

# Espacios liminales

## El valle inquietante reflejado en la arquitectura

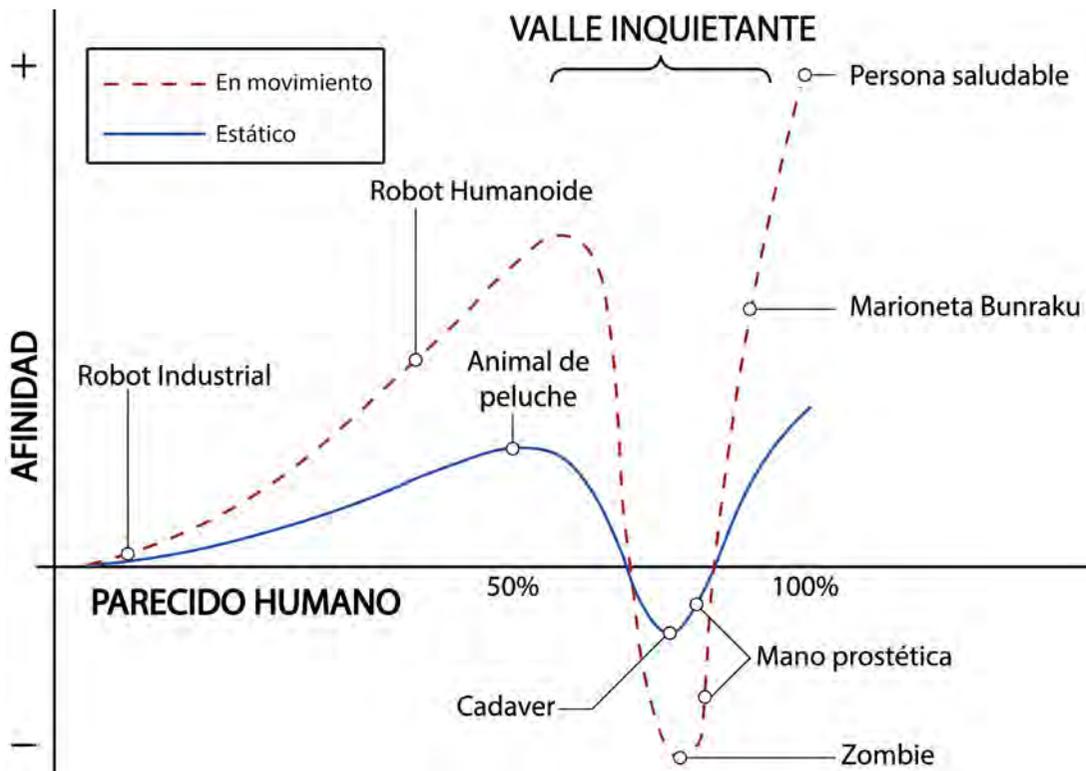
*por* Samantha Athenas Villalobos Guzmán



DOI: 10.22201/fa.14058901p.2024.54.89913

RESUMEN El juego compositivo del diseñador arquitectónico puede llegar a desfamiliarizar espacios completos causando respuestas emocionales negativas en el usuario. La teoría del valle inquietante se ve entonces reflejada en el campo de la arquitectura y el arte por medio de mecanismos similares de los cuales es necesario ser consciente. La inquietud y lo siniestro no son ajenos a la arquitectura.

ABSTRACT The creative strategies employed by architectural designers have the power to make these familiar spaces seem strange, often eliciting negative emotional reactions from those who experience them. This phenomenon echoes the theory of the Uncanny Valley, which finds its parallels in the realms of architecture and art through similar mechanisms that demand our attention. The feelings of unease and eeriness are not strangers to the world of architecture.



1

«El acercamiento excesivo a una imagen humanoide con rasgos detallados y materiales que imitan la estética humana resulta contraproducente y crea una sensación de rechazo».

Los espacios arquitectónicos pueden evocar todo tipo de sensaciones en el usuario por medio del juego y la combinación de sus elementos formando distintas composiciones. Este ensayo se enfocará en aquellas sensaciones que no suelen ser tocadas dentro de este campo, como lo es la inquietud y la incomodidad, exponiendo así la teoría del valle inquietante, lo *unheimlich* y lo siniestro como elementos simbólicos de lo que puede llegar a causar inquietud en el espacio denominado «espacio liminal», y demostrando que estos mecanismos también se manifiestan en la arquitectura, ya sea intencionalmente o de forma accidental.

