heideggeriana, entiende la arquitectura como un acto de “habitar poéticamente”, en donde construir implica dar forma a la presencia, a la permanencia, a la atmósfera. El lugar no se reduce a una coordenada geográfica ni a una función programática circunscrita a una narrativa, sino que se constituye en la intersección entre topografía, temporalidad y experiencia sensible. El paisaje, entonces, no solo aparece frente al sujeto: acontece con él, en su desplazamiento, en su estar-ahí.

Esta concepción encuentra hoy un punto de quiebre radical con la irrupción de imágenes generadas por modelos generativos de imágenes. Estos paisajes digitales, aunque visualmente detallados y estéticamente plausibles, no remiten a ningún sitio real. Son artefactos visuales que no representan una experiencia directa del mundo, sino que la simulan mediante el cálculo probabilístico de patrones visuales extraídos de millones de imágenes previas. La imagen ya no documenta ni testimonia un territorio, sino que especula con una ilusión de espacialidad, una suerte de lugar sin tierra, sin cuerpo, sin historia.

Lo que se pone en juego aquí es la disolución de una extensa relación entre paisaje y territorio. El paisaje arquitectónico, que hasta ahora había sido inseparable de una experiencia encarnada del lugar: caminarlo, mirarlo, respirarlo, construirlo. Se ve sustituido por un paisaje inmaterial, generado por redes neuronales y sintetizado desde matrices de datos. El vínculo ontológico entre paisaje y habitar se rompe. El “ver” se desarticula del “estar”, y el lugar se transforma en una fórmula visual sin presencia física.

Esta condición de simulacro puede pensarse, siguiendo a Jean Baudrillard (1981), como una etapa avanzada y compleja de un proceso de transición entre ser y parecer. Una lógica que reduce la experiencia directa y material a una visual: ya no se trata de una imagen que registra (fotografía) o fragmenta (cine) una realidad en múltiples planos, sino de una imagen que suplanta toda necesidad de referencia con lo real (material). Para el caso de las imágenes generadas por IA, el paisaje se convierte en una superficie de efectos visuales que remiten en un bucle a otros paisajes, a otras imágenes, a un archivo sin exterior. El lugar ya no es experiencia, sino algoritmo visual de coherencia estética.

Desde lo arquitectónico, esto implica una transformación profunda. La noción de lugar ha sido históricamente central en el proyecto arquitectónico. Ya sea en su dimensión simbólica (Norberg-Schulz), material (Frampton, 1983) o política (Corner, 1999), el lugar ha constituido la unidad mínima del habitar, la base sobre la cual se proyecta, se construye y se significan los espacios. Pero si el paisaje ya no necesita de un lugar real para existir, si

puede ser concebido sin materia, sin topografía, sin historia, entonces ¿qué lugar queda para el lugar?

Edward Casey (1997), en *The Fate of Place*, analiza cómo la modernidad ha desplazado sistemáticamente el lugar en favor del espacio abstracto: el mapa, la grilla, el plano cartesiano. Pero con las imágenes por IA, este desplazamiento alcanza una nueva dimensión. Ya no se trata de reemplazar lo vivido por lo medido, sino de abolir la experiencia misma, reemplazándola por un régimen de simulación visual autónoma. El lugar ya no desaparece: es reemplazado por su espectro visual, por una imagen que simula haber sido vista. Esta disociación entre visualidad y experiencia es especialmente crítica en el contexto arquitectónico. La arquitectura, en tanto espacio habitado, no puede prescindir del cuerpo, la escala, la gravedad o de la atmósfera. Sin embargo, los paisajes por IA proponen un giro radical: una arquitectura que no se construye para ser habitada, sino para ser vista o incluso, solo para ser mostrada en redes, presentaciones o bases de datos. Se consume así una inversión: del habitar a la visualización, del lugar al render, del mundo a su modelo.

