

Samantha Athenas
Villalobos Guzmán

Arquitectura inquietante: estudio de espacios
liminales desde la virtualidad

2025



Universidad Autónoma de Querétaro

Facultad de Ingeniería

**Arquitectura inquietante: estudio de espacios
liminales desde la virtualidad**

Tesis

Que como parte de los requisitos para obtener el grado
de:

Maestra en Arquitectura

Presenta

Samantha Athenas Villalobos Guzmán

Dirigido por

Dr. Guillermo Iván López Domínguez

Querétaro, Qro. 28 de Agosto de 2025

La presente obra está bajo la licencia:
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>



CC BY-NC-ND 4.0 DEED

Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional

Usted es libre de:

Compartir — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato

La licenciante no puede revocar estas libertades en tanto usted siga los términos de la licencia

Bajo los siguientes términos:



Atribución — Usted debe dar [crédito de manera adecuada](#), brindar un enlace a la licencia, e [indicar si se han realizado cambios](#). Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted o su uso tienen el apoyo de la licenciante.



NoComercial — Usted no puede hacer uso del material con [propósitos comerciales](#).



SinDerivadas — Si [remezcla, transforma o crea a partir](#) del material, no podrá distribuir el material modificado.

No hay restricciones adicionales — No puede aplicar términos legales ni [medidas tecnológicas](#) que restrinjan legalmente a otras a hacer cualquier uso permitido por la licencia.

Avisos:

No tiene que cumplir con la licencia para elementos del material en el dominio público o cuando su uso esté permitido por una [excepción o limitación](#) aplicable.

No se dan garantías. La licencia podría no darle todos los permisos que necesita para el uso que tenga previsto. Por ejemplo, otros derechos como [publicidad, privacidad, o derechos morales](#) pueden limitar la forma en que utilice el material.



Universidad Autónoma de Querétaro
Facultad Ingeniería
Maestría en Arquitectura

Arquitectura inquietante: estudio de espacios liminales desde la virtualidad
TESIS

Que como parte de los requisitos para obtener el grado de:

Maestra en Arquitectura

Presenta:

Samantha Athenas Villalobos Guzmán

Dirigido por:

Dr. Guillermo Iván López Domínguez

Dr. Guillermo Iván López Domínguez
Presidente

Firma

Dr. José Antonio Arvizu Valencia
Secretario

Firma

Dr. Avatar Flores Gutiérrez
Vocal

Firma

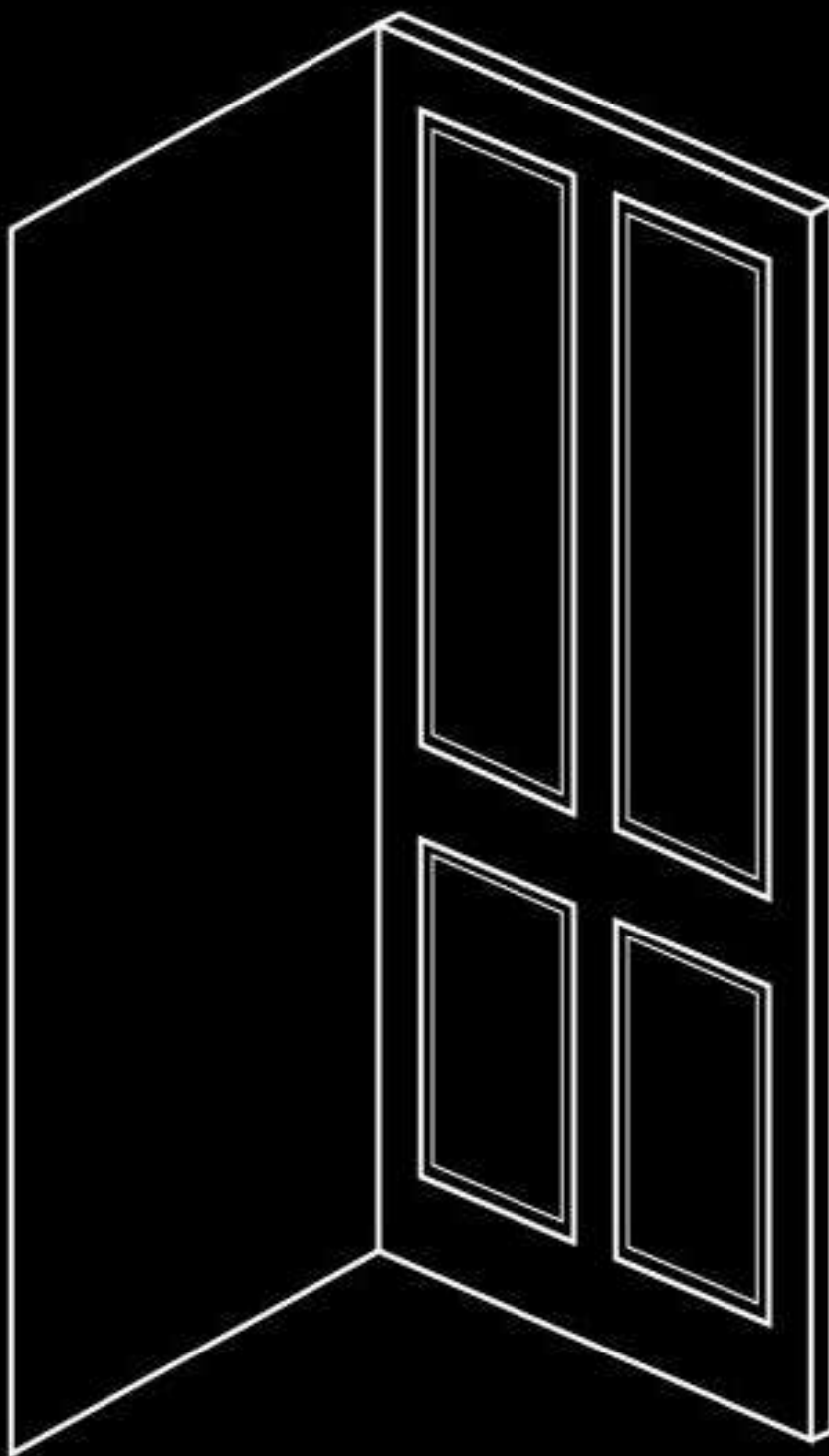
Mtro. Enrique Omar Toscano Bárcenas
Suplente

Firma

Mtro. Ramón Aguilar Naranjo
Suplente

Firma

Centro Universitario, 28 de Agosto de 2025
Querétaro, Qro.
México



RESUMEN

En arquitectura existen elementos compositivos que pueden ser generadores de temor. En contraposición con lo que un arquitecto procura, muchos espacios han sido motor de sensaciones desagradables a tal grado de ser conocidos por el concepto coloquial de *espacio liminal*, término basado en la *liminalidad antropológica* referente una transición bajo la figura del umbral; lo que puede ser resultado de la falta de conocimiento por parte del diseñador arquitectónico de las composiciones causantes de inquietud. Esta investigación aborda dicha problemática preguntándose ¿cuáles y qué cualidades tienen las tipologías de composiciones arquitectónicas de los espacios liminales coloquiales en espacios virtuales y reales? Y basándose en material de diversos autores, aborda teorías de lo siniestro y toma características arquitectónicas observables en espacios virtuales y reales. El objetivo general es definir cuáles son las tipologías de composiciones arquitectónicas más prominentes existentes en los espacios liminales coloquiales, tomando como caso de estudio videojuegos de terror y buscando paralelismos en la realidad, partiendo de la premisa de que estas tipologías son las que se encuentran más distanciadas atmosféricamente de una composición común, comulgando con lo intrínsecamente siniestro tanto en espacios virtuales como reales. El material recolectado toma en cuenta un usuario promedio: títulos de videojuegos explorados por usuarios en la plataforma *Steam*, publicaciones hechas por miembros en *Reddit* y espacios reales en la ciudad de Querétaro. Esta investigación se aproxima al caso de estudio desde lo coloquial, crea un nuevo término en la investigación arquitectónica, calcula porcentajes de prominencia de características arquitectónicas y categoriza tipologías espaciales, realizando descripciones atmosféricas de estas últimas por medio de la fenomenología. Los resultados arrojan 206 tipologías que comparten características arquitectónicas siniestras conservando combinaciones únicas. Las 8 tipologías más prominentes cuentan con una descripción fenomenológica y han sido utilizadas para la creación de un recorrido virtual para futuras investigaciones.

PALABRAS CLAVE: Espacio liminal, liminalidad, siniestro, inquietud, composición arquitectónica, atmósferas.

ABSTRACT

In architecture there are compositional elements that can be generators of fear. In contrast to what an architect seeks, many spaces have been the source of unpleasant sensations to such an extent that they are known by the colloquial concept of liminal space, a term based on anthropological liminality referring to a transition under the figure of the threshold; which may be the result of the lack of knowledge on the part of the architectural designer of the compositions that cause concern. This research addresses this problem by asking what qualities do the typologies of architectural compositions of colloquial liminal spaces have in virtual and real spaces? And based on material from various authors, it addresses theories of the uncanny and takes architectural characteristics observable in virtual and real spaces. The general objective is to define the most prominent types of architectural compositions existing in colloquial liminal spaces, taking horror video games as a case study and looking for parallels in reality, starting from the premise that these typologies are the ones that are most atmospherically distant from a common composition, communing with the intrinsically sinister in both virtual and real spaces. The collected material takes into account an average user: video game titles explored by users on the Steam platform, posts made by members on Reddit and real spaces in the city of Querétaro. This research approaches the case study from a colloquial perspective, creates a new term in architectural research, calculates percentages of prominence of architectural features and categorizes spatial typologies, making atmospheric descriptions of these through phenomenology. The results yield 206 typologies that share sinister architectural features while retaining unique combinations. The 8 most prominent typologies have a phenomenological description and have been used to create a virtual tour for future research.

KEYWORDS: Liminal space, liminality, ominous, uncanny, architectural composition, atmospheres.

*“In the gentle fall of rain from heaven, I hear my
God, but in the thunder I still hear Thor.
That is my agony.”*

-Athelstan



DEDICADO A...

Mi familia por el apoyo incondicional y su inagotable presencia que ha forjado mi carácter a través de la disciplina, la templanza y el amor.

A Fernando, mi padre, por ser la montaña de fortaleza que, aunque silencioso, siempre ha estado conmigo protegiéndome del mundo, pero, sobre todo, ayudándome a reconocer mi muy escondida valentía interna. Has forjado las herramientas de las que hoy dispongo.

Primordialmente a Idalia, mi madre, quien nos dejó precipitadamente, pero cuya presencia siento en los días nublados, el sonido de la lluvia y las nubes del cielo. Sé que, en medio de ese último sueño tuyo, creíste en mi capacidad para superarme, así como siempre lo hiciste.

Un capítulo más ha sido escrito en tu honor.

“Unos de estos días, a la vuelta de cualquier esquina, me voy a encontrar contigo. Te voy a reconocer por tu sonrisa de pajarito, por tu mirada llena de chispitas”.

-Diego Verdaguer

AGRADECIMIENTOS

Gracias al Consejo Nacional de Humanidades, Ciencias y Tecnologías por el patrocinio brindado y la oportunidad de contribuir a la creación del desarrollo científico y humanístico dentro de mi disciplina. A la Universidad Autónoma de Querétaro por su apoyo académico dentro de los programas de posgrado y sus docentes.

A mi cuerpo sinodal el Dr. Avatar Flores, el Mtro. Omar Toscano, y el Mtro. Ramón Aguilar por sus comentarios, observaciones y consejos; pero sobre todo al Dr. José Antonio Arvizu Valencia por su creencia en mí y el constante impulso a todos sus estudiantes de rebasar las convenciones académicas y ahondar en nuevos descubrimientos por muy estafalarios que sean; y a mi director el Dr. Guillermo Iván López Domínguez por su constante guía, su genuino interés por mi tema y por las agradables y divertidas charlas alrededor de mi investigación. Considero que más que una conexión académica, hemos formado una amistad.

Agradezco también a mis amigos y familia quienes se interesaron por mi desarrollo académico y siempre prestaron oídos para rebotar ideas, platicar de mil temas y brindar una mano cuando necesitaba de su ayuda.

A mi equipo de combate en armadura, Ordo Tempestus, donde encontré compañeros y amigos que creen fielmente en mi fuerza. Son la hermandad que no sabía que necesitaba.

Finalmente, a Ludovico, mi pareja, quien es mi mayor apoyo y la persona que hace de mis días una aventura. Incansablemente me sostiene en mis ratos de desesperación y aliviaba mi mente y corazón con su amor.

*“Con tus abrazos y tu amor, en las danzas y en los sueños;
en pena y alegría igual, conmigo yo te llevo. Por largo mar
navegaré, a ahogarme yo no temo y sortearé la tempestad
si eres para mí”.*

-Estoico y Valka

ÍNDICE

RESUMEN	4
ABSTRACT.....	5
DEDICADO A.....	7
AGRADECIMIENTOS.....	8
ÍNDICE	9
ÍNDICE DE FIGURAS.....	10
ÍNDICE DE TABLAS.....	12
1. INTRODUCCIÓN	13
2. MARCO REFERENCIAL: Inicio y desarrollo del concepto <i>Unheimlich</i>	15
3. MARCO TEÓRICO.....	25
3.1 La desfamiliarización como distanciamiento atmosférico	26
3.2 Liminalidad antropológica, espacio liminal coloquial y espacio liminal arquitectónico.	27
3.3 La necesidad de un término sustituto al espacio liminal coloquial.	30
3.4 El espacio liminal coloquial en el folklore de internet y la virtualidad.	31
3.5 La imposibilidad del espacio inhabitable.	40
3.6 <i>Espacios apócrifos</i> : replanteamiento del espacio liminal en la arquitectura.....	43
3.7 Más características de lo siniestro.	44
4. DISEÑO METODOLÓGICO.....	48
4.1 Tabla metodológica.	57
5. RESULTADOS.....	61
5.1 Evaluación estética: porcentajes de prominencia y matrices de combinación binaria.....	61
5.2 Combinaciones arquitectónicas: variedad de combinaciones encontradas y familias más prominentes.....	68
5.3 Familias prominentes: intuición y descripciones fenomenológicas.	71
5.3.1 Pasillos Alargados.....	74
5.3.2 Espacios confinados.....	76
5.3.3 Espacios de servicio	78
5.3.4 Tras bambalinas	80
5.3.5 Espacios nostálgicos	82
5.3.6 Espacios de atención	84
5.3.7 Espacios agorafóbicos	86
5.3.8 El <i>anti-hogar</i>	88
6. DISCUSIÓN	91
7. CONCLUSIONES.....	104
REFERENCIAS	107
GLOSARIO	112
APÉNDICE	114

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 1 GRÁFICA DEL VALLE INQUIETANTE (MORI, 2012).	21
FIGURA 2 HIROSHIMA SMILE (CURRIE, 2015).	23
FIGURA 3 DIAGRAMA DE VENN DE ELEMENTOS PRINCIPALES DE LO UNHEIMLICH BASADO EN FREUD, JENTCH Y SHKLOVSKY. ELABORACIÓN PROPIA.	25
FIGURA 4 DIAGRAMA DE VENN DEL CONCEPTO DE LIMINALIDAD EN LA ANTROPOLOGÍA. ELABORACIÓN PROPIA.	27
FIGURA 5 DIAGRAMA DE VENN DEL CONCEPTO DE ESPACIO LIMINAL ARQUITECTÓNICO. ELABORACIÓN PROPIA.	28
FIGURA 6 DIAGRAMA DE VENN DEL CONCEPTO DE ESPACIO LIMINAL COLOQUIAL. ELABORACIÓN PROPIA.	29
FIGURA 7 PRIMERA REPRESENTACIÓN GRÁFICA DE UN BACKROOM RESCATADA DE 4CHAN (MANGANIAN, 2019).	31
FIGURA 8 BACKROOM CON ENTIDAD/MONSTRUO. FOTOGRAMA DEL CORTOMETRAJE “THE BACKROOMS” (PARSONS, 2022).	32
FIGURA 9 ESPACIO LIMINAL SIN ELEMENTOS EXTRA (AMBROSEM123, 2020).	32
FIGURA 10 PUBLICACIÓN DE USUARIO DE REDDIT EN EL GRUPO R/LIMINALSPACE DONDE UN USUARIO EXPRESA RECORDAR HABER ESTADO EN UN LUGAR SIMILAR (U/FAHADBINHUSSAIN, 2024).	34
FIGURA 11 PUBLICACIÓN DE USUARIO DE REDDIT EN EL GRUPO R/LIMINALSPACE DONDE UN USUARIO EXPRESA SU INQUIETUD (U/POSITIVELYJOYFUL, 2024).	35
FIGURA 12 FOTOGRAMA DEL VIDEOJUEGO “THE STANLEY PARABLE: ULTRA DELUXE” (WREDEN & PUGH, 2022).	37
FIGURA 13 FOTOGRAMA DE LA PELÍCULA “VIVARIUM” (FINNEGAN, 2019).	38
FIGURA 14 FOTOGRAMA DEL VIDEOJUEGO “ANEMOIAPOLIS: CHAPTER 1” (QUIST, 2023).	38
FIGURA 15 RENDER CONCEPTUAL DEL TRAILER “SUBLIMINAL” (SVEN, 2024).	38
FIGURA 16 FOTOGRAMA DE “THE COMPLEX: FOUND FOOTAGE” (PGWAVE, 2022).	39
FIGURA 17 FOTOGRAMA DEL CORTOMETRAJE “THE BACKROOMS (FOUND FOOTAGE)” (PARSONS, 2022).	39
FIGURA 18 HADDONFIELD (DIXON, 2013).	42
FIGURA 19 DIAGRAMA DE VENN DE LA DUALIDAD DE LO LIMINAL Y LO UNHEIMLICH EN EL ESPACIO LIMINAL COLOQUIAL. ELABORACIÓN PROPIA.	43
FIGURA 20 DIAGRAMA DE VENN DE NUEVOS ELEMENTOS INCORPORADOS A LO UNHEIMLICH REFERIDOS A LOS ESPACIOS APÓCRIFOS. ELABORACIÓN PROPIA.	45
FIGURA 21 EJEMPLIFICACIÓN DE LA SENSACIÓN DE APRISIONAMIENTO. PUBLICACIÓN DE USUARIO DE REDDIT EN EL GRUPO R/LIMINALSPACE (ANÓNIMO, JUST GOTTA DROP OFF SOME PAPERWORK..., 2021) (IZQUIERDA).	52
FIGURA 22 EJEMPLIFICACIÓN DE LA SENSACIÓN DE APRISIONAMIENTO. FOTOGRAMA DEL VIDEOJUEGO DREAM LOGIC (GAMES, 2022). (DERECHA).	52
FIGURA 23 EJEMPLIFICACIÓN DE LA SENSACIÓN DE INFINITUD. ARCADE HAPPY LAND DE PLAZA GALERÍAS, QRO. FOTOGRAFÍA PROPIA (2024). (IZQUIERDA).	52
FIGURA 24 EJEMPLIFICACIÓN DE LA SENSACIÓN DE INFINITUD. FOTOGRAMA DEL VIDEOJUEGO THE COMPLEX: FOUND FOOTAGE (PGWAVE, 2022). (DERECHA).	52
FIGURA 25 EJEMPLIFICACIÓN DE LA REPETICIÓN INVOLUNTARIA. PUBLICACIÓN DE USUARIO DE REDDIT EN EL GRUPO R/LIMINALSPACE (U/SINGLE-EQUIVALENT-83, 2022). (IZQUIERDA).	53
FIGURA 26 EJEMPLIFICACIÓN DE LA REPETICIÓN INVOLUNTARIA. FOTOGRAMA DE VIDEOJUEGO ANEMOIAPOLIS (QUIST, 2023). (DERECHA).	53
FIGURA 27 EJEMPLIFICACIÓN DE LA REGRESIÓN INVOLUNTARIA. PUBLICACIÓN DE REDDIT EN EL GRUPO R/LIMINALSPACE (U/AMBITIOUS-SCHEME-818, 2023). (IZQUIERDA).	53
FIGURA 28 EJEMPLIFICACIÓN DE LA REGRESIÓN INVOLUNTARIA. FOTOGRAMA DEL VIDEOJUEGO THE COMPLEX: FOUND FOOTAGE (PGWAVE, 2022). (DERECHA).	53
FIGURA 29 EJEMPLIFICACIÓN DE LA OSCURIDAD. PUBLICACIÓN DE REDDIT EN EL GRUPO R/LIMINALSPACE (U/THE-REAL-SUSHIDOG, 2021). (IZQUIERDA).	54
FIGURA 30 EJEMPLIFICACIÓN DE LA OSCURIDAD. FOTOGRAMA DEL VIDEOJUEGO ANEMOIAPOLIS (QUIST, 2023). (DERECHA).	54