La teoría del valle inquietante del profesor en robótica Masahiro Mori expone la idea de que el diseño estético de los robots se ha inclinado hacia apariencias más humanas y cercanas a nosotros, lo que a primera vista parece una buena idea ya que el hombre puede crear afinidad hacia un androide. Sin embargo, el acercamiento excesivo a una imagen humanoide con rasgos detallados y materiales que imitan la estética humana resulta contraproducente y crea una sensación de rechazo por parte de las personas que presencian un robot con esas características. Mori plasmó este efecto en una gráfica en la que muestra, además, el efecto del movimiento (véase la figura 1), el cual explica de la siguiente forma:

He notado que a medida que avanzamos hacia el objetivo de hacer que los robots parezcan humanos, nuestra afinidad por ellos aumenta hasta que llegamos a un valle, al que yo llamo el valle inquietante [...] La presencia del mo-

vimiento cambia la forma del gráfico del valle inquietante amplificando los picos y valles [...] cuando una prótesis de mano que está cerca del fondo del valle inquietante comienza a moverse, nuestra sensación de inquietud se intensifica. Dado que los efectos negativos del movimiento son evidentes incluso con una prótesis de mano, un robot completo magnificaría el terror.<sup>1</sup>

La sensación de inquietud que se expone en esta teoría no es exclusiva del área de la robótica. Al tratarse de un efecto causado por una impresión visual, podría ocurrir también en cualquier rama que involucre una imagen. Un ejemplo de un campo donde sucede esto es el arte pictórico correspondiente a la categoría estética de lo siniestro, allí se observan obras que intencionalmente esperan generar sensaciones desagradables como el miedo, la incomodidad y la inquietud. Una gama de buenos exponentes de esta categoría son el pintor y escultor Mark Ryden, con obras como *The piano man #94* (2010); la instalación *Untitled leg*, del escultor Robert Gober (1989-1990), o el retrato *Hiroshima smile*, de Ken Currie (2015) (véanse las figuras 2, 3 y 5), entre muchas otras obras.

Pero el arte de lo siniestro no inquieta solamente a través de imágenes impactantes y elementos de fácil reacción, sino que descontextualiza al espectador. El doctor en filosofía José G. Birlanga, de la Universidad Autónoma de Madrid, explica que en lo siniestro la obra no expone por completo la idea, sino que siempre deja un espacio para la interpretación, sugiere y evoca por medio de sus elementos, pero no se evidencia por completo, no contextualiza.<sup>2</sup> Precisamente esa falta de contexto es lo que más estremece, lo que parece pero que no llega a ser; se juega con elementos que se conocen bien, pero se observa, por ejemplo, una maquetación burda de algo familiar, que es justo lo que sucede con el valle inquietante (véase figura 4).

Entonces se pueden dilucidar dos elementos: lo familiar y lo desconocido. El psiquiatra Ernst Jentsch denominó lo *unheimlich* ('siniestro' por su traducción del alemán) entendido como un subproducto de la incertidumbre intelectual de un sujeto ante algo desconocido. Jentsch lo explica así:

2



Es una vieja experiencia que lo tradicional, lo habitual y lo hereditario son queridos y familiares para la mayoría de las personas, y que incorporan lo nuevo y lo inusual con desconfianza, inquietud e incluso hostilidad. Esto puede explicarse en gran medida por la dificultad de establecer rápida y completamente las conexiones conceptuales que el objeto se esfuerza por establecer con la esfera ideacional previa del individuo, es decir, el dominio intelectual de lo nuevo. El cerebro suele mostrarse reacio a superar las resistencias que se oponen a la asimilación del fenómeno en cuestión en su lugar.<sup>3</sup>

Sin embargo, Sigmund Freud enfatiza el hecho de que lo *unheimlich* no es únicamente lo desconocido, sino que se relaciona con lo familiar:

Lo siniestro sería aquella suerte de espantoso que afecta las cosas conocidas y familiares desde tiempo atrás. En lo que sigue se verá cómo ello es posible y bajo qué condiciones las cosas familiares pueden tornarse siniestras, espantosas [...] La voz alemana *unheimlich* es, sin duda, el antónimo de *heimlich* y de *heimisch* (íntimo,

- 1.  
Masahiro Mori,  
gráfico del valle inquietante.  
2.  
Robert Gober, *Untitled leg*,  
1989-1990.