Más aún, esta lógica de simulación no solo afecta a los discursos de representación arquitectónica, sino también a la forma en que se diseñan los espacios. *Softwares* generativos, como Runway, Sora, Midjourney, DALL-E o herramientas de diseño paramétrico asistido por IA, producen entornos paisajísticos que ya no provienen del análisis del sitio, sino de inputs abstractos: palabras clave, estilos deseados, referencias visuales tomadas de la red. El paisaje deviene en un modelo visual sin lugar, sin suelo, sin arraigo.

En este sentido, la arquitectura enfrenta hoy el desafío de repensar la noción de paisaje más allá de su vínculo con el territorio. La proliferación de paisajes digitales plantea una nueva condición: la del paisaje sintético, que no representa un lugar, sino que lo sustituye como experiencia visual autosuficiente. Un paisaje que no mira al mundo, sino que se autoproduce en función de una coherencia estética entrenada sobre imágenes previas. Es el bucle de la visión sin referente: ver lo que nunca fue, pero que se parece a lo que fue visto. La pregunta arquitectónica que emerge es, por tanto, profundamente ontológica: ¿es posible proyectar un lugar a partir de un paisaje que no proviene de ninguna experiencia del mundo? ¿Qué formas de habitar pueden imaginarse en entornos visuales que solo existen como simulaciones sin inscripción?

Frente a estas preguntas, la arquitectura ya no puede limitarse a diseñar objetos físicos, sino que debe expandir su campo hacia una profunda reflexión y análisis de los paisajes sintéticos. No se trata de rechazar estas nuevas imágenes, sino de interrogarlas: ¿qué modelo de lugar suponen? ¿Qué relación con el cuerpo, con el tiempo, con la historia están excluyendo? ¿Qué tipo de mundo imaginan y normalizan?

En suma, el paisaje generado por IA inaugura una nueva relación entre lo visual, lo espacial y lo habitable. El lugar, ya no como territorio ni como experiencia, sino como ilusión computacional de presencia. En este contexto, la arquitectura no puede eludir su responsabilidad crítica: se trata de volver a pensar el paisaje, no como una imagen para contemplar, sino como una condición para habitar –aún en la era del simulacro.

Los entornos visuales generados por probabilidades algorítmicas son resultado de un giro de larga data que tiene como punto inicial: la escenificación del entorno como “imagen total”. James Corner recuerda que *landscape* e imagen han sido inseparables desde el siglo XVII y que la cultura contemporánea consolida esta relación al dar protagonismo a las

imágenes –no sólo ópticas, sino también acústicas, táctiles, mentales– que condicionan cómo concebimos y producimos paisaje (1999). Esta “operación eidética” no es inocente: de cara al turismo, los planes maestros o la gestión de recursos, el paisaje deviene objeto de contemplación y control, donde la visión instrumental impone un régimen escópico de distanciamiento (Corner, 1999)

Las imágenes sintéticas por IA radicalizan ese régimen. Si Baudrillard diagnosticó la “precisión de los simulacros” –la precedencia de la imagen sobre el territorio–, hoy podemos decir que el “paisaje sin tierra” condensa esa lógica: ya no se representa un sitio, se produce una coherencia visual autosuficiente, referida ante todo a un archivo de imágenes (Baudrillard, 1994). El mapa precede al territorio –o más aún, lo sustituye– se libera del arraigo físico para devenir consumo de superficies plausibles (p. 1-6).

Este desplazamiento tiene consecuencias específicas para la arquitectura. En la medida en que la práctica se traduce a cadenas de *renders*, *clips* y “experiencias” inmersivas, el proyecto tiende a evaluarse por su eficacia visual, consistencia estilística, atmósferas sintetizadas, capacidad fotogénica, antes que por su capacidad de configurar umbrales, orientaciones, texturas, microclimas y ritmos de uso. La obra circula y gana sentido en plataformas de visualización; el edificio, si llega a construirse, se mide contra su *render*.