FIGURA 31 EJEMPLIFICACIÓN DE ELEMENTOS FAMILIARES. PUBLICACIÓN DE REDDIT EN EL GRUPO R/LIMINALSPACE (U/CAPABLANCA-420-, 2021). (IZQUIERDA).....	54
FIGURA 32 EJEMPLIFICACIÓN DE ELEMENTOS FAMILIARES. FOTOGAMA DEL VIDEOJUEGO ANEMOIAPOLIS (QUIST, 2023). (DERECHA).	54
FIGURA 33 EJEMPLIFICACIÓN DE KENOPSIA. PUBLICACIÓN DE REDDIT EN EL GRUPO R/LIMINALSPACE (SON_OF_IPTUOUS, 2023). (IZQUIERDA).....	55
FIGURA 34 EJEMPLIFICACIÓN DE KENOPSIA. FOTOGAMA DEL VIDEOJUEGO ANEMOIAPOLIS: CHAPTER 1 (QUIST, 2023). (DERECHA).	55
FIGURA 35 CÁLCULO DE COMBINACIONES MÁXIMAS DISTINTAS DE LAS OCHO CARACTERÍSTICAS ARQUITECTÓNICAS BASE SIN REPETIR ELEMENTOS EN CADA FAMILIA. ELABORACIÓN PROPIA.	55
FIGURA 36 “WINCHESTER MYSTERY HOUSE HALLWAY STAIRCASE” POR SUSAN GERBIC (CREATIVE COMMONS ATTRIBUTION-SHARE ALIKE 4.0 INTERNATIONAL).....	62
FIGURA 37 EJEMPLIFICACIÓN DE ARTIFICIALIDAD. PUBLICACIÓN DE USUARIO DE REDDIT EN EL GRUPO R/LIMINALSPACE (U/EDENCLIFF, 2022). (IZQUIERDA).....	63
FIGURA 38 EJEMPLIFICACIÓN DE ARTIFICIALIDAD. FOTOGAMA DEL VIDEOJUEGO DREAM LOGIC (GAMES, 2022). (DERECHA).	63
FIGURA 39 EJEMPLIFICACIÓN DE DESCONTEXTUALIZACIÓN. PUBLICACIÓN DE USUARIO DE REDDIT EN EL GRUPO R/LIMINALSPACE (U/JOSHIMUZVEVO, 2023). (IZQUIERDA).....	63
FIGURA 40 EJEMPLIFICACIÓN DE DESCONTEXTUALIZACIÓN. FOTOGAMA DEL VIDEOJUEGO POOLS (TENSORI, 2024). (DERECHA).	63
FIGURA 41 CÁLCULO DE COMBINACIONES MÁXIMAS DISTINTAS DE LAS DIEZ CARACTERÍSTICAS ARQUITECTÓNICAS BASE SIN REPETIR ELEMENTOS EN CADA FAMILIA. ELABORACIÓN PROPIA.	64
FIGURA 42 MAPA DE RELACIONES DE LAS OCHO FAMILIAS MÁS PROMINENTES. ELABORACIÓN PROPIA.	70
FIGURA 43 IMAGEN REPRESENTATIVA DE FAMILIA PASILLOS ALARGADOS. “ESTACIÓN QROBUS”, SANTIAGO DE QUERÉTARO, MÉXICO. ELABORACIÓN PROPIA (1:30HRS, 24/05/2024).	74
FIGURA 44 IMAGEN REPRESENTATIVA DE FAMILIA ESPACIOS CONFINADOS. FOTOGAMA DEL VIDEOJUEGO “VISAGE” (STUDIO, 2020).....	76
FIGURA 45 IMAGEN REPRESENTATIVA DE FAMILIA ESPACIOS DE SERVICIO. FOTOGAMA DEL VIDEOJUEGO “THE STANLEY PARABLE: ULTRA DELUXE” (WREDEN & PUGH, 2022).	78
FIGURA 46 IMAGEN REPRESENTATIVA DE FAMILIA TRAS BAMBALINAS. FOTOGAMA DEL VIDEOJUEGO “SUPERLIMINAL” (CASTLE, 2020).	80
FIGURA 47 IMAGEN REPRESENTATIVA DE FAMILIA ESPACIOS NOSTÁLGICOS. “BOLERAMA QUERÉTARO”, SANTIAGO DE QUERÉTARO, MÉXICO. ELABORACIÓN PROPIA (00:30HRS, 24/05/2024).	82
FIGURA 48 IMAGEN REPRESENTATIVA DE FAMILIA ESPACIOS DE ATENCIÓN. “SALA DE ESPERA, ISSSTE HOSPITAL GENERAL TECNOLÓGICO”, SANTIAGO DE QUERÉTARO, MÉXICO. ELABORACIÓN PROPIA (19:30HRS, 12/07/2024).	84
FIGURA 49 IMAGEN REPRESENTATIVA DE FAMILIA ESPACIOS AGORAFÓBICOS. “ZONA CENTRAL DE PLAZA GALERÍAS QUERÉTARO”, SANTIAGO DE QUERÉTARO, MÉXICO. ELABORACIÓN PROPIA (21:40HRS, 22/05/2024).	86
FIGURA 50 IMAGEN REPRESENTATIVA DE FAMILIA EL ANTI-HOGAR. FOTOGAMA DEL VIDEOJUEGO “VISAGE” (STUDIO, 2020).....	88
FIGURA 51 PORTADA DE LA REVISTA SKETCHIN. (UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE QUERÉTARO, 2018).....	93
FIGURA 52 GRÁFICO QUE UBICA DE MAYOR A MENOR CANTIDAD DE IMÁGENES LAS DIEZ CARACTERÍSTICAS DE COMPOSICIÓN ARQUITECTÓNICA. ELABORACIÓN PROPIA.	94
FIGURA 53 FOTOGRAFÍA DEL ESTACIONAMIENTO SUBTERRÁNEO DE LA COMER DE ZARAGOZA, QUERÉTARO, MÉXICO (20024). ELABORACIÓN PROPIA.	96
FIGURA 54 FOTOGAMA DEL VIDEOJUEGO “POOLS” (TENSORI, 2024).	98
FIGURA 55 CAN YOU RECOGNIZE ANYTHING IN THIS PHOTO? (ANÓNIMO, 2019).	99
FIGURA 56 EVERYWHERE AT THE END OF TIME (THE CARETAKER, 2006-2019).	100

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1 TABLA METODOLÓGICA. ELABORACIÓN PROPIA.	57
TABLA 2 FRAGMENTO DE LA TABLA DE EVALUACIÓN ESTÉTICA C1. ELABORACIÓN PROPIA.	64
TABLA 3 PORCENTAJES DE PROMINENCIA DE C1, C2 Y C3. ELABORACIÓN PROPIA.	65
TABLA 4 PORCENTAJES DE PROMINENCIA DEL TOTAL DE IMÁGENES (391). ELABORACIÓN PROPIA.	65
TABLA 5 MATRIZ DE COMBINACIONES BINARIAS C1. ELABORACIÓN PROPIA.	66
TABLA 6 MATRIZ DE COMBINACIONES BINARIAS C1, C2 Y C3. ELABORACIÓN PROPIA.	67
TABLA 7 FRAGMENTO DE TABLA DE COMBINACIONES ARQUITECTÓNICAS. ELABORACIÓN PROPIA.	68
TABLA 8 TABLA DE FAMILIAS PROMINENTES. ELABORACIÓN PROPIA.	69
TABLA 9 CARACTERÍSTICAS DE COMPOSICIÓN ARQUITECTÓNICA DE FAMILIA PASILLOS ALARGADOS. ELABORACIÓN PROPIA.	74
TABLA 10 CARACTERÍSTICAS DE COMPOSICIÓN ARQUITECTÓNICA DE FAMILIA ESPACIOS CONFINADOS. ELABORACIÓN PROPIA.	76
TABLA 11 CARACTERÍSTICAS DE COMPOSICIÓN ARQUITECTÓNICA DE FAMILIA ESPACIOS DE SERVICIO. ELABORACIÓN PROPIA.	78
TABLA 12 CARACTERÍSTICAS DE COMPOSICIÓN ARQUITECTÓNICA DE FAMILIA TRAS BAMBALINAS. ELABORACIÓN PROPIA.	80
TABLA 13 CARACTERÍSTICAS DE COMPOSICIÓN ARQUITECTÓNICA DE FAMILIA ESPACIOS NOSTÁLGICOS. ELABORACIÓN PROPIA.	82
TABLA 14 CARACTERÍSTICAS DE COMPOSICIÓN ARQUITECTÓNICA DE FAMILIA ESPACIOS DE ATENCIÓN. ELABORACIÓN PROPIA.	84
TABLA 15 CARACTERÍSTICAS DE COMPOSICIÓN ARQUITECTÓNICA DE FAMILIA ESPACIOS AGORAFÓBICOS. ELABORACIÓN PROPIA.	86
TABLA 16 CARACTERÍSTICAS DE COMPOSICIÓN ARQUITECTÓNICA DE FAMILIA EL ANTI-HOGAR. ELABORACIÓN PROPIA.	88

1. INTRODUCCIÓN

Distintas composiciones arquitectónicas pueden resultar en una variedad de atmósferas espaciales y provocar diversos tipos de respuestas emocionales. Como arquitectos estamos interesados en que nuestros diseños propicien la comodidad, salud y bienestar para un mejor habitar, sin embargo, existen espacios que pueden detonar impresiones contrarias como el miedo, la incomodidad o la inquietud, sensaciones que se pretenden minimizar o evitar en la realidad, aunque dentro de un ambiente ficticio y controlado como lo son los videojuegos, resulta disfrutable y hasta atractiva la idea de que los espacios puedan ser un motor de la inquietud.

Atacando la problemática de la ignorancia del diseñador arquitectónico respecto a las características compositivas de espacios causantes de inquietud, uno de los orígenes de la existencia de espacios inquietantes en la realidad, se pretende realizar la presente investigación donde se estudiarán elementos de las teorías de lo siniestro y se reconocerán en espacios liminales coloquiales virtuales y reales, identificando composiciones arquitectónicas para comprender mejor qué tipo de composiciones son utilizadas para causar inquietud en mundos ficticios y reales, y poder tenerlas en cuenta durante el quehacer del diseño arquitectónico. El objetivo general es definir y describir cuáles son las tipologías de composiciones arquitectónicas más prominentes existentes en espacios propiamente liminales teniendo como hipótesis que éstas son las que se encuentran más distanciadas atmosféricamente de una composición familiar y están asociadas con lo siniestro, tanto en espacios virtuales como en espacios reales. De la misma forma se define al usuario promedio a través de la búsqueda del material a estudiar, siendo este base para una selección de títulos de videojuegos de terror en *Steam*, publicaciones en el foro de *Reddit r/LiminalSpace* y toma de fotografías de espacios transitables en la ciudad de Querétaro.

Esta investigación tomará como casos de estudio los espacios liminales en videojuegos donde intencionalmente se busca que los espectadores y jugadores experimenten cierto grado de incomodidad y se adentrará en información teórica sobre lo siniestro y elementos arquitectónicos, atmósferas y el concepto antropológico de *liminalidad*, dando como resultado una clasificación de tipologías de espacios con base en los elementos arquitectónicos siniestros y concluyendo en una propuesta de diseño arquitectónico a forma de anexo que podrá ser evaluada en el futuro a partir de la experiencia de usuarios e investigaciones posteriores.

A través de esta investigación, se pretende evidenciar la complejidad arquitectónica y enfatizar que la existencia de espacios en la cotidianidad que detonan miedo puede resultar de la ignorancia respecto a composiciones inquietantes que se llegan a utilizar, desembocando en un fenómeno arquitectónico definido coloquialmente como *espacio liminal*.



2. MARCO REFERENCIAL: Inicio y desarrollo del concepto *Unheimlich*

El término *liminal* viene de *liminalidad*, un concepto desarrollado en 1909 por el etnólogo Arnold van Gennep en su libro *Los ritos de paso*, en el que explica distintos comportamientos rituales durante la transición de un lugar a otro el cual necesariamente tiene el elemento del umbral. Cruzar un umbral tiene connotaciones simbólicas internas para la persona que los cruza como, por ejemplo, una persona judía quien 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 al hogar y desconocida o hasta hostil respecto al mundo exterior. Van Gennep (2008) 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” (Gennep, 2008, pág. 38).

Por otro lado, la liminalidad ha sido estudiada igualmente por el antropólogo Víctor Turner en su artículo *Liminal to liminoid, in play, flow, and ritual: an essay in comparative symbology* donde observa características liminales sociales y las describe; y en su libro *El Proceso ritual estructura y antiestructura* donde describe comportamientos rituales en sociedades africanas durante las transiciones de un estatus social a otro. Turner (1988) define la liminalidad de la siguiente forma:

“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” (Turner, Liminal to Liminoid, in Play, Flow, and Ritual: An Essay in Comparative, 1988, pág. 6).

Además, añade que este estado liminal suele ir acompañado de marginalidad, desorientación e incomodidad por parte del sujeto liminal; esta marginalidad suele ser motor de comportamientos distintos tanto del mismo sujeto liminal como de quienes lo presencian, respecto a esto Turner (1988) menciona que:

“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” (Turner, El proceso ritual: estructura y antiestructura, 1988, págs. 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 desfamiliariza. La novedad surge de combinaciones sin precedentes de elementos familiares.” (Turner, *Liminal to Liminoid, in Play, Flow, and Ritual: An Essay in Comparative*, 1988, págs. 59-60).

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" [...] uno encuentra en la liminalidad cualidades tanto positivas como activas, especialmente cuando ese "umbral" se prolonga y se convierte en un "túnel" (Turner, *Liminal to Liminoid, in Play, Flow, and Ritual: An Essay in Comparative*, 1988, pág. 72).

Es notable que estas cualidades de las que hablan Turner y Gennep son simbólicas y altamente relacionadas con aspectos comúnmente pensados como negativos como la marginalidad, lo oculto, lo tabú y más importante aún para esta investigación, lo siniestro.

El concepto de lo siniestro tiene un peso bastante fuerte al tratarse de un terror absoluto que asecha dentro del campo de lo familiar. Explica el historiador y crítico de arquitectura Anthony Vidler en su libro *The architectural uncanny: essays in the modern unhomely* cómo es que este fenómeno ha acompañado a la humanidad desde siempre, pero es durante la modernidad cuando notamos fervientemente sus consecuencias y pasa a la cosmovisión de la cultura humana desde el campo de la psicología, psiquiatría y el arte. Lo siniestro es una sensación que tradicionalmente se experimentaba desde el interior y la privacidad, muchas veces siendo propio de la burguesía y del desquehacerado, de quien observa desde su hogar a través de la ventana mientras el resto de las personas realizan sus actividades diarias, sensación a la que se llegaba a través de cuentos y diversas obras artísticas de terror, luego Walter Benjamin nota que es una sensación que se manifiesta también a través del barullo de las recién nacientes grandes ciudades y sus atterradoramente heterogéneas multitudes de personas las cuales requieren nuevas e inmensas escalas a nivel urbano, la ansiedad moderna pasa de ser una experiencia individual a una experiencia pública, algo que ya no era confinado al interior ni a lugares imaginarios en el mundo de la ficción. Alrededor de la década de 1870 lo siniestro como sensación era confundido con una “enfermedad metropolitana”, una ansiedad constante que afectaba principalmente a la población de una gran ciudad gracias a sus dinámicas y entorno moderno. Lo siniestro era fuente de muchas otras condiciones psíquicas como algunas fobias asociadas al espacio como la agorafobia o la claustrofobia, y demás enfermedades como la neurosis, miedo temporal, amnesia o disociaciones. La mente de las personas parecía distanciarse de la realidad por un estrés provocado por el mismo entorno y relegarse a sus propios confines. El miedo y la ansiedad se dispersaba en los espacios públicos, pero seguían ocupando un espacio interior: la psique humana, espacio en donde las fantasías y proyecciones psíquicas no tienen límite. (Vidler, 1992).

Es entonces cuando Sigmund Freud retoma el concepto de *unheimlich* estudiado por Ernst Jentsch y habla sobre este fenómeno en su libro *Lo siniestro*. Jentsch describe lo *unheimlich* de la siguiente forma:

“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.” (Jentsch, 2008, pág. 218).

Sin embargo, 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, 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.” (Freud, *Lo Siniestro*, 2020, págs. 7-12).

Las palabras de Freud sobre la etimología de *unheimlich* recuerda al apartado de Giorgio Agamben titulado *Puerta y Umbral* en su libro *Cuando la casa se quema* en el que disecciona la figura de la puerta como *puerta-acceso* y *puerta-cerramiento*, conceptos que normalmente se consideran inseparables al tratarse de la misma puerta pero que tienen connotaciones muy distintas. Por un lado, lo esencial en la puerta-acceso es el permitir el paso atravesando el umbral; en la puerta-cerramiento es abrir o cerrar dicho paso. Ambos conceptos son muy interesantes, pero más aún la puerta-cerramiento ya que, al dar cabida a la posibilidad de cerrarse, se entiende como una limitación a la eterna abertura del umbral como no permitiendo entrar a quien no debería o como ocultando algo que no debe ser descubierto. Agamben utiliza dos ejemplos en donde se descubre lo que hay tras el umbral que debe permanecer oculto, tropo narrativo muy utilizado en cuentos de hadas: en *Barba Azul*, quien infringe la puerta-cerramiento es la mujer pareja de Barba Azul que encuentra detrás del umbral los cadáveres de sus anteriores esposas (el horror); por otro lado, en *La figlia della Madonna*, la hija del leñador es quien irrumpe la puerta-cerramiento y tras este se ve impresionada por la visión de la Santísima Trinidad (la gloria). Estos ejemplos aclaran una cosa, tanto si lo que se encuentra resguardado tras la puerta-cerramiento, cruzando el umbral, es lo glorioso o lo horrendo, esto es algo secreto que no debió ser presenciado (Agamben, 2023).

Agamben también habla de las distintas etimologías latinas de la puerta:

1. *Foris* o *fores*, que significa “fuera”, o “lo que está fuera de la esfera familiar”.
2. *Peiro*, que significa “pasaje”.
3. *Ostium* (de donde viene *uscio* o “puerta” en italiano) señalan una “apertura”.
4. *Ianua* (relacionado con el dios romano Jano, guardián de las puertas, de los inicios y los finales) apunta a un umbral orientado hacia adentro y afuera.