1. Masahiro Mori, «The Uncanny Valley: the Original Essay», *Robotics & Automation*, vol. 19, núm. 2, junio de 2012, pp. 98-100. <[https://www.nxtbook.com/nxtbooks/ieee/roboticsautomation\\_june2012/index.php#/p/98](https://www.nxtbook.com/nxtbooks/ieee/roboticsautomation_june2012/index.php#/p/98)>, consultado el 18 de octubre de 2023.

2. José G. Birlanga, «Lo siniestro: estética y cultura visual», *Herejía y Belleza. Revista de Estudios Culturales sobre el Movimiento Gótico*, vol. 3, 2015, pp. 27-50.

3. Ernst Jentsch, «Document: "On the Psychology of the Uncanny (1906)": Ernst Jentsch», en Jo Collins y John Jervis (eds.), *Uncanny Modernity: Cultural Theories, Modern Anxieties*, 1a ed., vol. 1, Londres, Palgrave Macmillan, 2008, p. 218. [Traducción propia.]



«Ernst Jentsch denominó lo *unheimlich* ('siniestro' por su traducción del alemán) entendido como un subproducto de la incertidumbre intelectual de un sujeto ante algo desconocido».

—

3.

Mark Ryden,  
*The piano man #94*, 2010.

4.

Ayako Fujii, *Androide Repliee Q2*,  
2006. Fotografía: BradBeattie,  
2006.

secreto, y familiar, hogareño, doméstico), imponiéndose en consecuencia la deducción de que lo siniestro causa espanto precisamente porque no es conocido, familiar [...] esta palabra, *heimlich*, no posee un sentido único, sino que pertenece a dos grupos de representaciones que, sin ser precisamente antagónicas, están, sin embargo, bastante alejadas entre sí: se trata de lo que es familiar, confortable, por un lado; y de lo oculto, disimulado, por el otro.<sup>4</sup>

Entonces se puede decir que lo familiar es el orden natural al que se está acostumbrado a vivir, una forma estática de eventos lógicos que nos rodea y que determina la visión de cómo deben ser las cosas. Cuando esta familiaridad se rompe es entonces cuando surge lo *unheimlich* como causante de la inquietud.

Esta desfamiliarización se observa claramente en el concepto antropológico de «liminalidad» propuesta por el etnólogo Arnold van Gennep en 1909, en su libro *Los ritos de paso*, en el que explica distintos comportamientos rituales durante la transición de un lugar a otro y que necesariamente conllevan el elemento del umbral. Cruzar un

umbral tiene connotaciones simbólicas internas para la persona que lo cruza, por ejemplo, una persona judía que antes de salir de casa hace una oración para ser protegido por el ser divino durante su día a día. Para Van Gennep, esto implica una connotación sagrada respecto del hogar y desconocida o hasta hostil respecto del mundo exterior. Él explica estos rituales identificando tres momentos claves de la transición:

Propongo en consecuencia llamar ritos preliminales a los ritos de separación del mundo anterior, ritos liminales a los ritos ejecutados durante el estadio de margen y ritos postliminales a los ritos de agregación al mundo nuevo.<sup>5</sup>

Por otro lado, la liminalidad ha sido estudiada igualmente por el antropólogo Victor Turner en su artículo «Liminal to Liminoid, in Play, Flow, and Ritual: an Essay in Comparative Symbolology», donde observa y describe características liminales sociales, y en su libro *El proceso ritual*, que aborda los comportamientos rituales en sociedades africanas durante las transiciones de un estatus social a otro. Turner define la liminalidad de la siguiente manera:

El paso de un estatus social a otro suele ir acompañado de un pasaje paralelo en el espacio, un movimiento geográfico de un lugar a otro. Esto puede tomar la forma de una mera apertura de puertas o el cruce literal de un umbral que separa dos áreas distintas, una asociada con el estado pre-ritual o preliminar del sujeto, y la otra con su estado post-ritual o postliminal.<sup>6</sup>

Además, añade que este estado liminal suele ir acompañado de marginalidad, desorientación e incomodidad por parte del sujeto en condición de liminalidad; esta marginalidad suele ser motor de comportamientos distintos, tanto del mismo sujeto liminal como de quienes lo presencian:

La liminalidad, la marginalidad y la inferioridad estructural son condiciones en las que con frecuencia se generan mitos, símbolos, rituales, sistemas filosóficos y obras de arte [...] Los niños de Halloween ilustran varios motivos liminales: sus máscaras les aseguran el anonimato, ya que nadie sabe de qué niño en concreto se trata, pero, al igual que sucede en la mayoría de los rituales de inversión, el anonimato tiene aquí fines agresivos y no de humillación.<sup>7</sup>

3

4



4. Sigmund Freud, *Lo siniestro*, Madrid, Createspace Independent Publishing Platform, 2016, pp. 3-7.

5. Arnold van Gennep, *Los ritos de paso*, Madrid, Alianza Editorial, 2008, p. 38.

6. Victor Turner, «Liminal to Liminoid, in Play, Flow, and Ritual: An Essay in Comparative Symbolology», *Rice Institute Pamphlet-Rice University Studies*, vol. 60, núm. 3, julio, 1974, p. 6, <<https://hdl.handle.net/1911/63159>>. [Traducción propia.]

7. Victor Turner y Beatriz García Ríos, *El proceso ritual: estructura y antiestructura*, Madrid, Editorial Taurus, 1988, pp. 134-176.

Estos comportamientos suelen ser mutaciones de la carga cultural y personal con que ya cuenta el sujeto liminal:

Entonces pueden volver a combinarse de numerosas maneras, a menudo grotescas, grotescas porque están dispuestas en términos de combinaciones posibles más que experimentadas; así, un disfraz de monstruo puede combinar rasgos humanos, animales y vegetales de una manera «antinatural» [...] en la liminalidad la gente «juega» con los elementos de lo familiar y los des familiariza. La novedad surge de combinaciones sin precedentes de elementos familiares [...].<sup>8</sup>

Y menciona que este umbral no solamente es una transición pequeña, sino que puede expandirse:

El término limen en sí, que en latín significa «umbral», elegido por Van Gennep para aplicarse a la «transición entre» [...] encuentra en la liminalidad cualidades tanto positivas como activas, especialmente cuando ese «umbral» se prolonga y se convierte en un «túnel».<sup>9</sup>

Precisamente el jugar con elementos de lo familiar y des familiarizarlos es lo que observamos en las obras de lo *unheimlich*, la descontextualización de lo conocido. Este efecto es notable igualmente en ciertos espacios arquitectónicos y tiene la capacidad de transmitir inquietud e incomodidad a cualquiera que los explore. A estos espacios se

5



6



5.

Ken Currie, *Hiroshima Smile (1)*.  
© Ken Currie. Cortesía Flowers Gallery.

6.

Primera representación gráfica descrita como *Backroom*.  
*Parable: Ultra Deluxe*, 2022.

7.

Fotograma del videojuego desarrollado por Andrew Quist, *Anemoia-polis*, 2023.

8. Victor Turner, *op. cit.*, pp. 59-60. [Traducción propia.]

9. Victor Turner, *ibid.*, p. 72. [Traducción propia.]



«El espacio liminal resulta ser un fenómeno arquitectónico provocado probablemente por la ignorancia de la psicología ambiental, pues es claro que ciertas composiciones desencadenan un efecto de valle inquietante».

les conoce coloquialmente como «espacios liminales», término creado en 2018 en distintos foros de internet que categoriza cierto tipo de espacio que genera estas sensaciones.