## **Absoluto visual, mirada no humana en paisaje, lugar y espacio en imágenes generadas**

Ante una inminente totalidad de lo visual una exclamación del tipo: “todo es paisaje [al ser todo visual]” tiene una potencia crítica si se entiende no como disolución indiferenciada, sino como hipótesis de análisis: las condiciones de visibilidad encuadran lo habitable. En este sentido, la propuesta conceptual de Tim Ingold es de suma utilidad: el paisaje no es un telón de fondo estático, sino la huella de una *taskscape*, un campo de actividades que a modo de sedimento registra en sí mismo ritmos, senderos, marcas y memorias; el paisaje es temporalidad encarnada (Ingold, 1993). Considerar el paisaje como “todo” equivale a reconocer que incluso lo digital instituye un *taskscape* –pero uno donde las actividades son, primordialmente, operaciones sobre imágenes.

Esta ampliación tiene ventajas: permite leer la arquitectura junto con otras tecnologías de la visión, y no sólo como objeto construido. También tiene riesgos: al desligar paisaje de territorio, podemos incurrir en una estética donde la alteridad del sitio: su humedad, aspereza, estratificación histórica queda neutralizada. En términos de Edward Casey, la modernidad ya había privilegiado el “espacio” abstracto sobre el “lugar” vivido; las imágenes sintéticas extreman ese desplazamiento al ofrecer una presencia “sin inscripción”, *like-a-place* sin *place* (Casey, 1996, p. 26).

El resultado es un goce contemplativo sin cuerpo ni mirada humana. Desde un punto de vista fenomenológico, la contemplación nunca fue pura visión: ver es un modo de estar-en-el-mundo, mediado por ritmos cinestésicos, tempo de pasos, fricciones, sombras y resonancias. Cuando el paisaje es sólo pantalla, ese “estar” se sustituye por una navegación *scroll*, *swipe*, *pan* que no actualiza la gravitación del lugar sino la lógica del archivo.

Si el *genius loci* no puede trasladarse íntegramente al espacio virtual, no es porque la virtualidad sea “irreal”, sino porque la condición del lugar implica una copresencia de materia, tiempo y mundo que ninguna sintaxis visual agota. Las simulaciones, al desplazar el estímulo hacia lo visual, exigen readecuar nuestras categorías: contemplar sí, pero sin renunciar a preguntar por el habitar. Analizar la arquitectura como imagen –cuando todo deviene paisaje– no es capitular ante el simulacro; es el primer paso para devolver a las imágenes su responsabilidad con el suelo que pretenden evocar. La tarea crítica de la arquitectura en la era de la síntesis generativa no es elegir entre mundo e imagen, sino anudar imagen y mundo bajo la figura exigente del lugar.

## Espacio algorítmico y visualidad postrepresentacional

Trevor Paglen (2016) ha denominado *operational images* a aquellas imágenes que no están hechas para ser vistas por humanos, sino para ser procesadas por máquinas. Se trata de imágenes funcionales: no buscan comunicar, sino activar acciones automáticas: detección de rostros, reconocimiento de patrones, segmentación de espacios, activación de protocolos. En este contexto, el espacio ya no se representa como estructura formal, sino que se sintetiza como red operativa, articulada por capas invisibles de información.

Esta lógica afecta de manera directa al campo arquitectónico. Las imágenes generadas por inteligencia artificial –renders automáticos, paisajes sintéticos, simulaciones urbanas– se insertan plenamente en este nuevo régimen visual. Ya no representan un espacio existente, ni lo proyectan desde el análisis del sitio o la experiencia del lugar. Por el contrario, estas imágenes producen espacialidades posibles, generadas por combinaciones algorítmicas, sin necesidad de validación empírica ni inscripción territorial.

Este giro inaugura una arquitectura especulativa de la visualización, en la que el diseño deja de estar vinculado al contexto material, y pasa a depender de bancos de datos, estilos generativos, o descripciones textuales que activan modelos de aprendizaje automático. El espacio proyectado ya no parte del mundo: se anticipa como imagen, como posibilidad visual, como ficción computacional.

En lugar de mapas que codifican lo existente, las imágenes por IA constituyen cartografías sin mapa: configuraciones espaciales generadas por sistemas que no requieren relación con la realidad física. En ellas, la arquitectura ya no se concibe como mediación entre el cuerpo y el espacio, sino como escenario visual generado en tiempo real, optimizado para el rendimiento estético o informativo.