Estas etimologías enmarcan un “aquí” y un “allá” donde lo desconocido está del otro lado o “afuera”, donde se encuentra lo “forastero” (*foris*). En general, la figura del umbral, así como lo liminal y lo *unheimlich*, es un espacio donde ocurren cambios más que un simple límite (Agamben, 2023).

De la misma manera, los cuentos de terror retratan lo *unheimlich* a la perfección, destacando entre muchos el cuento del *Hombre de arena* de E. T. A. Hoffman donde se hace presente un objeto sin vida el cual simula estar vivo, la angustia infantil a la figura mítica del hombre de arena, el miedo del protagonista de perder partes del cuerpo, la duda entre la fantasía y la realidad del personaje, entre otros factores. (Hoffman, 2023).

Jentsch explica que una de las formas más rápidas de desencadenar las sensaciones de lo siniestro es dejar que el espectador cree dudas sobre el objeto que observa, creando así una incertidumbre lo suficientemente sutil como para inquietar, pero evitar que quien observe inspeccione el objeto, a este miedo a lo desconocido se le llamó “incertidumbre intelectual”. Freud ejemplifica esa sutileza por medio de varios tropos específicos que muchas veces se utilizan en la literatura de terror, sobre todo en los cuentos de Hoffman. El primero es *el autómata*, un ser que naturalmente es un objeto inanimado pero que su apariencia es sumamente cercana a la de un ser animado (lo que crea duda respecto a su naturaleza). El caso opuesto a este sería un ser que naturalmente es animado pero que visualmente se trata de un objeto inanimado, por ejemplo, un maniquí viviente o un zombi. En ambos casos el autómata resulta inquietante y despierta la incertidumbre intelectual del observador, cosa que proviene de recuerdos de la infancia ya que el infante, en sus primeros juegos con muñecas y juguetes, no suele marcar un límite definido entre un objeto inanimado y un ser viviente, tratando muchas veces sus juguetes como seres de carne y hueso.

Distinto a este se tiene al *doble*, la personificación de la pérdida del yo, la sustitución, la corrupción, el desvanecimiento y la defamiliarización de lo más familiar que se tiene que es la propia personalidad. Quien es en sí mismo se protege a sí mismo pero el doble es un personaje que suplanta y aniquila lo que somos. Lo inquietante surge del proceso de autoconservación que se tiene reflejado en la autoobservación de sí mismo en otro.

Otro tropo que menciona Freud es el *retorno involuntario* a un mismo lugar. Ejemplifica la sensación con una ocasión en que, encontrándose en una pequeña ciudad italiana, se perdió entre calles sinuosas llegando a una calle en particular, queriendo salir de allí tomó un atajo y terminó nuevamente en esa calle; nuevamente toma un atajo (uno distinto) y termina precisamente la misma calle. Las primeras dos veces que pasa piensa en que se trata de una coincidencia, sin embargo, la tercera vez es cuando empieza a sentir un pequeño malestar e inquietud a la aparentemente incapacidad de salir de allí. Este tropo va de la mano con otro mencionado que es la *repetición involuntaria*, por ejemplo, si un sujeto va de viaje y toma un ticket de tren con el número 62,

posteriormente llega a su habitación de hotel que tiene el número 62 y al salir a comer ve que su restaurante está ubicado en la calle 62, después de cierto número de coincidencias puede pensar que no es una simple coincidencia, sino algún tipo de mensaje siniestro que tiene que ver con ese número en concreto y tener sensaciones propias de una neurosis obsesiva.

Estos tropos se engloban en un principio llamado *omnipotencia del pensamiento*, atribución de estas coincidencias a fuerzas desconocidas o mágicas, marcando un punto de partida para el *desvanecimiento de límites* entre fantasía y realidad, una exageración de la realidad psíquica frente a la realidad material. Por sí solos ya son motores de la angustia sin embargo existen otros factores que añaden fuerza al concepto, cosas como la soledad, la obscuridad y el silencio son elementos que desde edades tempranas han aterrorizado a las personas y que en edades adultas continúan inquietando. Lo siniestro proviene de este proceso que, normalmente es algo reprimido dentro del sujeto pero que retorna. El retornar de lo reprimido es el mismo proceso entre los términos anteriormente mencionados, lo *heimlich* vuelto *unheimlich* que recuerda a la desfamiliarización de elementos familiares mencionados en lo liminal con Turner y Van Gennep y, posteriormente se han de explicar dentro de otras áreas.

Freud también hace una distinción entre lo siniestro como vivencia y lo siniestro dentro de la fantasía y sintetiza el carácter general de lo vivencial de la siguiente forma: “Lo siniestro en las vivencias se da cuando complejos infantiles reprimidos son reanimados por una impresión exterior, o cuando convicciones primitivas superadas parecen hallar una nueva confirmación” (Freud, Lo Siniestro, 2020, pág. 34). Por otro lado, explica que lo ficcional genera otras variedades de lo siniestro que no podrían existir en el campo de la realidad por las mismas características fantásticas del mundo que lo contiene.

“Lo siniestro emanado de complejos reprimidos tiene mayor tenacidad y, prescindiendo de una única condición, conserva en la poesía todo el carácter siniestro que tenía en la vivencia real. La otra forma, la nacida de lo superado, en cambio, presenta este carácter tanto en la realidad como en aquella ficción que se ubica en el terreno de la realidad material, pero puede perderlo en las realidades ficticias creadas por la imaginación del poeta.” (Freud, Lo Siniestro, 2020, pág. 36).

Notoriamente Freud hace estas observaciones dentro de varias obras literarias de terror cuando habla de lo siniestro en lo ficcional, pero cabe recalcar que no únicamente existían obras literarias siniestras, también obras pictóricas y plásticas que empezaban a forjar lo siniestro como categoría estética. Las vanguardias modernistas empezaban a utilizar lo siniestro como una herramienta de desfamiliarización en sus obras, tratando de despertar a la población de la enajenación y la uniformidad de la estresante vida moderna con imágenes impactantes a través del shock.

“Los artistas y escritores expresionistas, desde Kubin hasta Kafka, exploraron las condiciones menos nostálgicas de lo siniestro moderno, poniendo al servicio los temas del doble, el autómatas y la desrealización como síntomas de la existencia poshistórica. Simbolistas, futuristas, dadaístas y, por supuesto, surrealistas y artistas metafísicos encontraron en lo siniestro un estado entre el sueño y el despertar particularmente susceptible a la

explotación. De esta manera, lo siniestro se renovó como categoría estética, pero ahora se reconció como el signo mismo de la propensión del modernismo al shock y la perturbación.” (Vidler, 1992, pág. 8).

El escritor ruso Víktor Shklovski habla en su artículo *El arte como artificio* sobre el proceso de desfamiliarización dentro del arte. Explica que “El arte es el pensamiento por medio de imágenes” y toma como ejemplo principal la poesía donde la relación entre la imagen y el mensaje se da por medio de dos mecanismos: El primero indica que la imagen es una constante en el pensamiento de sujetos variables, las imágenes son símbolos de significantes para una gran cantidad de personas, por ejemplo si se piensa en una balanza viene la idea de la justicia, si se piensa en una paloma blanca viene consigo la idea de la paz y la pureza. El segundo, que la imagen es mucho más simple y clara de lo que se explica a través de la escritura (Todorov, 1991, pág. 55).

Shklovski explica que existe una economía de la atención, que se da cuando una fuerza del alma posiciona la atención sobre lo que resulta primordial, novedoso, principal, etc. de forma limitada, ya que, si el alma tuviese fuerzas inagotables, el proceso de la percepción no le implicaría ningún gasto de tiempo y energía ya que podría proporcionar atención a cualquier cosa. Normalmente el alma trata de dispensar su atención de forma racional con el mejor gasto de energía y esfuerzo sobre las cosas que le parezcan atractivas. Sin embargo, la atención y por lo tanto la percepción no son infinitas, es imposible observar con los mismos ojos un objeto que en un inicio resulta de interés, con el tiempo los objetos, acciones e imágenes terminan siendo percibidas como habituales y pasan inadvertidas o, más bien de forma automática. De esta forma se puede decir que es imposible volver a experimentar exactamente como se percibe la primera vez que se observa algo y poco a poco el objeto observado deja de ser percibido, mas no significa que se deje de ver, el sujeto es consciente de que existe, pero simplemente no es señalado en su radar lo cual es un problema grave que se ha enfatizado desde la modernidad: “La automatización devora los objetos, los hábitos, los muebles, la mujer y el miedo a la guerra. “Si la vida completa de tanta gente se desenvuelve inconscientemente, es como si esa vida no hubiese existido. ”” (Todorov, 1991, pág. 58).

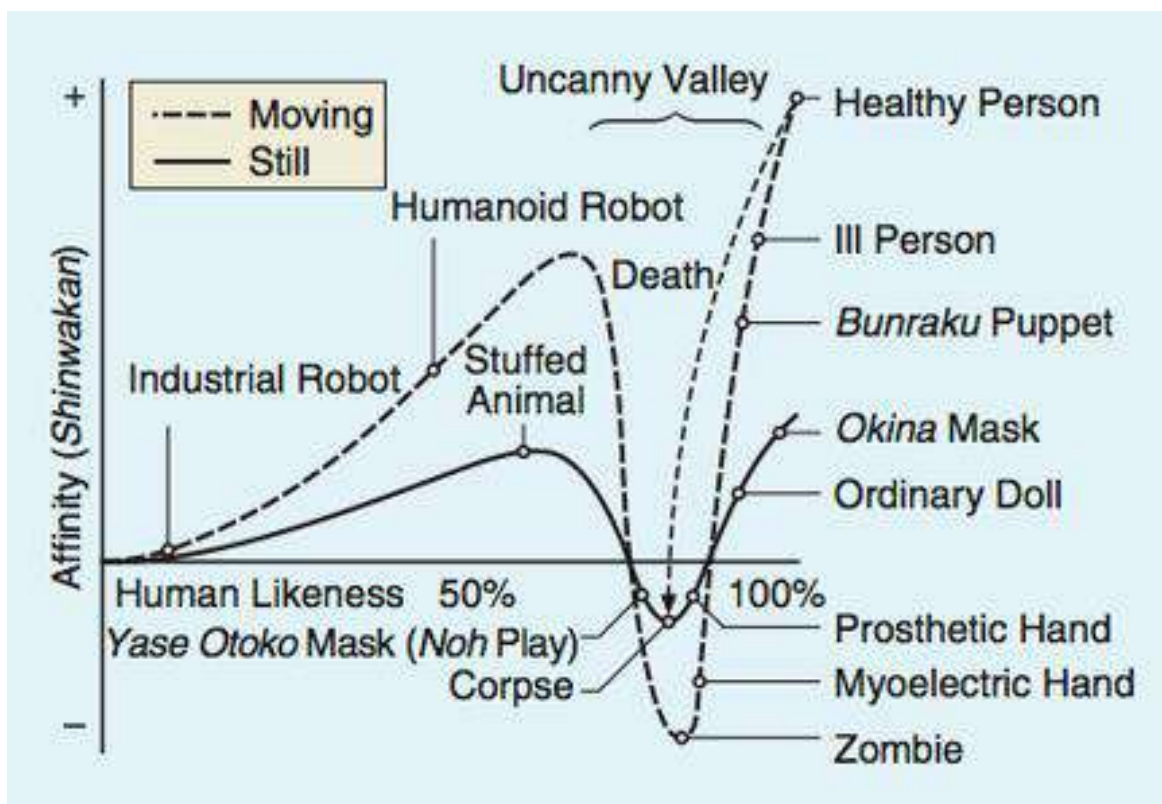
Aquí es donde el arte toma partida ya que su propósito es regresar a los espectadores al presente por medio de elementos estéticos para recuperar esa atención y volver a percibir lo que les rodea. A este proceso se le llama *singularización de los objetos* (o desfamiliarización de los objetos) que consiste en “ [...] obscurecer la forma, en aumentar la dificultad y la duración de la percepción”. (Todorov, 1991, pág. 58).

Entonces, se interpreta que lo familiar es el orden natural al que se está acostumbrado a vivir, una forma estática de eventos lógicos que rodea y forma nuestra visión del cómo deben ser las cosas, en un mundo moderno donde el sujeto se disuelve entre grandes masas de personas, donde la vida transcurre a gran velocidad, lo familiar puede resultar aburrido y sin sentido, causa de una variedad de síntomas psíquicos dañinos como la ansiedad, la neurosis, la paranoia y otros anteriormente mencionados. Dentro del mundo del arte se ha tratado de romper con estas cadenas por medio de lo siniestro, pero cuando se habla de arquitectura resulta aún más atemorizante que vigorizante en cuestión de percepción.

Un ejemplo relativamente reciente de la experiencia de lo *unheimlich* es la *Teoría del valle inquietante* del profesor en robótica Masahiro Mori (2012):

“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 movimiento 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”. (Mori, 2012, pág. 98).

Figura 1 Gráfica del Valle Inquietante (Mori, 2012).



Esta teoría explica a grandes rasgos la relación entre parecido humano y el nivel de afinidad/repulsión respecto a una máquina. Todas las características observables y de movimiento de una máquina dan como resultado respuestas emocionales diversas. Cuando la máquina se ve y se comporta como una máquina normal (un brazo hidráulico, un motor, etc.) no transmite mayor afinidad que un mero objeto material, pero al dotarle de apariencia y comportamiento cercano al humano (un robot de juguete que baila o avanza en una sola dirección) empieza a resultar más afín a quien lo presencia, más amigable y divertido ya que sus características se asemejan a las de una persona de forma graciosa y coqueta (se observan elementos cada vez más familiares). El punto de quiebre de esta afinidad y, por lo tanto, la recombinación de sus elementos familiares viene al dotarle de características excesivamente humanas (androides con piel de silicona, ojos que parpadean, voz y gran variedad de movimientos, etc.), entonces la percepción que se tiene del

objeto se vuelve totalmente repulsivo y genera una gran cantidad de inquietud. A pesar de los múltiples elementos familiares (comunes) que tiene y que se pueda pensar que, a mayor cantidad de elementos familiares, mayor afinidad, el objeto parece romper con esa percepción y mostrarse como desfamiliarizado (singularización del objeto). Esta teoría es el mejor y más fiel ejemplo al anteriormente mencionado autómatas de Freud y a la experiencia de lo *unheimlich* que surge de lo familiar.

Lo siniestro también resulta multidisciplinario y se abre campo a más ramas; dentro del mundo del arte la categoría estética de lo siniestro surge como una herramienta que ayuda al despertar de la población de una enajenación dada por el nacimiento del mundo moderno, sin embargo, esta categoría llegó para quedarse ya que, así como los tiempos mutan y readaptan el pensamiento humano, el arte muta a la par, y lo que empezó como expresiones artísticas para dicho fin se fue convirtiendo en algo oscilante entre lo aterrador y lo apasionante. Actualmente el debate alrededor de lo siniestro ha dado paso a opiniones encontradas, pero vale la pena primeramente recordar su etimología como punto de partida. La etimología que sostiene al término como tal no expone necesariamente algo “feo”, sin embargo, es una característica que históricamente se la ha dado. La etimología de la palabra *siniestro* proviene del latín *sinister* que quiere decir “izquierdo”, posteriormente mal modificado a “*sinexter*” y *en tanto opuesto a “dexter” o “derecho”*. De esta forma, su significado cambió a “funesto” que simboliza el mal agüero de la aparición de aves (Corominas, Breve diccionario etimológico de la Lengua Castellana, 1987). De este cúmulo de modificaciones que se le considere malévolas desde hace muchos años y que hayan sentenciado a miles de personas zurdas a escribir con la mano derecha (o diestra). Sin embargo, hoy se sabe que lo siniestro es una categoría estética, y como todas las demás, tiene la capacidad de ser utilizada para movernos internamente. El autor Eugenio Trías (2006) lo explica de la siguiente forma:

“Lo siniestro es condición y límite de lo bello. Es condición (sin su referencia el efecto estético no se produce; sin su referencia la obra de arte carece de vitalidad). Pero es también un límite: la patencia y exhibición de lo siniestro (cruda, sin mediaciones simbólicas) destruye el efecto estético”. (Trías, Lo Bello y lo Siniestro, 2006, pág. 8).

Y, aun así, teniendo en cuenta el importante rol de lo siniestro para la experiencia estética, continúa hasta el día de hoy siendo relegado de los estudios académicos específicamente en arquitectura. El doctor en filosofía José G. Birlanga (2015) lo expresa:

“En el contexto de las categorías que atraviesan la historia de las ideas estéticas, la de lo siniestro aparece claramente como la hermana menos favorecida. Y ello es tan extraño como relevante, porque como experiencia estética, la de lo siniestro es sin duda aquella en la que el sujeto se siente menos observador y más hacedor, menos paciente y mucho más agente; en esa experiencia es, como veremos, el artífice de la misma”. (Birlanga, 2015, pág. 30).

Muchos artistas posmodernos han explorado esta categoría por medio de distintas disciplinas. Una gama de buenos exponentes de esta categoría son el pintor y escultor Mark Ryden con obras como *The piano man #94* del 2010, la instalación *Untitled leg* del escultor Robert Gober de 1989-90 o el altamente recomendado retrato *Hiroshima smile* de Ken Currie del 2015 (ver Figura 2); no se ven

características de lo siniestro únicamente en obras pictóricas, otros ejemplos de obras siniestras en otras ramas es el álbum musical *Everywhere at the end of time* de 2016 de The Caretaker el cual retrata elementos familiares/nostálgicos y cómo éstos se degradan por efectos del Alzheimer, o la instalación *Cant' help myself* de 2016 de Sun Yuan y Peng Yu donde un robot limpia constantemente un líquido que recuerda a la sangre. Estas obras y muchas otras contienen elementos que, en conjunto, generan una gran variedad de emociones y sensaciones, desde el asco hasta el terror y, para una sección de los admiradores del terror, emoción y pasión. Sin embargo y dado el carácter de la presente investigación, es importante retomar el concepto de *liminalidad* y especificar a qué se refiere, su relación con lo siniestro, la desfamiliarización, y las aproximaciones multidisciplinarias que se han encontrado.

Figura 2 *Hiroshima smile* (Currie, 2015).