Los espacios liminales han sido utilizados como una especie de tropo en múltiples obras audiovisuales de terror (películas, videojuegos y cortometrajes), para enfatizar sensaciones de miedo, amenaza e incertidumbre. Recientemente en 2019, un usuario de la red social 4Chan compartió una imagen fuera de contexto con una pequeña descripción (véase la figura 6):

Si no tienes cuidado y te sales de la realidad en las zonas equivocadas, acabarás en los *Backrooms* donde no hay más que el hedor de la alfombra vieja y húmeda, la locura del *monoamarillo*, el interminable ruido de fondo de las luces fluorescentes, luces al máximo zumbido, y aproximadamente 600 millones de kilómetros cuadrados de habitaciones vacías segmentadas aleatoriamente en las que quedar atrapados.

Dios te salve si escuchas algo deambulando cerca, porque seguro que te ha escuchado.<sup>10</sup>

Dicha descripción de lo que esta persona llamó *Backroom* hizo que muchas personas en internet comentaran sus sensaciones al observar la imagen y se dieron cuenta de que muchos de sus testimonios eran compartidos. Posteriormente, las

personas definieron este tipo de imágenes como espacios liminales, los cuales han sido motor de muchas obras de entretenimiento de terror, como *The Stanley Parable: Ultra Deluxe* (2022), *Vivarium* (2019), *Anemoiapolis* (2023), *Subliminal* (2023), *The Backrooms (Found Footage)* (2022) o *The Complex: Found Footage* (2022) (véanse las figuras 6 y 7).

Reforzando la idea de que no se trata únicamente de una impresión (el hecho de que este tipo de espacios transmitan tales sensaciones), Michael Lewis y Alexander Diel, estudiantes de la Facultad de Psicología de la Universidad de Cardiff, en Reino Unido, realizaron en 2022 un estudio titulado: *Structural deviations drive an uncanny valley of physical places*, cuyo objetivo era relacionar las respuestas emocionales desde la teoría del valle inquietante con personas expuestas a espacios liminales. Después de tres experimentos con 115 personas, donde exhibieron imágenes de espacios liminales (variando las composiciones arquitectónicas en cuanto a ausencia de elementos, escala, repetición, ubicación de elementos, distorsión y presencia social) y midieron, mediante fórmulas matemáticas, las puntuaciones asignadas a las imágenes, concluyeron que el efecto del valle inquietante no se reduce únicamente a androides y robots, sino también a espacios. Asociaron estas respuestas con un posible distanciamiento entre la idea preconcebida de lo que es (o debería ser) cierto espacio y lo que no.<sup>11</sup>

10. Manganian, «The Backrooms», 4Chan, 14 de mayo, 2019, <<http://backrooms.wiki.wikidot.com/theme:4chan>>.

11. Alexander Diel *et al.*, «Structural Deviations Drive: an Uncanny Valley of Physical Places», *Journal of Environmental Psychology*, vol. 82, agosto de 2022, pp. 1-17, <<https://doi.org/10.1016/j.jenvp.2022.101844>>.

Al tratarse de un estudio dentro del campo de la psicología, no se ahonda mucho en los tipos de composiciones y variaciones espaciales presentados, sino en la respuesta emocional. Sin embargo, los elementos arquitectónicos que se encuentran en su estudio son familiares para cualquier persona (escaleras, muros, pasillos, etcétera.) y se juega hasta cierto punto con su composición. Se puede decir, entonces, que existen los elementos familiares y que éstos se desnaturalizan por medio de la composición; justo en esa ruptura es donde se observa lo *unheimlich*.

Aunque es más evidente señalar los espacios liminales cuando su diseño está intencionalmente orientado a incomodar al espectador (como ocurre con los ejemplos anteriores), los encontramos no únicamente en la virtualidad, también se pueden observar en la arquitectura cotidiana. En la ciudad de Querétaro, por ejemplo, están el estacionamiento de la Comer de Zaragoza, los pasillos de servicio de Plaza Puerta la Victoria, los camerinos del Teatro del IMSS Regional Querétaro Núm. 1 o la planta alta de Plaza Galerías Constituyentes (véanse las figuras 8, 9 y 10).