Desde el punto de vista epistemológico, esto implica una transformación en la manera en que concebimos el espacio. Ya no se trata de una entidad geométrica ni de una experiencia fenomenológica, sino de un producto computacional, definido por su potencial de ser simulado, anticipado, manipulado y distribuido visualmente. El espacio ya no es lugar, ni siquiera territorio: es un conjunto de variables que pueden ser parametrizadas, interpoladas y renderizadas.

Este desplazamiento tiene implicancias críticas para la práctica arquitectónica. ¿Qué ocurre cuando el diseño se emancipa completamente del lugar y de la experiencia, y se con-

vierte en una operación autónoma de generación visual? ¿Qué sucede cuando los entornos habitables son reemplazados por entornos visualizables, cuya existencia está subordinada a su eficacia como imagen?

En este nuevo régimen visual, el rol de la arquitectura se transforma. Ya no se trata de proyectar espacios para el habitar, sino de producir imágenes que funcionen como *proxies* espaciales, simulacros de posibilidad, predicciones de urbanidad. El *render*, en este contexto, no es ya la última etapa de un proceso de diseño, sino su principio generador. La arquitectura comienza como imagen, y muchas veces, termina allí.

Al igual que las *operational images*, estos *renders* generados por IA no están hechos para ser vividos, sino para ser procesados: por plataformas, clientes, redes sociales o sistemas de validación institucional. Son artefactos de circulación, más que de construcción. Y en su proliferación, instauran un nuevo horizonte de visualidad postcartográfica: uno en el que el mapa ha sido sustituido por el modelo, y el territorio por su simulación continua. Esta nueva condición no debe ser asumida sin crítica. Si bien ofrece enormes posibilidades para la especulación proyectual, también plantea riesgos epistemológicos y éticos: la desmaterialización del espacio, la estetización sin cuerpo, la producción de entornos sin arraigo. Frente a ello, la arquitectura está llamada a repensar sus fundamentos, no sólo técnicos, sino ontológicos y políticos.

En suma, lo que está en juego no es solo una mutación en la representación del espacio, sino una reconfiguración completa de sus condiciones de existencia. Las imágenes por IA no nos muestran el mundo: lo fabrican. Y lo hacen en ausencia de escala humana, de cartografía, de cuerpo, de lugar. En este nuevo régimen, la arquitectura enfrenta el reto de reconstruir una práctica crítica capaz de navegar en un paisaje visual que ya no representa lo real, sino que lo sintetiza como posibilidad abstracta.

## Conclusión: hacia una estética de lo no-visto

La expansión de las imágenes generadas por IA representa una mutación estructural en los modos de construcción visual del mundo. Lejos de constituir meras herramientas técnicas, estas imágenes se insertan en una transformación profunda de las categorías con las que pensamos el espacio, el lugar y el paisaje.

En primer lugar, desestabilizan la figura del observador moderno, reemplazándola por sistemas de percepción no-humanos. En segundo lugar, rompen el vínculo fenomenológico entre paisaje y lugar, instaurando un régimen de simulación sin referente. Finalmente, instauran un nuevo orden visual postcartográfico, en el que la imagen no representa sino que opera espacialmente.

Estas transformaciones requieren ser pensadas desde una arquitectura crítica y expandida, capaz de interrogar no sólo cómo se proyectan los espacios, sino quién los ve, cómo se generan, y con qué efectos. La IA no es solo un instrumento; es un nuevo régimen de visualidad. Comprenderlo implica repensar los fundamentos mismos de nuestra relación con lo visible.