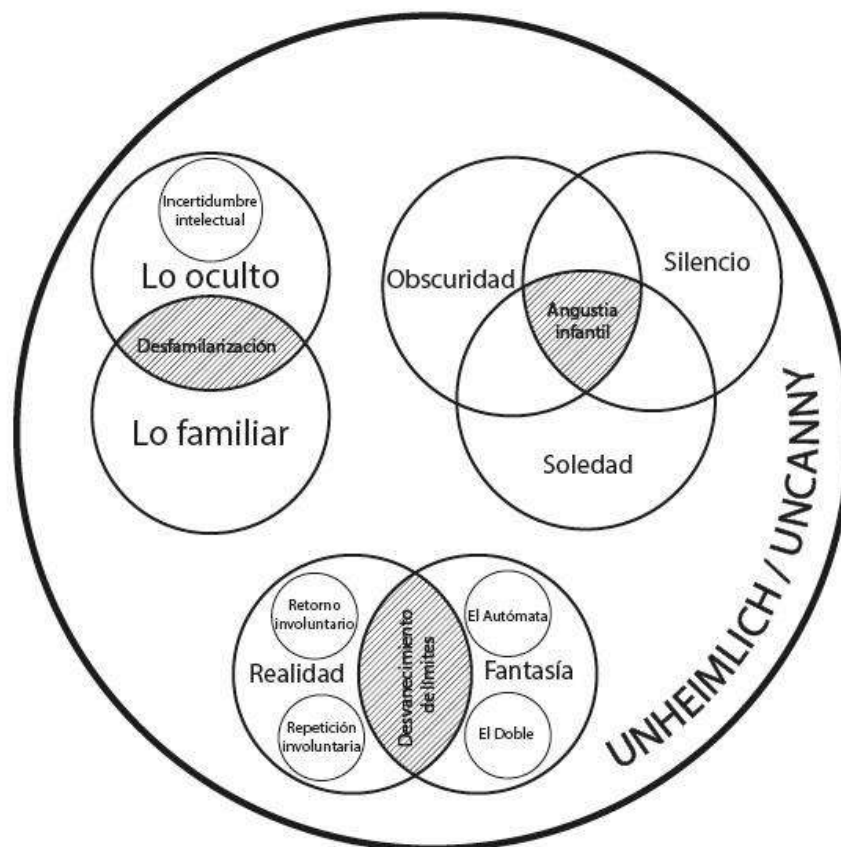


3. MARCO TEÓRICO

Como se ha expuesto, lo liminal y su carácter siniestro/unheimlich/uncanny/ está presente desde la etapa moderna del hombre tanto en el estrés de la vida de ciudad con sus correspondientes consecuencias psíquicas, como en el arte como herramienta para curar la enajenación en masa de las poblaciones urbanas. La arquitectura no es la excepción en el fenómeno de lo siniestro, un ejemplo que nace de la arquitectura moderna sería la iluminación artificial presente durante la noche. La luz, en situaciones familiares (comunes), indica la actividad y el movimiento (el día) mientras que la obscuridad habla de quietud (la noche). La iluminación nocturna que tienen muchos espacios y establecimientos cerrados enmarca la noche queriéndola convertir en día. Resulta extraño ver estos espacios iluminados para nadie mientras todos duermen y no hay vida presente, esto es una contradicción y en tanto una ruptura y recombinación de lo que concebimos como familiar, envolviendo el espacio de una atmósfera inquietante (Heidegger, 2015).

El anterior es un pequeñísimo ejemplo de lo disonante que puede llegar a ser un espacio, sin embargo, y como se ha visto, lo competente a lo siniestro abarca varias cosas, principalmente las memorias (o angustia infantil y lo relacionado con recuerdos de la infancia particularmente aterradoras al mismo tiempo que nostálgicas), el desvanecimiento de límites y, más importante aún para esta investigación, la desfamiliarización (ver Figura 3).

Figura 3 Diagrama de Venn de elementos principales de lo unheimlich basado en Freud, Jentch y Shklovsky. Elaboración propia.



3.1 La desfamiliarización como distanciamiento atmosférico

La desfamiliarización, como se ha expuesto anteriormente, es este proceso de distanciamiento entre el observante y lo observado donde normalmente, lo que se presencia es algo familiar (o común) o que contiene elementos que por separado son familiares y que pueden estar re combinados de formas distintas como ocurre en la liminalidad; en todo caso, las sensaciones que desata en la persona que lo presencia están relacionadas a la inquietud y el temor. Siendo así, el ejemplo del valle inquietante refleja este proceso de forma muy clara, pero al hablar de arquitectura puede resultar confuso. Detallando más este distanciamiento en el ámbito espacial, puede pensarse, por ejemplo, en una recámara de una casa habitación donde comúnmente un usuario promedio está acostumbrado a estar, habitarlo y apropiarse de él con objetos personales y experiencias vividas dentro, sin embargo, al haber un apagón, la atmósfera del espacio cambia y se puede percibir como atemorizante. La re combinación de elementos añadiendo un factor compositivo más; tomando como definición de *componer* el “[...] proceso por el cual un determinado grupo de “cosas” se unen, se colocan, se juntan pasando a formar una nueva entidad o grupo mediante un sistema de “orden” (Maza, 2011); como lo es la obscuridad en la arquitectura, tiene la capacidad de, inclusive tratándose del mismo espacio familiar con los mismos objetos y la misma estructura arquitectónica, cambiar radicalmente la atmósfera y tornarla inquietante al grado de no reconocer una composición arquitectónica como familiar; este proceso de desfamiliarización se trata de una distorsión o distanciamiento atmosférico propio de lo *unheimlich* en la arquitectura.

En este sentido y recordando la hipótesis proyectada, esta investigación plantea que las tipologías de composición arquitectónica existentes en los espacios liminales que provocan respuestas emocionales relacionadas con la inquietud son las que se encuentran más **distanciadas atmosféricamente** de una composición común, comulgando con lo intrínsecamente siniestro en espacios virtuales encontrados en videojuegos del género de terror como en espacios reales.

Se puede discernir entonces que, retomando a Freud, aunque a primera vista parezca que lo *unheimlich*/siniestro es radicalmente opuesto a lo familiar, en realidad es bastante cercano y se da dentro de la misma familiaridad; atemoriza por su cercanía a lo íntimo y lo privado, lo oculto dentro de lo cotidiano. Se trata de una relación finísima en donde esta familiaridad se recombina, y puede ser tan impactante que no solo es experimentado por algunos pocos usuarios, sino que llega a ser una experiencia colectiva.

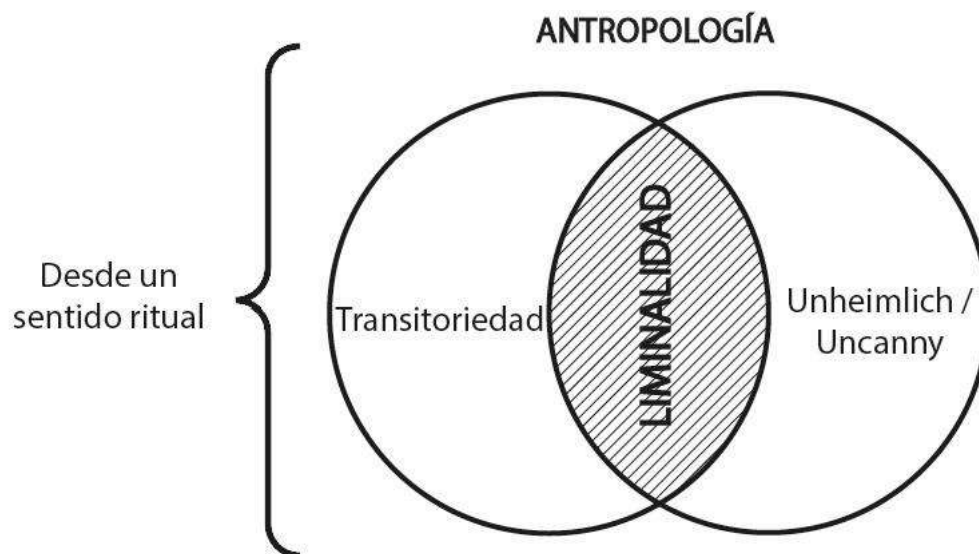
Al principio parece complejo ubicar estas características en un espacio físico, pero se vuelven evidentes cuando se presencia un espacio liminal. A continuación, se retomarán y enfatizarán las teorías principales para poder evidenciar el carácter siniestro de estos espacios y se puntualizarán más especificidades; también se señalarán diferencias importantes entre *liminalidad*, *espacio liminal coloquial* y *espacio liminal arquitectónico* para precisar el concepto al que esta investigación se refiere.

3.2 Liminalidad antropológica, espacio liminal coloquial y espacio liminal arquitectónico.

Primeramente, hay que recordar que el término de *liminal* fue utilizado por primera vez por el antropólogo Van Gennep en su libro *Los Ritos de Paso* de 1919 (Gennep, 2008), pero etimológicamente tiene connotaciones asociadas a la arquitectura ya que proviene el latín *limes* que significa “umbral” (Simpson & Weiner, 1989), un elemento arquitectónico que marca el límite entre un espacio y otro. El término, por sí mismo, es de naturaleza dual al encontrarse en ambas disciplinas, y se alimenta de ellas dotándolo de significados emocionales, ritualísticos y espaciales; sin embargo, hace falta precisar su significado en las distintas áreas donde es utilizado para poder saber a qué hace referencia.

La *liminalidad antropológica* con la que se inició esta investigación es un concepto que surge del estudio de tribus de Van Gennep durante la primera mitad del siglo XX y que retoma Turner durante la segunda mitad del siglo. El estado liminal (o espacio liminal antropológico) se encuentra entre un estado previo (pre-liminal) y un estado posterior (pos-liminal), tratándose del estado de transición principalmente mental de un estado a otro durante los ritos de paso de un individuo. Algunas características destacadas de esta transición es la marginalidad, los mitos, el pensamiento mágico, la distorsión de componentes culturales, lo grotesco, lo antinatural y la desfamiliarización. Desde un sentido ritual, lo liminal siempre implica una transición y elementos cercanos a lo *unheimlich* (ver Figura 4).

Figura 4 Diagrama de Venn del concepto de liminalidad en la antropología. Elaboración propia.



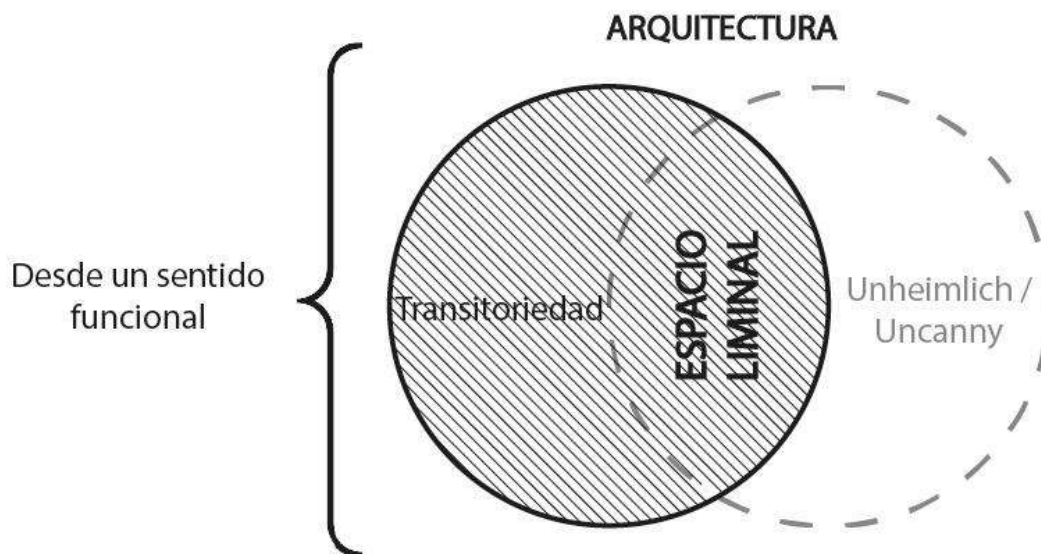
Dentro de la arquitectura el concepto de *espacio liminal* no es muy utilizado, pero las ocasiones en que es mencionado es referente a espacios estrictamente transitorios (ver Figura 5), los cuales pueden tener muchas posibilidades y significados, pero no precisamente enfocados en lo siniestro. Actualmente, dentro de la arquitectura parece haber un esfuerzo por dejar de categorizar al *espacio*

liminal arquitectónico como espacios intermedios y utilizarlos a favor en el diseño espacial como un tipo único de espacio:

“In both projects, the liminal spaces have the primary characteristics of being in-between. They sometimes connect and sometimes separate, but in most cases they are distinct spaces in themselves. [...] Spatially these liminal volumes are ambiguous, and yet they possess many possibilities where the realms of the conscious and the unconscious and common ground. The creation of these spaces in architecture where programmes and spatial constructs are reconsidered, intermingled and reassembled based on a narrative connected to the local context brings about new potentials. These threshold spaces are no longer just transitory connectors and separators but rather a new spatial entity that brings another dimension to the entire spatial configuration of the project”. (Neri & Hu, 2023, pág. 95).

Se habla de sensaciones por medio de algunos elementos como la penumbra que, al igual que la *liminalidad*, se encuentra en un *inter*, pero desde una perspectiva positiva. No se enfatiza en sensaciones o emociones tradicionalmente negativas como el temor o la inquietud que pueden provocar por medio de su atmósfera, más bien se trata desde una perspectiva mayoritariamente funcional y atmosféricamente positiva para el diseño espacial (Lippit, Neri, Hu, & Carels, 2023).

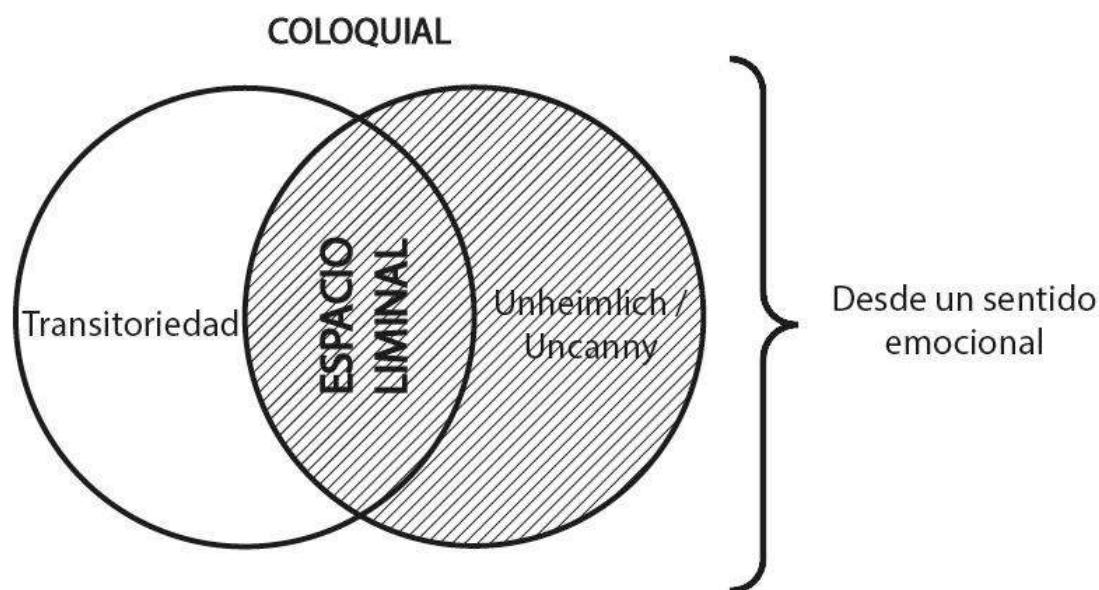
Figura 5 Diagrama de Venn del concepto de espacio liminal arquitectónico. Elaboración propia.



Por otro lado, recientemente en 2019 surge un concepto nuevo en distintas plataformas de internet conocido coloquialmente como *espacio liminal*, espacios caracterizados por generar principalmente emociones relacionadas con el miedo, lo siniestro y el terror. Este tipo de espacios normalmente se encuentran vacíos (sin figuras humanas) y con una iluminación tenue que proyecta muchas sombras y recovecos donde la perspectiva no alcanza a llegar del todo. Una nota importante sobre estos espacios es que, a pesar de que se piense que por su carácter liminal se trata únicamente de espacios de transición (pasillos, escaleras, salas de espera, etc.) muchos de estos espacios no lo son y se les sigue llamando de la misma forma, es decir, no todo espacio de transición es categorizado como

espacio liminal pero muchos espacios liminales resultan ser espacios de transición. El *espacio liminal coloquial* se enfoca principalmente en una sensación emocional que es la inquietud, aunque también llega a abarcar la nostalgia y la tranquilidad (ver Figura 6).

Figura 6 Diagrama de Venn del concepto de espacio liminal coloquial. Elaboración propia.



Es importante tener conocimiento de estas características primordiales de los tres términos ya que, a pesar de ser fácilmente confundidos por ser muy cercanos y finamente relacionados, cuentan con diferencias fundamentales en su definición que marcan la línea divisoria entre unos y otros. De la misma forma, ayuda a delimitar debidamente la temática de la presente investigación.

Es importante, igualmente, no confundir ninguno de los anteriores con otro concepto aparentemente cercano: el *no lugar*. Marc Augé en su libro *Los no lugares: espacios del anonimato*, parte del lugar antropológico, que es necesariamente histórico, relacional e identificadorio, por lo tanto, existe un gran arraigo entre las personas que lo habitan y el espacio (el cual, muchas veces cuenta con un monumento). Por el contrario, el no lugar sería entonces, aquel espacio que no es ni histórico, ni relacional ni identificadorio (Augé, 2000). Pareciese entonces que el *espacio liminal antropológico*, el *espacio liminal arquitectónico* y el *espacio liminal coloquial* son no lugares o que son términos intercambiables con el no lugar, sin embargo, una característica fundamental es que el no lugar es producto de la sobremodernidad, lo que lo dota de características impersonales, enfatiza la individualidad en masa y cuenta con un “contrato” que debe cumplirse (identificarse con un pasaporte, pagar con una tarjeta), además de contener participaciones publicitarias donde envuelven a los clientes en noticias del día, marketing de hotelería, promociones de productos y “[...] reina la actualidad y la urgencia del momento” (Augé, 2000, pág. 107). Los no lugares son entonces espacios con dinámicas simples y burocráticas, como aeropuertos, supermercados, peajes, etc. donde:

“Esa persona sólo es lo que hace o vive como pasajero, cliente, conductor. [...] esbozan un mundo de consumo que todo individuo puede hacer suyo porque allí es incesantemente interpelado” (Augé, 2000, págs. 106-109).

Siendo este el caso, podrán existir *espacios liminales antropológicos, arquitectónicos y coloquiales* dentro de no lugares, pero no son lo mismo ya que refieren a conceptos y dinámicas muy distintas.

Otro concepto con el que puede generar confusión dentro de la arquitectura es el *espacio basura*, propuesto por Koolhaas, pero éste es principalmente caracterizado por ser espacios que celebran el consumo dentro de nuestro mundo supermoderno, muchas veces siendo incluso herramientas políticas movidas por empresas. El espacio basura se encuentra más relacionado al no lugar; tiene que ser genérico ya que cambia de carcasa en son de lo que la empresa necesite para cumplir con sus fines. Explica Koolhaas que “El “espacio basura” surge espontáneamente gracias a la natural exuberancia empresarial” (Koolhaas, 2014, pág. 93), pero, aunque puede contenerlos, no necesariamente está relacionado con la *liminalidad*, el *espacio liminal arquitectónico* ni el *espacio liminal coloquial*.

Particularmente se enfatiza que ni el *no lugar*, ni el *espacio basura* son términos intercambiables con el objeto de estudio de la presente investigación que es el *espacio liminal coloquial*, ya que tienen connotaciones distintas y, sobre todo, ni el no lugar, ni el espacio basura están relacionados con sentimientos y emociones referentes al temor y la inquietud obligatoriamente, cosa que resulta clave para el espacio liminal coloquial.

3.3 La necesidad de un término sustituto al espacio liminal coloquial.

Visto de esta forma y precisando el caso de estudio, a lo que compete a esta investigación es el *espacio liminal coloquial*, aquel que, sin importar si es transitorio o no en su diseño, evoca principalmente una sensación de incomodidad, inquietud, miedo y hasta terror por medio de una gama de composiciones arquitectónicas relativamente específicas y diferenciables. Sin embargo, para evitar futuras confusiones es necesario referirse a este concepto con un nuevo nombre desde el campo de la arquitectura. En recientes estudios urbanos aparece el concepto *fearscape*, el cual según Simone Tulumello en su libro *Fear, space and urban planning: a critical perspective from southern Europe* del 2017 utiliza de la siguiente forma:

“Por lo tanto, utilizaremos el término “fearscape”, o paisajes de miedo, como un truco lingüístico con el objetivo de adoptar un enfoque crítico de las transformaciones espaciales directa/indirectamente conectadas con, o producidas por, discursos y sentimientos de miedo”. (Tulumello, 2017, págs. 1-14).