Como características generales, estos espacios no suelen estar ocupados por personas, tienen una pobre iluminación y cuentan con una gran repetición de elementos, generando incomodidad y hasta miedo a los visitantes, quienes los señalan como lugares aterradores en los que no se desea permanecer mucho tiempo. Su diseño probablemente haya sido orientado más a la funcionalidad que a la propia estética, y muy seguramente cumplan con sus funciones; sin embargo, la atmósfera opresiva resulta problemática y hace que su transitar sea angustiante.

Como conclusión, observar la existencia de estos espacios (los cuales probablemente no



8

«Cuando esta familiaridad se rompe es entonces cuando surge lo *unheimlich* como causante de la inquietud».

fueron diseñados con el fin de incomodar) y constatar la impresión inquietante que dan al usuario, es testimonio de que el espacio liminal resulta ser un fenómeno arquitectónico provocado probablemente por la ignorancia de la psicología ambiental, pues es claro que ciertas composiciones desencadenan un efecto de valle inquietante.

Por consiguiente, como trata de establecer este ensayo, esta teoría, que nació dentro del campo de la robótica, se ha reflejado en otras áreas sin siquiera dar cuenta de ello; y, por tanto, el diseñador arquitectónico continúa replicando espacios estéticamente hostiles que, dentro del campo de la fantasía y la virtualidad, resultan interesantes y hasta apasionantes para el consumidor de entretenimiento de terror; sin embargo, también pueden ser potencialmente inseguros en la realidad. Esto no quiere decir que el espacio liminal sea necesariamente negativo, únicamente se necesita conocer y comprender, desde la arquitectura, las relaciones espaciales y elementales, para emplearlas de forma adecuada en espacios habitables, ya sea dentro del campo de la virtualidad (un videojuego, cortometraje, etcétera) o dentro de la realidad (espacios públicos, casas habitación, etcétera). De esta manera, podremos crear intencionalmente atmósferas que favorezcan la experiencia del usuario, ya sea que desee recorrer un lugar con tranquilidad y calma, o que guste de la adrenalina que provoca un juego de terror.



9



10

## REFERENCIAS

Birlanga, José G.

2015 «Lo siniestro: estética y cultura visual», *Herejía y Belleza. Revista de Estudios Culturales sobre el Movimiento Gótico*, vol. 3, 2015, pp. 27-50.

Diel, Alexander, et al.

2022 «Structural Deviations Drive: an Uncanny Valley of Physical Places», *Journal of Environmental Psychology*, vol. 82, agosto, <<https://doi.org/10.1016/j.jenvp.2022.101844>>.

Freud, Sigmund

2016 *Lo siniestro*, Madrid, Createspace Independent Publishing Platform.

Gennep, Arnold van

2008 *Los ritos de paso*, Madrid, Alianza Editorial.

Jentsch, Ernst

2008 «Document: “On the Psychology of the Uncanny (1906)”: Ernst Jentsch», en Jo Collins y John Jervis (eds.), *Uncanny Modernity: Cultural Theories, Modern Anxieties*, 1a ed., vol. 1, Londres, Palgrave Macmillan, pp. 216–227.

Manganian

2019 «The Backrooms», *4Chan*, 14 de mayo, <<http://backrooms.wiki.wikidot.com/theme:4chan>>.

Mori, Masahiro

2012 «The Uncanny Valley: the Original Essay», *Robotics & Automation*, vol. 19, núm. 2, junio, pp. 98-100.

Turner, Victor

1974 «Liminal to Liminoid, in Play, Flow, and Ritual: An Essay in Comparative Symbology», *Rice Institute Pamphlet-Rice University Studies*, vol. 60, núm. 3, julio, pp. 53-92.

Turner, Victor, y Beatriz García Ríos

1988 *El proceso ritual: estructura y antiestructura*, Madrid, Editorial Taurus.

—

8.

Estacionamiento subterráneo de La Comer de Zaragoza, Querétaro, México. Fotografía: Samantha Athenas Villalobos Guzmán, 2024.

9.

Pasillo de servicio, Plaza Puerta la Victoria, Querétaro, México. Fotografía: Samantha Athenas Villalobos Guzmán, 2024.

10.

Locales en la planta alta de Plaza Galerías Constituyentes, Querétaro, México. Fotografía: Samantha Athenas Villalobos Guzmán, 2024.