## Referencias bibliográficas

- Alberti, L. B. (1999). *De la pintura y otros escritos sobre arte* (R. de la Villa, trad.). Tecnos.
- Berman, M. (2011). *Todo lo sólido se desvanece en el aire: La experiencia de la modernidad* (A. Morales Vidal, trad.). Siglo XXI Editores.
- Baudrillard, J. (s. f.). *Cultura y simulacro* (A. Vicens & P. Rovira, trads.). Kairós. (Trabajo original relacionado: *Simulacres et simulation*, 1981).
- Casey, E. S. (1997). *The Fate of Place: A Philosophical History*. University of California Press.
- Crary, J. (2013). *Las técnicas del observador: Visión y modernidad en el siglo XIX* (A. Martínez Riu, trad.). CENDEAC.
- Corner, J. (1999). Eidetic operations and new landscapes. En J. Corner (Ed.), *Recovering Landscape: Essays in Contemporary Landscape Architecture* (pp. 153–169). Princeton Architectural Press.
- Deleuze, G., & Guattari, F. (2004). *Mil mesetas: Capitalismo y esquizofrenia* (J. Vázquez Pérez, trad.). Pre-Textos.
- Jay, M. (2008) *Ojos abatidos: La denigración de la visión en el pensamiento francés del siglo XX*. Madrid: Akal
- Jackson, J. B. (2010). *Descubriendo el paisaje autóctono* (M. Veuthey, trad.; J. Nogué, ed.). Biblioteca Nueva.
- Jackson, J. B. (1994). *A Sense of Place, a Sense of Time*. Yale University Press.
- Ingold, T. (1993). The temporality of the landscape. *World Archaeology*, 25(2), 152–174.
- Mitchell, W. J. (1995). *City of Bits: Space, Place, and the Infobahn*. MIT Press.
- Norberg-Schulz, C. (2024). *Genius loci: Paisaje, ambiente y arquitectura* (J. Sainz, trad.). Reverté.
- Pallasmaa, J. (2006). *Los ojos de la piel: La arquitectura y los sentidos*. Editorial Gustavo Gili.
- Paglen, T. (2017). Invisible images (Your pictures are looking at you). *e-flux journal*, 79.
- Panofsky, E. (2017). *La perspectiva como forma simbólica*. Austral. (Reimpresión de Tusquets).
- Steyerl, H. (2014). *Los condenados de la pantalla*. Caja Negra. (Incluye el ensayo “En caída libre”).
- Frampton, K. (2002). Hacia un regionalismo crítico: Seis puntos para una arquitectura de resistencia. En H. Foster (coord.), *La posmodernidad* (pp. 37–58). Kairós.
- Heidegger, M. (2001). *Conferencias y artículos* (E. Barjau, trad.). Ediciones del Serbal. (Incluye “Construir, habitar, pensar”).

---

**Abstract:** This article tracks how the classical trio—space, place, and landscape—shifts under the spread of AI-generated imagery. Moving from on-site, embodied observation and Renaissance perspective to today’s “eyeless vision,” it traces a drift from direct architectural experience to the immateriality of synthetic, operational, post-cartographic landscapes. Bringing together genius loci (Norberg-Schulz), the scopic regime (Jay), and operational images (Paglen), the argument shows architecture increasingly working as a

technology of visualization. It then offers a clear, critical way to test how these three concepts actually function inside data-modeled environments, suggesting criteria to reconnect image and world in an era of digital dematerialization.

**Keywords:** architecture and algorithmic visuality - synthetic landscape - genius loci - ai-generated images - scopic regime

**Resumo:** O artigo acompanha como o trio clássico—espaço, lugar e paisagem—se transforma com a proliferação de imagens geradas por IA. Do olhar situado na obra e da perspectiva renascentista à atual “visão sem olho”, delinea-se a passagem da experiência arquitetônica encarnada para a imaterialidade de paisagens sintéticas, operacionais e pós-cartográficas. Ao articular genius loci (Norberg-Schulz), regime escópico (Jay) e imagens operacionais (Paglen), o texto mostra a arquitetura operando cada vez mais como tecnologia de visualização. Em seguida, propõe um caminho crítico e direto para avaliar como esses três conceitos funcionam em ambientes modelados por dados, indicando critérios para religar imagem e mundo na era da desmaterialização digital.

**Palavra-chave:** arquitetura e visualidade algorítmica - paisagem sintética - genius loci - imagens geradas por ia - regime escópico

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo.]

---