Dicho término, a pesar de su aparente congruencia con los espacios liminales coloquiales, no resulta adecuado ya que los fearscapes funcionan principalmente a escalas mucho más grandes que las observadas en los espacios liminales y habla de las transformaciones espaciales dadas por sentimientos de miedo. Se tratan de espacios a nivel urbano cargados de connotaciones negativas provenientes principalmente de cosas ajenas a la composición espacial, las cuales afectan el diseño

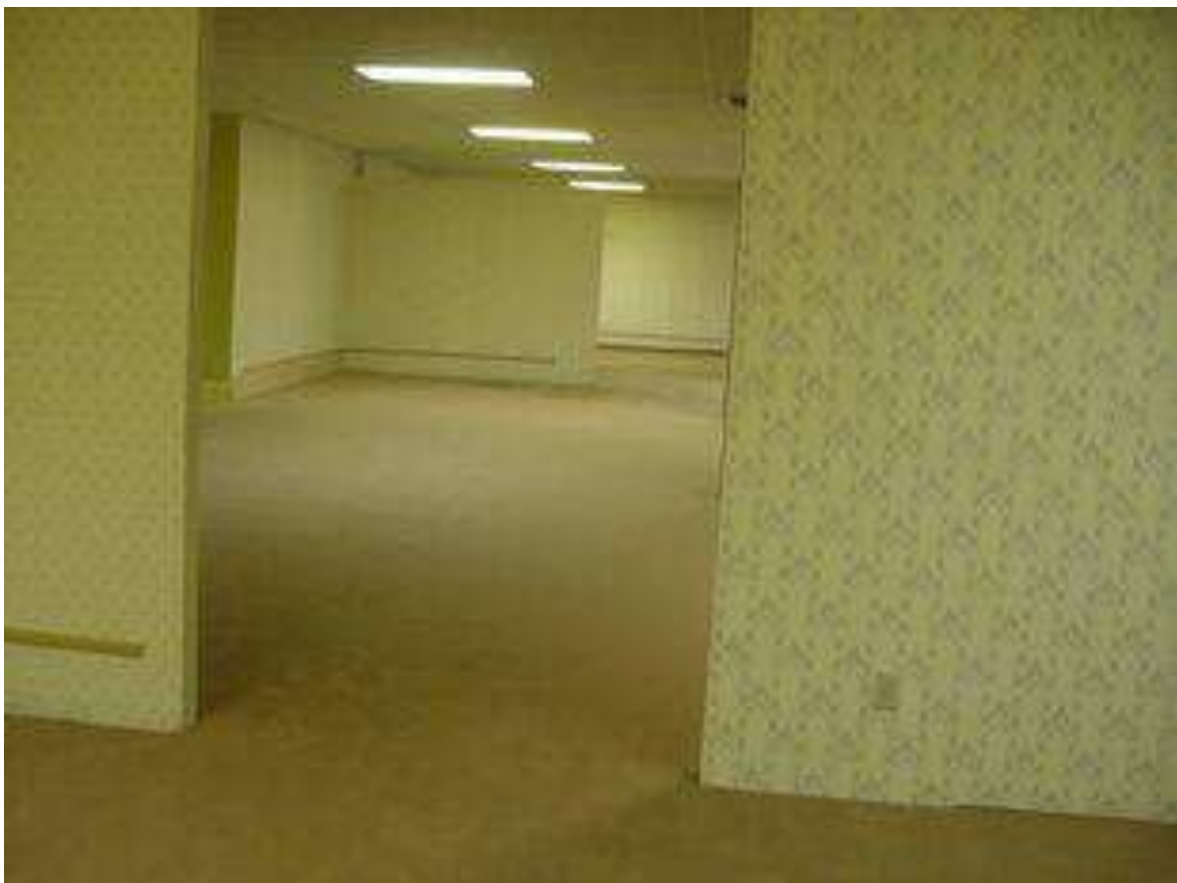
de estos. La proveniencia del temor no es meramente arquitectónica, sino que el miedo modifica la arquitectura (Tulumello, 2017). Entonces, la mejor opción para nombrar a lo que compete a esta investigación teniendo en cuenta que es un objeto de estudio muy específico será un término completamente nuevo, sin embargo, para poder llegar a él antes de iniciar una investigación profunda, hace falta conocer a detalle el estado de la cuestión y las representaciones actuales de los, por el momento llamados, espacios liminales (coloquiales).

3.4 El espacio liminal coloquial en el folklore de internet y la virtualidad.

Recientemente en 2019, un usuario de la red social “4Chan” compartió una imagen (ver Figura 7) fuera de contexto con una pequeña descripción:

“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 seiscientos 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”.

Figura 7 Primera representación gráfica de un Backroom rescatada de 4Chan (Manganian, 2019).



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 escenarios como espacios liminales. Sin embargo, es necesario enfatizar que ambos términos han llegado a tener mucho protagonismo y son considerados conceptos coloquiales en uso, ya que se han utilizado como inspiración para muchas obras de entretenimiento de terror y, sobre todo, se pueden encontrar comunidades especializadas en ellos donde las personas comparten y discuten información al respecto, siendo las más sobresalientes los grupos de la red social “Reddit” *r/LiminalSpace* con 764,000 miembros, y *r/backrooms* con 296,000 a la fecha (agosto, 2024).

Habiendo aclarado la trascendencia de su uso como concepto coloquial, se puede decir que los backrooms y los espacios liminales tienen grandes diferencias fundamentales (ver Figuras 8 y 9).

Figura 8 Backroom con entidad/monstruo. Fotograma del cortometraje “The Backrooms” (Parsons, 2022).



Figura 9 Espacio liminal sin elementos extra (Ambrose123, 2020).

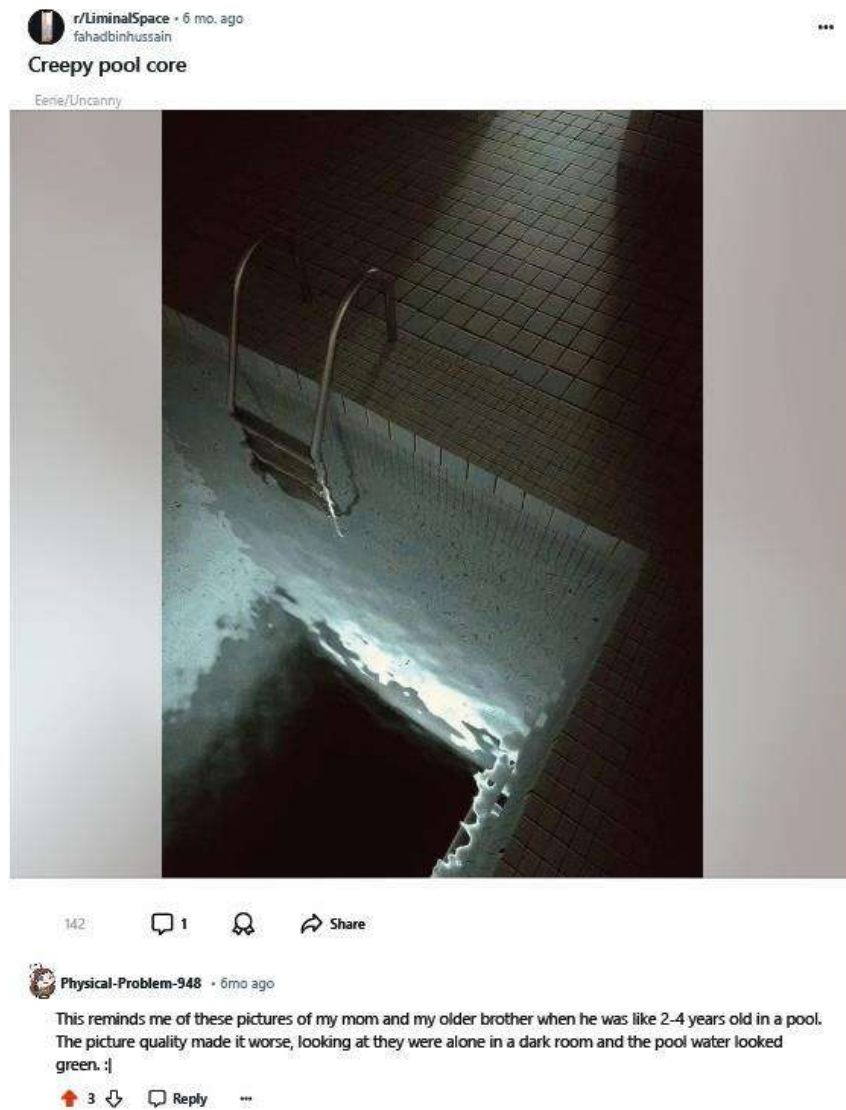


En Reddit, a pesar de que ambos conceptos comparten testimonios afines al terror, se identifica que tienen una gran diferencia respecto a su proveniencia: En el primero, los denominados Backrooms, se encuentran imágenes casi idénticas (o en ocasiones las mismas fotografías de espacios liminales) pero con añadidos pensados para maximizar el terror tales como entidades, un sistema de niveles y narrativa. En la cultura popular de internet, al salir de la anteriormente mencionada publicación de 4Chan y contener una descripción de historia de miedo, este concepto empezó a mutar por parte de fanáticos quienes empezaron a hacer sus propias creaciones siendo la principal el cortometraje del usuario de Youtube Kane Pixels (2022) titulado *The Backrooms (Found Footage)*. Claramente, al igual que cualquier película de terror, el añadido de los monstruos, historia, suspenso, etc. es un gran motor del miedo más que el espacio en sí mismo.

El segundo, los espacios liminales, en contraposición con los Backrooms y con muchas otras obras de terror donde un monstruo, una catástrofe natural o un fantasma son motor del miedo, los espacios son los protagonistas y causantes del miedo en sí mismos, su atmósfera. Resulta fascinante cómo la simplicidad del concepto del espacio liminal puede resultar tan aterrador por sí solo y causar tanta desesperación hasta el grado de, a sabiendas de que no existe ningún peligro, sentir y hasta creer que hay que protegerse de alguna amenaza.

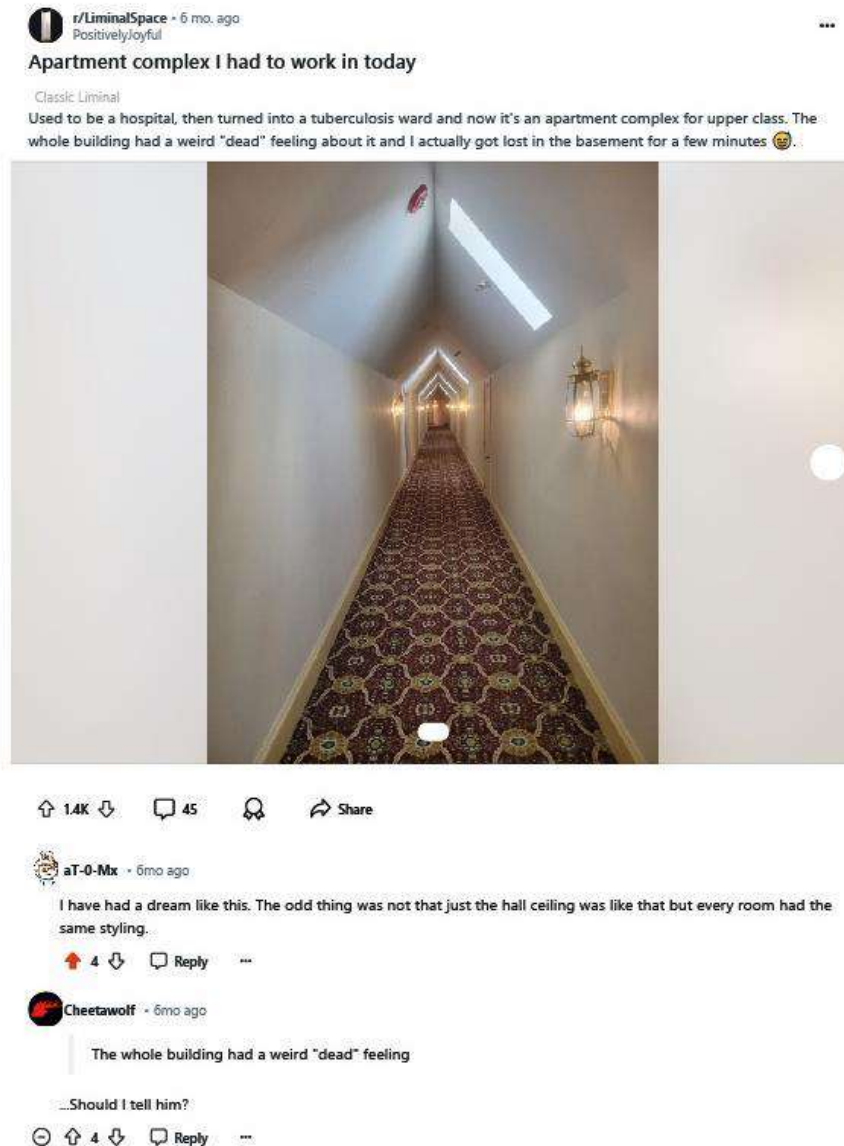
El concepto de espacio liminal retoma ciertas características de la liminalidad antropológica y ensalza la incomodidad que generan en el usuario con lo *unheimlich*/siniestro. Aparecen dos elementos clave dentro de la liminalidad antropológica que son los elementos familiares y su recombinación dando como resultado un distanciamiento atmosférico o desfamiliarización. Se puede decir que un elemento familiar (algo con lo que se está familiarizado) es algo con lo que hemos convivido lo suficiente como para no considerarlo ajeno pero posterior a la desfamiliarización, éste se torna inquietante y hasta desconocido para un usuario promedio. Estos elementos familiares dentro de la arquitectura pueden tratarse de cierto tipo de colores, de texturas, muros, escalera, puertas, etc. los cuales se han observado desde la infancia y pertenecen al statu quo de una persona, llegando a ser considerados elementos *culturalmente nostálgicos*. De allí no resulta extraño que múltiples testimonios en foros de internet que reaccionan a imágenes categorizadas como espacios liminales sean referentes a “recordar” haber estado en dicho sitio, o al menos en uno muy similar (ver Figura 10).

Figura 10 Publicación de usuario de Reddit en el grupo r/LiminalSpace donde un usuario expresa recordar haber estado en un lugar similar (u/fahadbinhussain, 2024).



El espacio presentado, la gran mayoría de las veces no se trata de un espacio en el que el usuario se haya encontrado nunca, sin embargo, los elementos arquitectónicos que lo conforman traen a la luz algunos recuerdos de la persona, recuerdos que evidentemente no encajan a la perfección con la imagen mostrada pero que es sumamente similar. Esta recombinação de elementos familiares vaciados en el espacio liminal provoca un distanciamiento atmosférico, y esta desfamiliarización, recordando a Turner, resulta grotesca o, mejor dicho, inquietante (ver Figura 11).

Figura 11 Publicación de usuario de Reddit en el grupo r/LiminalSpace donde un usuario expresa su inquietud (u/PositivelyJoyful, 2024).



Investigando un poco más sobre los testimonios de personas en internet se encuentra que múltiples respuestas se ubican en dos términos emocionales, a saber: *Kenopsia* y *Anemoia*. En *The Dictionary of Obscure Sorrows*, John Koenig (2021) los describe de la siguiente manera:

“Kenopsia”: sustantivo. La atmósfera inquietante y desolada de un lugar que normalmente está lleno de gente pero que ahora está abandonado y tranquilo (el pasillo de una escuela por la noche, una oficina sin luz un fin de semana, un recinto ferial vacío), una imagen emocional que lo hace parecer no sólo vacío sino hiper-vacío, con una población total negativa, que está tan notoriamente ausente que brilla como letreros de neón.” (Koenig, 2021).

“Anemoia”: sustantivo. Nostalgia por un tiempo que nunca has conocido. Imagínese atravesar el encuadre hacia una neblina teñida de sepia, donde podría sentarse al costado de la carretera y observar pasar a los lugareños. Que vivieron y murieron antes de que cualquiera de nosotros llegara aquí, que duermen en algunas de las mismas casas que nosotros, que miran la misma luna, que respiran el mismo aire, sienten la misma sangre en sus venas y viven en un mundo completamente diferente”. (Koenig, 2021).

Resulta evidente entonces que en los espacios liminales se encuentran ciertos elementos familiares organizados de determinadas formas que no encajan con lo que se podría recordar; inclusive, aunque evoque un recuerdo en específico en la persona, el hecho de presenciar ciertas organizaciones y composiciones arquitectónicas es lo que provoca la sensación de inquietud e igualmente puede generar en nosotros fantasías e imaginaciones diversas, pero comúnmente siniestras ya que, de inicio, tras esta desfamiliarización, los usuarios no se encuentran cómodos en ellos, más bien inquietos. Naturalmente pueden imaginar monstruos y fantasmas escondidos en algún lado (como sucede en los Backrooms), una sensación de amenaza artificial, personajes míticos y símbolos del miedo que evoca al encontrarse en un espacio que percibe como extraño. De allí que el espacio liminal se haya convertido, como se ha ya mencionado, en un recurso recurrente en diversas obras de ficción referentes al terror como lo son los videojuegos.

Se enfatiza la importancia de tratar espacios liminales desde los videojuegos ya que se trata de un medio altamente interactivo y, dentro de determinados géneros, intencionalmente diseñado para inquietar. En una película o un libro, la arquitectura toma el papel de un escenario o escenografía más que el de un lugar o sitio real, no es posible recorrer los espacios a menos que el personaje decida hacerlo, no el espectador; en un videojuego, el jugador tiene mayor libertad, total control del recorrido que realiza dentro de un espacio determinado, por lo tanto, en ese sentido se puede considerar el espacio virtual como una dimensión muy parecida a la realidad y que de igual forma tiene el potencial de generar respuestas emocionales en una persona.

En su artículo titulado *How we experience immersive virtual environments: the concept of presence and its measurement*, los investigadores Mel Slater, Beau Lotto, María Marta Arnold y María V. Sánchez-Vivez plantean que se puede experimentar presencia dentro de un entorno virtual, entendiendo este concepto como “[...] la propensión de las personas a responder a datos sensoriales generados virtualmente como si fueran reales.” (M. Slater, 2009, pág. 194) siempre y cuando se cumplan al menos dos de tres condiciones:

1. Bucle censo-motor consistente: Que las acciones realizadas dentro de la virtualidad sean consistentes con las acciones en la realidad. En este apartado se habla principalmente de la realidad virtual en donde participantes mueven su cuerpo y un avatar dentro del mundo virtual se mueve de la misma forma, sin embargo, aunque actualmente existe tecnología alrededor de la realidad virtual por medio de visores y detectores de movimiento, el utilizar un mando periférico como un control de consola, un ratón y un teclado, igualmente manifiesta la intención de movimiento y acción por parte de una persona que son reflejados coherentemente dentro de un título de videojuego.

2. Plausibilidad estadística o inmersión plausible: Una construcción de mundo en sentido perceptivo que sea plausible como sucede con el mundo real. No hace falta que sean escenarios obligatoriamente hiperrealistas fácilmente confundibles con la realidad, sin embargo, deben ser plausibles en el sentido de que creen un universo con cierta lógica. Hoy en día se tienen títulos de videojuego que rozan lo hiperrealista con motores gráficos potentes, pero también hay otros más reservados en su apartado gráfico que igualmente tienden a generar inmersión a los jugadores por medio de un sistema de físicas coherente con el mundo planteado.
3. Comportamiento del sujeto y respuesta del entorno: Es el punto más difícil de conseguir. Se trata de que el mundo virtual en el que se encuentre una persona reaccione adecuadamente a sus acciones. En este artículo se menciona mucho la interacción de personas reales con personas virtuales que fueron programadas para emular un comportamiento humano, sin embargo, existen pequeños detalles que rompen con la presencia inicial con el pasar del tiempo. Es decir, entre más tiempo una persona se encontraba en la realidad virtual, más presencia sentía (una sensación de "encontrarse allí") pero ésta desaparecía al interactuar con personajes virtuales; por muy bien que éstos estén programados existían comportamientos repetitivos, errores y *glitches* que rompían con la presencia de la persona real. Hoy en día se ha cruzado el umbral de la programación de personajes, se ha optado por utilizar cinemáticas para aumentar la sensación de empatía hacia ellos, además de dotarlos de una programación altamente pulida donde éstos reaccionan a una vastedad de acciones que el jugador pueda ejercer.

Gracias a estos elementos en el diseño de mundos virtuales, los videojuegos atraen la atención de la gente con experiencias de ficción entretenidas y personajes que se desea encarnar, resultando en un medio cercano a la realidad en sentido perceptivo y, por lo tanto, un adecuado caso de estudio del cual partir.

A continuación, se enlistan algunos ejemplos desde la virtualidad ya que se encuentran en un medio donde se enfatiza deliberadamente la inquietud (ver Figuras 12 a 17):

Figura 12 Fotograma del videojuego "The Stanley Parable: Ultra Deluxe" (Wreden & Pugh, 2022).

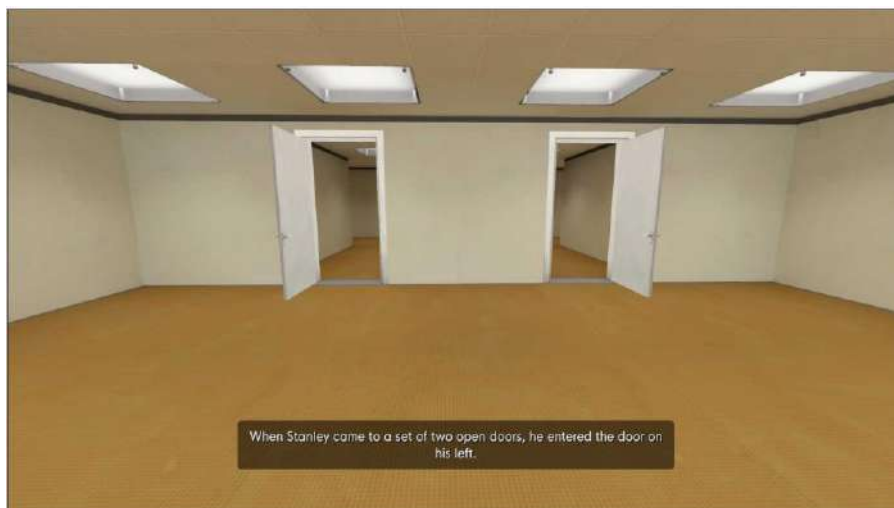


Figura 13 Fotograma de la película “Vivarium” (Finnegan, 2019).



Figura 14 Fotograma del videojuego “Anemoiapolis: Chapter 1” (Quist, 2023).

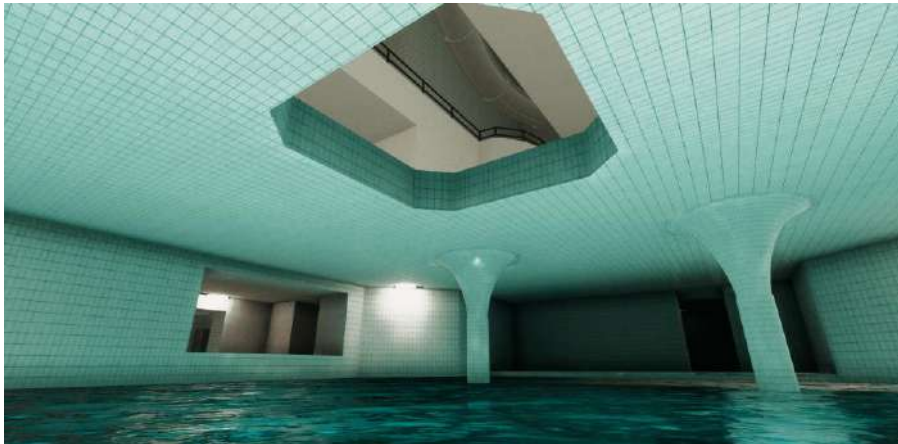


Figura 15 Render conceptual del trailer “Subliminal” (Sven, 2024).



Figura 17 Fotograma del cortometraje “The Backrooms (Found Footage)” (Parsons, 2022).



Figura 16 Fotograma de “The Complex: Found Footage” (pgWave, 2022).



Los escenarios procuran mantener una tensión constante en los jugadores haciéndolos explorar diversos espacios virtuales aterradores y de vez en cuando, una vez habiendo fabricado paranoia en el jugador haciendo que imagine que aparecerá algún tipo de espanto, mostrando algún enemigo u otro recurso catártico que termine de desencadenar el miedo, parecido al cuento de *La migala* de Juan José Arreola el libro *Cuentos breves latinoamericanos* (2000):

“La noche memorable en que solté a la migala en mi departamento y la vi correr como un cangrejo y ocultarse bajo un mueble, ha sido el principio de una vida indescriptible. Desde entonces, cada uno de los instantes de que dispongo ha sido recorrido por los pasos de la araña, que llena la casa con su presencia invisible.” (Gumucio Dagrón, Jacobs, Anderson, & López Baldizón, 2000).

Los escenarios en videojuegos de terror funcionan de esa forma sin embargo los momentos más álgidos del miedo suelen ser pocos, pequeños repuntes cuando aparece un ser sobrenatural, estos

repuntes se apoyan en la tensión constante que el espacio (y otros factores como la música o la narrativa) crea, dando como resultado una atmósfera opresiva.

Recientemente en 2022 se realizó un estudio por Michael Lewis y Alexander Diel, estudiantes de la Facultad de Psicología de la Universidad de Cardiff en Reino Unido, titulado *Structural deviations drive an uncanny valley of physical places* donde relacionan las respuestas emocionales dentro de la teoría del Valle Inquietante anteriormente expuesta y respuestas emocionales de personas expuestas a espacios liminales diseñados de forma virtual. Después de tres experimentos donde exponen a imágenes de espacios liminales (variando las composiciones arquitectónicas respecto a ausencia de elementos, escala, repetición, ubicación de elementos, distorsión y presencia social) a 115 personas y midiendo por medio de fórmulas matemáticas puntuaciones que les dan a las imágenes, concluyen que el efecto del Valle Inquietante (por lo tanto, las sensaciones relacionadas con lo inquietante) no se reduce únicamente a androides y robots, sino también a espacios. Relacionan estas respuestas con un posible distanciamiento entre la idea preconcebida de lo que es o debería ser cierto espacio (una composición arquitectónica típica) y lo que no, una ruptura de la familiaridad. (Lewis & Diel, 2022).

3.5 La imposibilidad del espacio inhabitable.

Al ver imágenes sobre espacios liminales pueden surgir muchas inquietudes y delirios espaciales como *¿cuál es o fue la función original de este espacio?, ¿está diseñado para humanos?, ¿quien lo diseñó es humano?, ¿yo no debería estar aquí?, ¿estoy siendo vigilado?*, sin embargo, una muy interesante es: ¿por qué existe este espacio si no está siendo habitado?; esta duda es resultado de un factor importante y repetitivo en estos espacios, la ausencia social, el cual es un elemento no compositivo ni arquitectónico, pero que pone bajo el microscopio algunas meditaciones y dudas que van ligadas al habitar y a la idea de lo *inhabitable*.

Martin Heidegger en su texto *Construir, habitar, pensar*, habla sobre la necesidad del ser humano de habitar y la condición de habitante que reside en él, de donde deviene el construir:

“Los espacios, y con ellos, “el” espacio están ya siempre dispuestos para la residencia de los mortales. Los espacios se abren por el hecho de que se los deja entrar en el habitar de los hombres. Los mortales *son*; esto quiere decir: *habitando* aguantan espacios sobre el fundamento de su residencia junto a cosas y lugares”. (Heidegger, 2015).

Lo anterior refiere a que el ser es naturalmente un habitante; mientras siga siendo, sigue habitando, y cuando habita un lugar, lo convierte en espacio, de allí que devenga el construir (construir como el *crear* espacio, no necesariamente una construcción civil formal). Visto así, constantemente estamos habitando espacios y no existe espacio alguno que sea inhabitable. Esta simbiosis entre el ser y el espacio es inherente a nuestra existencia y presencia, y tratar de pensar en algo *inhabitable* se aleja de nuestras capacidades; resulta similar al tratar de pensar el vacío, o el infinito, o la eternidad, o la muerte, ya que son ideas inconcebibles a nuestro razonamiento y que van en contra de nuestra naturaleza. Si se trata de pensar estas ideas, las invadimos con nuestro propio ser, haciendo imposible poder idearlas y experimentarlas fielmente. De allí que estos conceptos puedan causar inquietud; Freud en su libro *El malestar de la cultura*, explicaba esa sensación como “Un sentimiento

que preferiría llamar sensación de “eternidad”; un sentimiento de algo sin límites, sin barreras, por así decir “oceánico” (Freud, 1976, pág. 3).

Por otro lado, el espacio liminal siempre es concebido como un espacio no habitado (o probablemente inhabitable) al ser representado sin presencia social, sin embargo, muchas veces se ignora el hecho de que, al estar presenciando estos espacios, ya sea personalmente o a través de una imagen o videojuego, el observador es el mismo habitante; esto no reduce drásticamente las sensaciones que se puedan tener dentro del espacio, ya que el habitante se enfrenta a la incomodidad de un espacio ajeno en solitario, sin embargo, enfatiza el hecho de que no puede existir un espacio que no pueda ser habitado. De la misma forma en que pensar en el vacío es convertirlo en espacio, todo espacio presenciado está siendo habitado.

El filósofo español, Eugenio Trías, aborda el tema de la incapacidad de conceptualización en temas inconcebibles para el ser humano a través de su *filosofía del límite*, donde expone tres conceptos clave para explicar cómo el hombre trata de acercarse a lo inconcebible: primero, el *ser del límite*, o *ser limítrofe*, que es todo ser humano con sus limitaciones de conocimiento naturales; en segundo lugar, la *razón fronteriza*, que es el proceso crítico y autorreflexivo por medio del cual se construye el significado y el sentido de las cosas pero que el mismo determina el límite del saber; y por último, el *suplemento simbólico*, mecanismo metafísico por el cual el ser limítrofe trata de acercarse a lo incomprensible (aunque se sepa que no es posible conocer fielmente la cosa). Un ejemplo en el que estos elementos toman escena es en las obras de arte como representaciones simbólicas de ideas que van más allá de los hombres; otro ejemplo sería la religión con la utilización de símbolos para ayudar a comprender y acercarse a la divinidad (Trías, *Ética y estética* (Novenas Conferencias Aranguren, 2000), 2001). De allí que Trías decida llamarle a esto *filosofía del límite*, ya que argumenta que existen conceptos e ideas a las cuales no nos es posible acceder pero que podemos tratar de acercarnos por medio del símbolo:

“No hay posible acceso experiencial directo e inmediato hacia el misterio; ese misterio está aquí, aquí mismo, pero sólo puede documentarse a través de un límite; el límite que nos constituye; el límite que nos impide ese cauce experiencial sin meditación. El símbolo interviene, pues, como necesaria meditación (indirecta y analógica) en relación a ese exceso que el ser del límite, y nuestra condición limítrofe y fronteriza, nos impone” (Trías, 2001, pág. 155).

También es importante especificar que Trías aborda la idea del límite de una forma más profunda en donde no solamente se trata de una barrera, sino de un umbral que es habitable:

“Uso *límite* en su sentido muy particular que he ido esclareciendo en escritos anteriores, a los que inevitablemente me remito. Lo pienso como lo pensaban los romanos, como un *limes* (una franja estrecha y oscilante, o movediza, pero habitable y susceptible de colonización, cultivo y culto). *Limes* entre el mundo y su extrarradio; o entre el ámbito en el que existimos y el linde que nos separa del misterio” (Trías, 2001, pág. 155).

Así como la filosofía del límite evidencia la frontera de lo comprensible y afirma que éste es una suerte de umbral que no se puede cruzar, el espacio liminal simboliza el umbral de la inhabitabilidad

metafísica, ya que se trata de una representación visual y simbólica de la inhabitabilidad al mostrarse como un espacio arquitectónico con presencia social nula ignorando la presencia del observador. Va más allá de un espacio en solitario o un espacio abandonado; el espacio liminal pareciera tratar de retratar la ausencia de la habitabilidad en espacios arquitectónicos.

Evidentemente, lo anterior no quiere decir que no existan los espacios liminales en nuestro mundo o, por el contrario, que existan los espacios inhabitables, simplemente se trata de un ahonde simbólico que transmite este fenómeno espacial y que en sí mismos son umbrales metafísicos de la inhabitabilidad. Mas allá de la materialidad de la arquitectura y muchas fotografías de personas que se encuentran a sí mismos cruzando un espacio liminal, existen múltiples representaciones de la inhabitabilidad dentro del arte, un ejemplo es la pintura de Mónica Dixon (ver Figura 18). Este imaginario de la inhabitabilidad se ve manifestado en el género del terror contemporáneo del espacio liminal, donde se ha desarrollado una estética que enfatiza la inquietud espacial a través de escenarios arquitectónicos reconocibles pero profundamente desestabilizadores, lugares que normalmente forman parte del paisaje cotidiano del sujeto moderno pero representados como espacios desprovistos de vida humana sin estar en estado de abandono, más bien detenidos en un orden impoluto, casi congelados en un tiempo. Esta cualidad, entre otras, genera una sensación de irrealidad, como si se tratara de umbrales hacia lo inhabitado, lo suspendido o incluso lo ominoso. En estos espacios, se gestan cuestionamientos que reflejan las reglas espaciales de nuestro mundo y provocan desasosiego, ya que rompen con nuestra cosmovisión espacial del habitar.

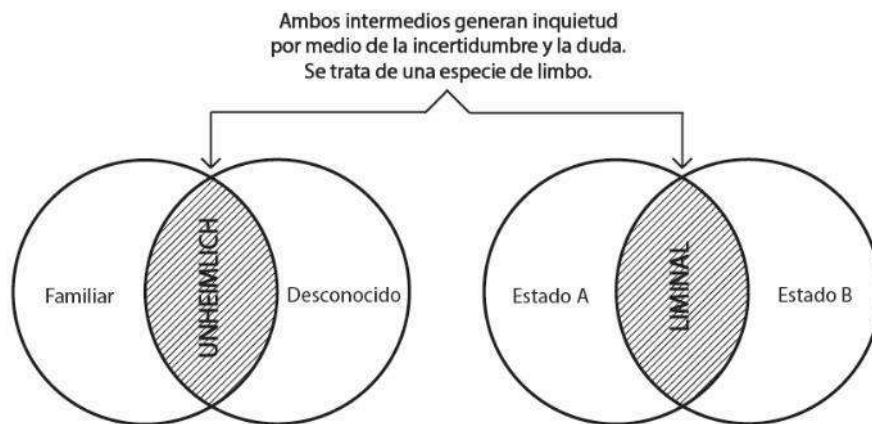
Figura 18 *Haddonfield* (Dixon, 2013).



3.6 Espacios apócrifos: replanteamiento del espacio liminal en la arquitectura.

Como se ha examinado, el espacio liminal coloquial es grandemente caracterizado por dos relaciones primordiales: por un lado, la liminalidad antropológica que refiere a una transición física y mental, lo que se encuentra en medio del punto A y el punto B; por otro lado, lo *unheimlich* que es lo oculto dentro de lo familiar. Ambas relaciones hablan de la dualidad entre dos aspectos y su estado intermedio, el cual es generador de inquietud por medio de la incertidumbre, la duda (ver Figura 19).

Figura 19 Diagrama de Venn de la dualidad de lo liminal y lo *unheimlich* en el espacio liminal coloquial. Elaboración propia.



Esta incertidumbre es emocionalmente negativa, tal como la etimología lo señala:

“En latín *dubius* podía ya significar 'crítico, difícil, peligroso', de donde *dubitare* tomó en romance el significado de 'temer', que es corriente en galorrománico, y que lo fue en todo el castellano medieval [...]” (Corominas, 1984, págs. 527-528).

Pero para poder llegar a la incertidumbre del espacio liminal, habrá que pasar por la indeterminación, en donde muchas veces no queda clara la función o la razón de su composición espacial, pero ¿de dónde proviene la indeterminación?, probablemente de la anomalía espacial en el sentido de que es algo que se desvía de la forma tradicional y, en términos simples, se trata del error, de lo desviado y fuera del canon arquitectónico. Quizá, al igual que en el Valle Inquietante de Mori, no es sencillo señalar con precisión que causa la inquietud, pero en definitiva es algo que se siente “erróneo”, que algo no va bien o está descolocado gracias a que se encuentra en un intermedio a manera de *limbo*, que dicho sea de paso viene del latín *limbus*, que significa límite, línea o umbral (Corominas, 1984, pág. 653).

Lo anterior se relaciona etimológicamente con *errático* (del latín *erraticus*) que sería algo en constante movimiento, y donde “La idea de vagar y salirse del camino correcto nos da de resultado un *error*. Ahora si la acción incluye una separación (ab-) tenemos una *aberrante aberración*” (Anónimo, Etimologías de Chile, 2021-2025). La *aberración* sería entonces una especie de gran error desviado o que se aleja de la norma y proviene del latín *aberratio*, compuesto por el prefijo ab-

(privación o separación) y el verbo *errare* (de *errático* antes mencionado) (Anónimo, Etimologías de Chile, 2021-2025). Ahora, además de tratarse de una desviación de la norma, la separación y la privación también son características de muchos de estos espacios gracias a que en la arquitectura normalmente se suele marginar al pasillo, al estacionamiento, a la sala de espera, al elevador, y muchos otros espacios en donde no se desea pasar un lapso prolongado, como si se hicieran esfuerzos por ocultar esos espacios y que nadie los vea. Entonces, para fines de esta investigación, si la *aberración* es algo erróneo que se desvía del canon arquitectónico, y además se trata de ocultar marginándolo, se trata entonces de lo *apócrifo* (del latín *apocryphus*) que sería aquello “sustraído a las miradas, escondido, secreto” (Helena, 2021-2025). La palabra *apócrifo* suele referir a textos ocultos por la iglesia:

“Todos aquellos que narraran cosas que se desviaran en parte de las verdades oficiales asumidas como acuerdos, fueron declarados “apócrifos”, se declaró que en realidad no correspondían a esos supuestos autores porque carecían de la “inspiración divina” que debían haber tenido tales autores” (Helena, 2021-2025).

Pero quizá simplemente fueron apócrifos por desviarse de la norma y posteriormente se justificó por otros medios.

Teniendo en cuenta lo anterior, y a partir de este punto, se propone llamarles **Espacios Apócrifos:** espacios tanto virtuales como reales que son erróneos en su composición, descolocados y desviados y, por no atenerse al canon arquitectónico, marginados y ocultos.

3.7 Más características de lo siniestro.

Después de la anterior revisión y habiendo quedado claro el objeto de estudio, se pueden precisar más características específicas de lo siniestro de estos espacios desde la percepción añadiéndolas junto a las teorías de Freud, Jentch y Shklovsky.

La primera a incluir es la sensación de *aprisionamiento* o de que no hay salida. Respecto al pensamiento del filósofo alemán Edmund Husserl, Szilasi (1959) menciona: “El objetivismo (Objektivismus) trascendental tiene que examinar los procesos en los cuales la capacidad cognoscitiva, por así decir, reconstruye el objeto dado previamente según los fines del conocer” (Szilasi, 1959, pág. 30).

Esta cita refiere a que la consciencia es compleja y no solo remite a la imagen de algo que observamos, sino que permite imaginar, reconstruir y posicionar un objeto desde varias perspectivas. De esta forma la consciencia es capaz de posicionar a la persona en espacios que actualmente no está ocupando al mismo tiempo que deja reconstruir un objeto con una cantidad limitada de información. A esto se le llamó *intencionalidad de horizonte*. Al ver un *espacio apócrifo* (sin siquiera estar en físicamente en él) la persona puede proyectarse a sí mismo dentro de él y construir una imagen mental del cómo podría ser dicho espacio desde otros ángulos. Inclusive con una simple fotografía es posible ignorar el hecho de que una persona tomó la foto y automáticamente adentrarse en ese escenario, imaginar qué hay al recorrerlo. Ahora, los espacios apócrifos generalmente carecen de una salida visible o evidente por lo que, al no percibirla, la

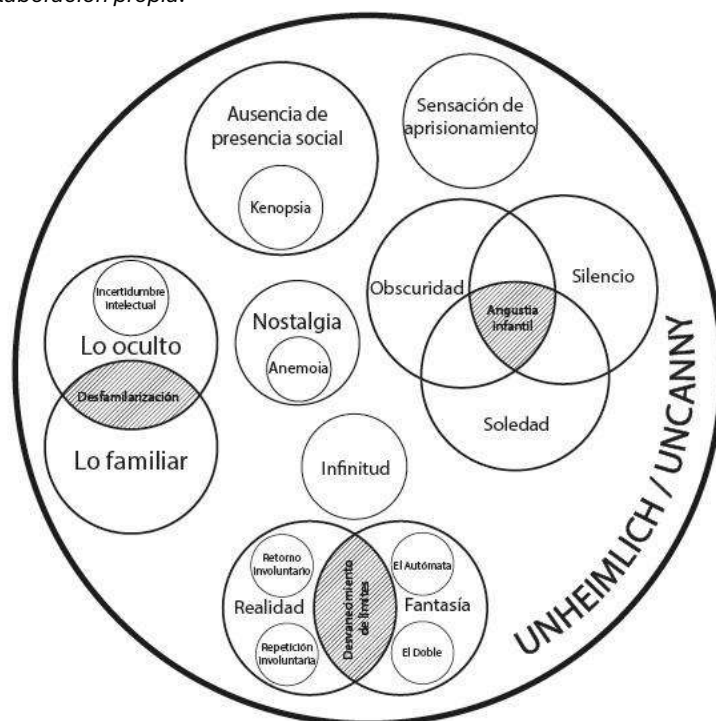
consciencia no genera una de la nada, al contrario, se interpreta como inexistente tal salida lo que significa que el individuo se encuentra en un tránsito continuo posiblemente infinito.

La segunda característica es esta misma *infinitud*. Heidegger explica en su artículo *Construir, habitar, pensar* que el construir es una forma en la que un sujeto diferencia y divide el infinito que lo rodea de forma fenomenológica. Se resguarda del infinito para el que no está diseñado para digerir. El exponerse a lo infinito lo vulnera a lo eterno y a lo ilimitado, conceptos que para muchas personas puede resultar atemorizante y que ha sido referenciado en muchas obras de terror, nuevamente, lo que Freud llegó definió como *sentimiento oceánico* (Freud, 1976, pág. 3). La obscuridad es un elemento que deriva ese sentimiento oceánico ya que, al tener una visión reducida en estos espacios, no se puede distinguir la extensión de estos y la mente interpreta esa incertidumbre visual como infinitud (Heidegger, 2015).

La tercera característica es la *ausencia de presencia social* (la cual se exploró a profundidad en el estudio de Lewis y Diel anteriormente descrito). Si el sujeto se encuentra en un espacio iluminado y la luz le significa vida, movimiento y actividad es posible que se pregunte ¿por qué no hay gente? Quizá está mal que la gente esté allí. La gente no frecuenta ni lugares abandonados ni cerrados entonces, teniendo en cuenta el objetivismo trascendental de Husserl, ¿por qué está allí? ¿Ha trasgredido algún tipo de constructo social? En resumen, si está mal que la gente esté en ese espacio y el sujeto se encuentra en ese espacio, entonces algo anda mal (Lewis & Diel, 2022).

Estas nuevas características (ver Figura 20) son traducibles a elementos materiales y perceptibles en los espacios apócrifos por medio de elementos de composición arquitectónica lo que da varias pistas de las características físicas que se buscan en un espacio de este tipo para poderlo identificar.

Figura 20 Diagrama de Venn de nuevos elementos incorporados a lo *unheimlich* referidos a los espacios apócrifos. Elaboración propia.



Finalmente, y para condensar el marco teórico de esta investigación, lo que rige a los espacios apócrifos es todo lo competente a lo siniestro e inquietante que tiene una connotación comúnmente negativa y se relaciona con el terror, concepto lleno de entidades simbólicas como lo prohibido, lo claustrofóbico, lo maldito, lo fantástico, lo mágico, lo místico, lo tabú, lo blasfemo e incluso lo religioso. Como se ha visto, a estas entidades se les han aportado ciertas características bajo distintos sistemas de valores culturales, por ejemplo, lo religioso para una persona creyente puede resultar reconfortante, espiritual, pero para un agnóstico o un ateo puede resultar aterrador cierto tipo de imágenes representativas, por lo que se enfatiza que esta investigación se encuentra delimitada en un tiempo posmoderno actual donde los sistemas de valores respecto a estos símbolos son más estrictos (lo que en generaciones anteriores producía terror ahora puede ser menos atemorizante) por lo tanto el sistema de valores respecto a estas emociones es mucho más exigente respecto a estas entidades simbólicas que envuelven a la inquietud, sin embargo, se han definido ya los elementos específicos que regirán la búsqueda y posterior categorización de los espacios apócrifos, siempre teniendo en cuenta que “[...] lo siniestro sería algo que, debiendo haber quedado oculto, se ha manifestado.” (Freud, Lo Siniestro, 2020).



4. DISEÑO METODOLÓGICO

El espacio apócrifo es un tipo de espacio tanto físico como virtual que propicia un fenómeno arquitectónico que consiste en generar tensión e inquietud a su espectador por medio de su composición arquitectónica. Ha estado presente desde las primeras obras de terror en donde se describen espacios aterradores para envolver una historia y que potencializa la sensación de miedo, pero hasta 2019 se le identificó y nombró coloquialmente como *espacio liminal (apócrifo)*.

Se tiene en cuenta que dentro de las múltiples sensaciones que el espacio apócrifo pueda transmitir no únicamente se encontrarán las sensaciones relacionadas con lo siniestro, sin embargo, adentrarse a un análisis sensorial complejo que trate de encontrar la gama completa de emociones que pueda evocar el espacio apócrifo, se trataría de una investigación psicológica. Por otro lado, tratar de realizar únicamente un estudio que considere encuestas para saber en qué cantidad o en qué grado un espacio apócrifo puede generar inquietud sería reduccionista considerando que éste fenómeno no ha sido estudiado al fondo desde la arquitectura.

Ahora, teniendo en cuenta que la característica principal del espacio apócrifo es que mayormente es catalogado como inquietante, cabe preguntarse entonces, más que un por qué, ¿cómo es que el espacio apócrifo evoca inquietud?, ¿de dónde proviene? Y ¿cuáles son las composiciones que pueden detonar dicho fenómeno? Se proponen dos acercamientos a una posible respuesta: por un lado, pareciera que surge del usuario en tanto éste se hace consiente del encontrarse dentro de un espacio con características atemorizantes, solo entonces se manifiesta la sensación de inquietud, por otro lado, puede que lo siniestro sea algo que todo el tiempo se encuentra presente pero que únicamente cuando las condiciones espaciales y atmosféricas son las adecuadas, entonces se hace evidente y se manifiesta cara a cara frente al usuario provocándole así inquietud. Una hipótesis no descarta la otra, de hecho, es posible que ambas tomen lugar al mismo tiempo. Sin embargo, para evaluar que tan probable es que la inquietud aborde al sujeto en estos espacios se deben considerar mayormente su nivel de consciencia y cuál sea su bagaje emocional, estudio más propio del campo de la psicología; por otro lado, lo intrínsecamente siniestro del espacio depende de las características de este mismo, estudio que sí compete al campo de investigación arquitectónica.

Evidentemente se trata de un fenómeno arquitectónico complejo, por lo que debe utilizarse la observación estética como herramienta metodológica principal y, teniendo en cuenta que la investigación trata únicamente de evidenciar sus factores, elementos y categorizarlos para poder exponerlos y comprenderlos de una forma sistémica, la aproximación más adecuada para llevarlo a cabo es teóricamente por medio de la recolección de datos, material existente, manejo y relación de información, formando una red compleja y ordenada para su posterior plasmado.

Se pretende adentrarse a un estudio totalmente teórico basándose en el estado del arte actual reflejado en publicaciones y comentarios de usuarios promedio del folklore de internet y espacios virtuales de videojuegos para poder evidenciar sus paralelismos en el mundo real. Se hipotetiza que las tipologías de composiciones arquitectónicas existentes en los espacios apócrifos que provocan respuestas emocionales relacionadas con la inquietud son las que se encuentran más distanciadas atmosféricamente de una composición común y comulgan con lo intrínsecamente siniestro tanto en

espacios virtuales encontrados en videojuegos del género terror como en espacios reales. El objetivo general de esta investigación es definir y describir cuáles son las tipologías prominentes de composiciones arquitectónicas existentes en los espacios apócrifos que provocan respuestas emocionales relacionadas con la inquietud tomando como caso de estudio títulos de videojuegos dentro del género de terror y espacios en la realidad.

El ejercicio investigativo partirá de una **exploración de dimensiones** y dentro de cada una se agrupará el material obtenido llamándolos *Compendios*. La primera dimensión y, por lo tanto, el **Compendio 1 (dimensión coloquial)**, es la recolección de material en una plataforma de internet especializada la cual es el foro *r/LiminalSpace* en *Reddit* ya que se trata del más antiguo (creado en 2019 a base de la primera publicación de backrooms, ver figura 7) y el lugar donde la mayor cantidad de personas (alrededor de 817,000 usuarios activos en octubre, 2024) comparten contenido de este tema, muchas veces siendo incluso fotografías que los mismos usuarios toman y que resultan altamente representativas de lo que significa un espacio que causa inquietud para ellos. *Reddit* cuenta con una serie de reglas que se deben cumplir para que las imágenes puedan ser publicadas en su foro, que son: *No spam, No advertisement or self-promotion, No people, creatures, or edited texts in images, No low-effort/low-quality posts, No AI-generated content y No off-topic or NSFW content*; y una serie de etiquetas que son: *Classic Liminal, Edited/Fake/CG, Video Game, Eerie/Uncanny, Pop Culture y Discussion*, de las cuales se descartarán las de *Edited/Fake* ya que no se admitirán imágenes editadas para este estudio, la de *Video Game* ya que más adelante se explorará esa dimensión, y la de *Discussion* ya que las muestras que se recabarán son imágenes en las que la mayoría de personas acuerdan que tienen sensaciones similares (Comunitario, 2019-actualidad). Gracias a estas herramientas proporcionadas por *Reddit*, el manejo de la información y su filtrado resulta muy preciso. Para asegurar la relevancia de estas imágenes se habrán de tomar como muestra las 100 imágenes con mayor interacción a la fecha (septiembre, 2024) en dicha plataforma (likes y comentarios) ya que se interpreta que, a mayor interacción de los usuarios, mayor es la relevancia de la imagen. Solamente se tomarán imágenes de espacios reales, las imágenes deberán retratar espacios arquitectónicos (no se tomarán en cuenta imágenes de paisajes exclusivamente naturales) ya que, aunque la inquietud también puede provenir de espacios abiertos y naturales, éstos no competen a un estudio arquitectónico; no pueden contar con figuras humanas ni de ningún otro tipo ni haber sido editadas, tampoco se considerarán narraciones ni textos de terror que acompañen a la imagen.

Posteriormente se pasará a la segunda dimensión, **Compendio 2 (dimensión virtual)**, que son los videojuegos, espacios virtuales que pueden ser transitados y con los que se tiene una cierta interacción, aunque limitada. Este medio, al estar aislado, permitirá contar con poca contaminación de información externa a lo que compete la investigación que es la composición arquitectónica. Es igualmente acertado hacer un énfasis en que muchos de los videojuegos cuentan con elementos distintos a lo que se evaluarán pero que igualmente agregan cierto grado de tensión y miedo al jugador como lo es la elección de ciertas composiciones musicales, una narrativa ya trazada, elección de personaje principal y secundarios con historias previas, metas que cumplir, diseño de personajes amenazantes como monstruos, entes o fantasmas, imágenes grotescas o shockeantes, entre otros; todos estos elementos serán descartados en la toma de fotogramas para los fines de este estudio,

ubicando únicamente los elementos que en conjunto crean una composición arquitectónica como lo son la iluminación, la zonificación, el diseño de tránsito, texturas, materiales, colores, perspectivas, escalas, etcétera, y que además sean similares a los espacios observados en el Compendio 1. Los videojuegos por elegir serán aquellos que intencionalmente hayan sido diseñados para inquietar y tensionar al jugador, basándose principalmente en descripciones y opiniones de jugadores promedio que los hayan experimentado los cuales pueden ser consultados en *Steam* a la fecha (2024), por lo tanto, también tendrán que ser pertenecientes al género de terror y suspenso e igualmente se tomarán en cuenta videojuegos que hayan sido inspirados en espacios apócrifos. Los títulos elegidos para esta investigación son: *Anemoiapolis: Chapter 1* (2023), *The Stanley Parable: Ultra Deluxe* (2022), *The Complex: Found Footage* (2022), *Dream Logic* (2022), *Fears to Fathom: Carson House* (2023), *Visage* (2018), *Pools* (2024) y *Superliminal* (2020). Dentro de cada título se realizará una exploración virtual donde se han de encontrar escenarios inquietantes y representativos del videojuego a los cuales se les tomará capturas de pantalla para así obtener los fotogramas. Al realizar las capturas se tomará en cuenta que no aparezcan figuras humanas ni de otros personajes (a menos que el videojuego tenga un formato de 3ra persona), no serán editadas y tendrán que ser al menos 10 fotogramas por título, sin embargo, se recopilarán las imágenes que sean necesarias ya que se considera que cada título es distinto y tendrán recorridos más o menos extensos con escenarios más o menos diversos entre ellos. De la misma forma, se llevará un registro multimedia en video de los recorridos realizados y las observaciones más importantes del mismo. Dichos videos serán editados para su fácil consulta a modo de anexo llamado *Anexo 01: Videos de recorridos virtuales*.

Finalmente, la tercera dimensión a estudiar, **Compendio 3 (dimensión real)**, será el espacio real, lugares que pueden ser transitados por cualquier usuario y con los que se tiene una interacción completa, específicamente dentro de la zona metropolitana de la ciudad de Querétaro. Los espacios elegidos serán aquellos que por su atmósfera y a simple vista se destaquen por ser lugares inquietantes, y que sean similares a los observados en los Compendios 1 y 2 con los que el usuario promedio tiene cierto acercamiento. Basado en los espacios virtuales que se han observado, se proponen los siguientes espacios para esta exploración: la vieja clínica del ISSSTE zona Centro, el estacionamiento subterráneo de La Comer de Zaragoza, la planta alta de Plaza Galerías Constituyentes, pasillos de servicio de Plaza Puerta La Victoria, estaciones de QroBus, área de hidroterapia del edificio CEFID de la UAQ, Arcade Happyland Galerías, Bolerama Querétaro, antiguo Cinema Xstream de Zaragoza, área central de Plaza Galerías, pasaje San Francisco zona Centro y Teatro de la República zona Centro. Se tomarán 50 fotografías como mínimo, las cuales podrán ser de espacios públicos y privados (para espacios privados se pedirá permiso de acceder al lugar y tomar fotografías explicando el carácter de la investigación), deberán de retratar el espacio vacío (sin figuras humanas) y todas deben acompañarse de un registro con fecha, lugar y hora en que fueron tomadas. Ninguna fotografía puede ser editada o alterada para esta investigación.

Al tener una vasta cantidad de imágenes, resulta complejo realizar una evaluación estética de forma manual, por lo que, antes de la siguiente fase se realizará una curaduría de imágenes con el afán de reducir el material, descartando las imágenes más parecidas entre sí y eligiendo las más variadas y característica de ese tipo de espacios, así obtenido a las imágenes más esenciales y representativas

del fenómeno del espacio apócrifo. Las curadurías de cada compendio serán nombradas C1, C2 y C3 respectivamente.

Posterior a la conformación de los compendios y su curaduría, a cada uno se le realizará una evaluación estética identificando un listado de elementos propios de lo siniestro que han sido retomados de los estudios teóricos multidisciplinarios sobre lo siniestro (ver figura 19) llamados *características de composición arquitectónica*, enfocándose en las características físicas que se observen en los espacios apócrifos recabados para así poder observar las composiciones que causan inquietud. Cabe mencionar que el gráfico incluye elementos de fantasía como el *doble* y el *autómata* de Freud, pero al tratarse de elementos que son imaginativos y no trasladables al espacio arquitectónico, no se tomarán en cuenta; igualmente el apartado de *ausencia social* no se evaluará ya que las imágenes de cada compendio deben cumplir obligatoriamente con dicho punto. Las características de composición arquitectónica que se han de identificar son:

1. Aprisionamiento: la ausencia de elementos arquitectónicos que nos indiquen una salida.
2. Infinitud: oclusión de la visión por medio de elementos que propician una visión limitada.
3. Repetición involuntaria: Elementos repetidos en el espacio.
4. Regresión involuntaria: Secciones completos de espacios repetidos.
5. Obscuridad: iluminación pobre o nula en secciones del espacio.
6. Silencio: ausencia de sonido o en su defecto únicamente ruido atmosférico.
7. Nostalgia: elementos de interiores que puedan resultar culturalmente melancólicos y arcaicos.
8. Kenopsia: sensación de hiper-vacío en los espacios.

Dentro de cada imagen de cada compendio se han de indicar si la imagen cuenta o no con cada característica de composición arquitectónica y se plasmará en una *tabla de evaluación estética*. Al finalizar este ejercicio se observará qué características arquitectónicas contiene cada imagen y qué tantas veces se repite cada una en todas las imágenes de cada grupo, esto se traducirá a un *porcentaje de prominencia* de característica arquitectónica por grupo (C1, C2 y C3). Se interpreta que, si un elemento se repite en una mayor cantidad de imágenes, entonces es más prominente que otro que no lo hace. Queda abierta la posibilidad de encontrar nuevos elementos arquitectónicos no contemplados en la lista y añadirlos a la misma, siempre y cuando se traten de elementos de composición arquitectónica siniestros y que resulten frecuentes o aparezcan numerosas veces dentro del universo de imágenes, y de la misma forma, podrán descartarse elementos de la lista únicamente cuando su porcentaje de prominencia sea 0%. Únicamente para el grupo C1 se descartará el elemento #7 (silencio) ya que éste no puede ser percibido en una imagen a diferencia de una exploración como en los casos de los grupos C2 y C3. Se pretende obtener un ranking de porcentajes de prominencia de cada característica en general y 3 características principales (las más prominentes de cada grupo), lo cual revelará cuál característica de composición arquitectónica específica está más presente en cada dimensión.

Para enfatizar la manera en que se señalará cada elemento de composición arquitectónica se considerarán los siguientes aspectos en los siguientes ejemplos de espacio real y virtual (ver Figuras 21 a 34):

1. Aprisionamiento:

Figura 21 Ejemplificación de la sensación de aprisionamiento. Publicación de usuario de Reddit en el grupo r/LiminalSpace (Anónimo, Just gotta drop off some paperwork..., 2021) (izquierda).

Figura 22 Ejemplificación de la sensación de aprisionamiento. Fotograma del videojuego Dream Logic (Games, 2022). (derecha).

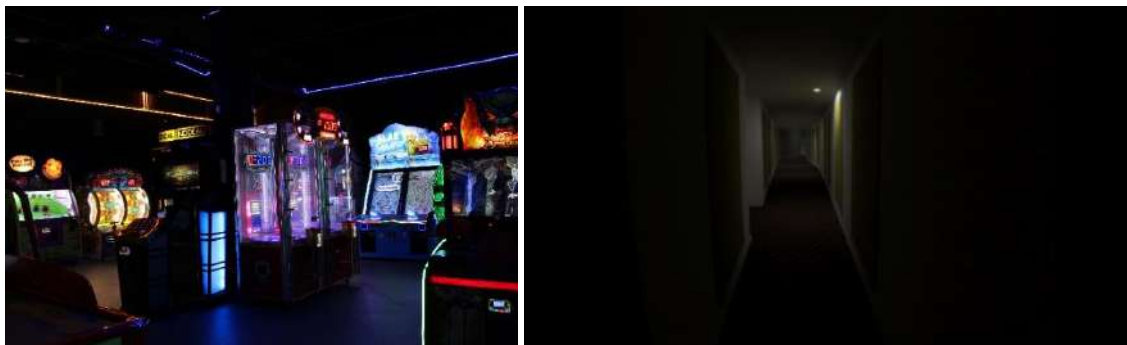


Se considera aprisionamiento a la ausencia de elementos arquitectónicos que den pie a la existencia de una salida al exterior. En ciertas imágenes pueden encontrarse puertas y ventanas, pero siempre y cuando aparezcan cerradas o no se tenga una visión explícita hacia el exterior, se considera que la posible salida no es accesible. En esta categoría pueden encontrarse espacios claustrofóbicos que dan una sensación de encierro y espacios laberínticos que dan una sensación de continuidad infinita del espacio.

2. Infinitud:

Figura 23 Ejemplificación de la sensación de infinitud. Arcade Happy Land de Plaza Galerías, Qro. Fotografía propia (2024). (izquierda).

Figura 24 Ejemplificación de la sensación de infinitud. Fotograma del videojuego The Complex: Found Footage (pgWave, 2022). (derecha).



Incertidumbre visual por la que no se percibe la extensión real del espacio. Puede presentarse por medio de la oclusión de la visión por medio de iluminación pobre, texturas y colores oscuros, elementos arquitectónicos que estorben la visión y configuraciones de pasillos intrincados donde no se observe su término.

3. Repetición involuntaria:

Figura 25 Ejemplificación de la repetición involuntaria. Publicación de usuario de Reddit en el grupo r/LiminalSpace (u/Single-Equivalent-83, 2022). (izquierda).

Figura 26 Ejemplificación de la repetición involuntaria. Fotograma de videojuego Anemoiapolis (Quist, 2023). (derecha).



Elementos tanto arquitectónicos como de mobiliario excesivamente repetidos en el espacio los cuales no cumplen con lógica de funcionamiento común o se sienten exagerados en cantidad.

4. Regresión involuntaria:

Figura 27 Ejemplificación de la regresión involuntaria. Publicación de Reddit en el grupo r/LiminalSpace (u/Ambitious-Scheme-818, 2023). (izquierda).

Figura 28 Ejemplificación de la regresión involuntaria. Fotograma del videojuego The Complex: Found Footage (pgWave, 2022). (derecha).



Áreas completas (espacios definidos como cubículos, habitaciones, locales, etc. y edificaciones completas como casas, edificios, etc.) visualmente iguales y excesivamente repetitivos en el espacio. Muchas veces dentro de la imagen no se aprecia dicha repetición, pero sí durante su recorrido durante el cual se “regresa” continuamente a espacios similares o exactamente el mismo. Para aclarar esta repetición en un recorrido, los recorridos virtuales hechos pueden ser consultados en el *Anexo 01: videos de recorridos virtuales*.

5. Oscuridad:

Figura 29 Ejemplificación de la oscuridad. Publicación de Reddit en el grupo r/LiminalSpace (u/the-real-sushidog, 2021). (izquierda).

Figura 30 Ejemplificación de la oscuridad. Fotograma del videojuego Anemoiapolis (Quist, 2023). (derecha).



Iluminación pobre o nula en secciones específicas del espacio observado llegando a generar alto contraste o iluminación pobre o nula en todo un escenario.

6. Silencio:

Ausencia de sonido o en su defecto únicamente ruido atmosférico/ambiental. El silencio solamente puede identificarse habiendo hecho un recorrido dentro del espacio tanto físico como virtual por lo que este elemento será considerado únicamente para los grupos C2 y C3; éste no se ubicará visualmente en las imágenes, sino que será señalado con base en las exploraciones realizadas las cuales pueden ser consultadas en el *Anexo 01: videos de recorridos virtuales*.

7. Nostalgia:

Figura 31 Ejemplificación de elementos familiares. Publicación de Reddit en el grupo r/LiminalSpace (u/Capablanca-420-, 2021). (izquierda).

Figura 32 Ejemplificación de elementos familiares. Fotograma del videojuego Anemoiapolis (Quist, 2023). (derecha).

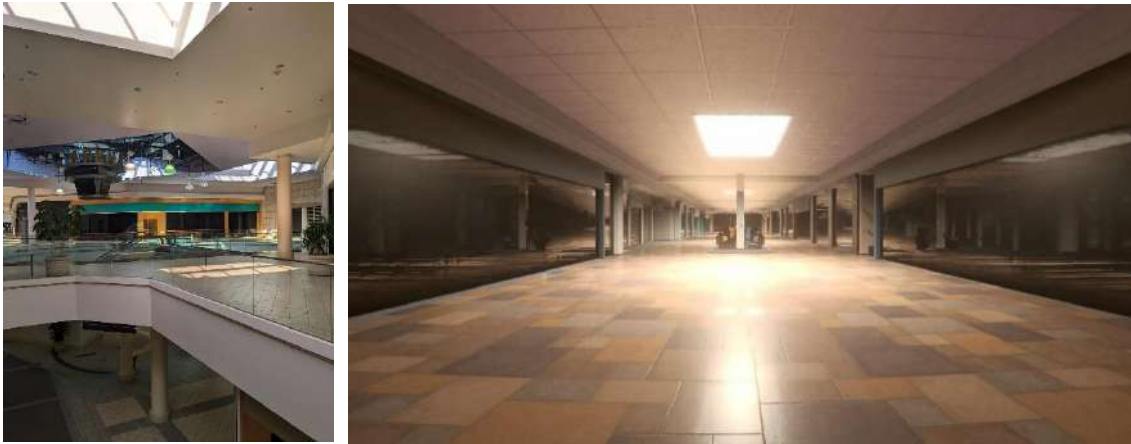


Elementos como mobiliario, texturas y ornamentos que puedan resultar nostálgicos, desactualizados, arcaicos o melancólicos, principalmente como un fenómeno cultural de la sociedad posmoderna actual. Muchas veces estos elementos pertenecen a finales del siglo XX.

8. Kenopsia:

Figura 33 Ejemplificación de kenopsia. Publicación de Reddit en el grupo r/LiminalSpace (Son_of_iptuous, 2023). (izquierda).

Figura 34 Ejemplificación de kenopsia. Fotograma del videojuego Anemoiapolis: Chapter 1 (Quist, 2023). (derecha).



Sensación de hiper-vacío que da un espacio diseñado para albergar grandes cantidades de personas pero que en el momento en que se observa se encuentra vacío.

Posterior a estas evaluaciones y una vez teniendo los porcentajes de prominencia, se podrán empezar a formar familias de espacios. Cada familia será definida por cada combinación de *características de composición arquitectónica* distintas que contenga; se entiende que, teniendo un máximo de ocho características, el máximo de combinaciones distintas que puede surgir es de 256 familias (ver Figura 35), eso sin contar que en cualquier momento durante el proceso de evaluación estética puede surgir una nueva o descartarse una con prominencia nula.

Figura 35 Cálculo de combinaciones máximas distintas de las ocho características arquitectónicas base sin repetir elementos en cada familia. Elaboración propia.

$$2^n$$

$n = \text{número de características arquitectónicas}$

$$2^8 = 256$$

Se describirán las familias con mayor cantidad de imágenes en su haber, por lo tanto, las más prominentes del estudio, utilizando la mejor de las imágenes de cada una para representarla y se definirá arquitectónicamente enfatizando la atmósfera percibida durante la compilación de dicho material mediante una observación fenomenológica. También se graficarán las relaciones entre familias prominentes por medio de un mapa de relaciones basado en las características arquitectónicas que comparten.

Finalmente, se realizará un diseño de recorrido arquitectónico en formato BIMx utilizando los programas de modelado 3D Archicad 26 y Sketchup 2023 en donde se plasmarán las características de composición arquitectónica de las familias prominentes, el cual podrá ser publicado futuramente

en plataformas abiertas al público de internet y de forma gratuita para que personas a quienes les interese el tema puedan ponerlo a prueba recorriéndolo y teniendo sus propias experiencias dentro de esta propuesta. Dicho modelo en 3D podrá ser utilizado como base e inspiración para análisis, investigaciones y creaciones futuras de espacios inquietantes para fines arquitectónicos y de videojuegos.

Resulta evidente que una tesis, por su carácter escrito, no alcance a reflejar completamente la experiencia y la impresión de una persona que se sumerge en estos espacios, la percepción y las sensaciones que genera un determinado lugar únicamente se puede experimentar a través de sumergirse dentro de su arquitectura, por lo que se enfatiza que esta investigación tratará de la manera más fiel posible retratar las atmósferas inquietantes de los espacios apócrifos a evaluar por medio de la toma de imágenes acompañadas de sus respectivas descripciones. Se le recomienda al lector realizar el ejercicio de posicionarse dentro de estas imágenes por medio de la *Intencionalidad de Horizonte* de la que hablaba Edmund Husserl, ejercicio imaginativo de la conciencia para reconstruir, habitar y explorar un espacio que actualmente no está ocupando, e igualmente se le insta a abrir los ojos cuando caiga en cuenta de que se encuentra en un espacio apócrifo. Abrirse a la experiencia de lo siniestro que proporciona la arquitectura puede llegar a ser una actividad apasionante como quien cae en cuenta de situarse bajo toneladas de concreto flotante.

4.1 Tabla metodológica.

Tabla 1 Tabla metodológica. Elaboración propia.

ETAPA	FASE	OBJETIVO PARTICULAR	FUENTES	METODOLOGÍA	INFORMACIÓN	PRODUCTO
Objetivo general: Definir y describir cuáles son las tipologías de composiciones arquitectónicas existentes en los espacios apócrifos que provocan respuestas emocionales relacionadas con la inquietud en el usuario promedio tomando como caso de estudio títulos de videojuegos dentro del género de terror y haciendo un paralelismo con espacios en la realidad.						
I: Recolección y selección de material.	1	Recolectar imágenes de espacios apócrifos en internet.	Grupo de Reddir r/LiminalSpace	Investigación documental. <ul style="list-style-type: none"> ○ Filtrado de información por medio de interacciones de usuarios. Se interpreta que, a mayor interacción mayor es la relevancia para los usuarios y mejor representa el espacio apócrifo dichas imágenes. ○ Se priorizarán las publicaciones con más interacción (mayor cantidad de likes, visualizaciones y comentarios). ○ 100 imágenes como mínimo. ○ Imágenes de espacios reales. ○ Imágenes de espacios arquitectónicos. ○ No pueden tener ninguna figura humana ni de otro tipo. ○ No haber sido editadas. ○ No se considerarán narraciones ni textos de terror que acompañen a la imagen. ○ Se utilizarán imágenes encontradas bajo las etiquetas de: Classic Liminal, Eerie/Uncanny y Pop Culture, descartando las de las categorías: Edited/Fake/CG, Video Game y Discussion. 	Serie de imágenes documentales de espacios apócrifos en internet.	Compendio 1: 1era dimensión.
	2	Recolectar fotogramas de espacios apócrifos virtuales.	Títulos de videojuegos: Anemoiapolis, Stanley Parable Ultra Deluxe, The Complex, Dream Logic, Fears to	Investigación documental. <ul style="list-style-type: none"> ○ Títulos de video juegos pertenecientes a la temática de terror/suspense e inspirados en espacios apócrifos. ○ Exploración de escenarios virtuales donde se ubicarán espacios destacadamente inquietantes similares a los observados en el Compendio 1. ○ Por la evidente problemática que representaría mostrar el cambio de dimensión de una imagen (Compendio 1) a un videojuego (Compendio 2), se seleccionarán los fotogramas más representativos del videojuego 	Serie de fotogramas documentales de espacios apócrifos virtuales.	Compendio 2: 2da dimensión y Anexo 01: videos de recorridos virtuales.

			Fathom, Visage, Pools y Superliminal.	<p>para una próxima evaluación estética con la lista de características arquitectónicas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Se tomará registro audiovisual del recorrido hecho en cada videojuego para toma de referencias arquitectónicas. Dicho material se encontrará disponible como <i>Anexo 01</i> a esta tesis. ○ 100 fotogramas como mínimo (10 fotogramas por título). ○ Sin figuras humanas (excepto si es 3era persona) ni de otros personajes. ○ Sin edición alguna. 		
	3	Recolectar fotografías de espacios apócrifos en la realidad ubicados en la ciudad de Querétaro.	Espacios en la ciudad de Querétaro.	<p>Exploración urbana documental.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Exploración urbana en Querétaro de espacios apócrifos en la realidad que sean similares a las observadas en los Compendios 1 y 2. ○ Por la evidente problemática que representaría mostrar el cambio de dimensión de un videojuego (Compendio 2) a un espacio real (Compendio 3), se tomarán fotografías que reflejen la inquietud para una próxima evaluación estética con la lista de características arquitectónicas. ○ 50 fotografías como mínimo. ○ Las fotografías podrán ser de espacios públicos y privados. ○ Para espacios privados se pedirá permiso de acceder al lugar y tomar fotografías explicando el carácter de la investigación. ○ Las fotografías deberán de retratar el espacio vacío (sin guras humanas). ○ Todas las fotografías deben acompañarse de un registro con fecha, lugar y hora en que fueron tomadas. ○ Ninguna fotografía puede ser editada o alterada para esta investigación. 	Serie de fotografías documentales de espacios apócrifos en la realidad ubicados en la ciudad de Querétaro.	Compendio 3: 3era dimensión.
	4	Curar imágenes.	Compendios 1 2 y 3.	<p>Selección de imágenes a evaluar con el fin de reducir el material obtenido al más esencial.</p> <p>Se descartarán las imágenes más parecidas entre sí y se elegirán las más variadas y representativas del fenómeno del espacio apócrifo. Las curadurías de los compendios serán nombradas Compendios C1, C2 y C3 respectivamente.</p>	Tres series de imágenes curadas.	Conjunto depurado de imágenes elegidas C1, C2 y C3.
II. Evaluación y obtención	5	Realizar una evaluación estética basada en las características de composición arquitectónica.	Compendios C1, C2 y C3.	<p>Observación y refinamiento de lista de características de composición arquitectónica de lo siniestro basada en antecedentes (8 elementos).</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Se identificarán los elementos de la lista de características de composición arquitectónica en C1, C2 y C3. ○ El elemento #7 (silencio) será descartado para el C1. ○ Se observará qué características arquitectónicas de la lista tiene cada imagen y se señalará cada elemento encontrado en una tabla. 	Información cuantitativa de porcentajes de prominencia y número de familias de	<p>Anexo 02: Tablas y matrices:</p> <p><u>Tablas de evaluación estética.</u></p> <p>Ranking general</p>

de resultados.				<ul style="list-style-type: none"> Se observará qué tantas veces se repite cada elemento en todas las imágenes, dando como resultado un porcentaje de prominencia por compendio, los cuales pueden ser distintos entre sí. Se interpreta que si una característica se repite en una mayor cantidad de imágenes es más prominente que otra que no lo hace. Queda abierta la posibilidad de encontrar nuevos elementos arquitectónicos no contemplados en la lista y añadirlos a la misma. Podrán descartarse elementos de la lista únicamente cuando su porcentaje de prominencia sea 0% 	combinaciones totales.	de porcentajes de prominencia por característica arquitectónica. Características más prominentes en C1, C2 y C3. Anexo 03: aplicación de escritorio.
	6	Formar familias de espacios más prominentes, plasmarlas en un mapa de relaciones y describirlas.	Anexo 02: Tablas y matrices: <u>Tablas de evaluación estética.</u>	Conteo de combinaciones distintas de las características arquitectónicas de lo siniestro. <ul style="list-style-type: none"> Se entiende como familia cada combinación distinta de características arquitectónicas encontrada. Se considera un aproximado de 256 combinaciones (familias) distintas. Ninguna familia puede contener elementos repetidos. Se seleccionarán las familias más prominentes acompañadas de una imagen que represente a cada una. 	Información cualitativa de características de composición arquitectónica en familias prominentes.	Anexo 02: Tablas y matrices: <u>Tabla de Familias prominentes.</u> Descripción fenomenológica y mapa de relaciones.
III. Plasmado de resultados.	7	Crear un diseño arquitectónico con las características de composición arqu. De las familias más prominentes.	Anexo 02: Tablas y matrices: <u>Tabla de Familias prominentes.</u>	Diseño y creación de recorrido virtual en 3D. Se retratarán las composiciones y características arquitectónicas de las familias prominentes a manera de recorrido en un programa de modelado 3D para un futuro uso público y gratuito que servirá como referencia a futuras investigaciones y creaciones de espacios inquietantes arquitectónicos tanto reales como virtuales.	/	Anexo 04: Modelo 3D de recorrido virtual.
	8	Concluir tesis de maestría.	Todo lo anterior.	Redacción de resultados y conclusiones. Acomodo de anexos digitales. Acomodo de estructura final. Finalización de tesis.	Teórica.	Tesis de maestría completa.



5. RESULTADOS

5.1 Evaluación estética: porcentajes de prominencia y matrices de combinación binaria.

Se ha vaciado en un documento de Excel, el cual puede ser consultado en su versión PDF nombrado *Anexo 02: tablas y matrices*, la totalidad de las imágenes curadas C1, C2 y C3 en tres tablas aisladas para evitar la mezcla de imágenes entre grupos, las cuales aparecen en la primera columna de la tabla; las columnas siguientes son las características de composición arquitectónica propio de lo siniestro basadas en el Marco Teórico de esta investigación, las cuales son:

1. Aprisionamiento: la ausencia de elementos arquitectónicos que nos indiquen una salida.
2. Infinitud: oclusión de la visión por medio de elementos que propician una visión limitada.
3. Repetición involuntaria: Elementos repetidos en el espacio.
4. Regresión involuntaria: Secciones completos de espacios repetidos.
5. Oscuridad: iluminación pobre o nula en secciones del espacio.
6. Silencio: ausencia de sonido o en su defecto únicamente ruido atmosférico.
7. Nostalgia: elementos de interiores que puedan resultar melancólicos y arcaicos.
8. Kenopsia: sensación de hiper-vacío en los espacios.

Sin embargo, durante el proceso de evaluación estética han surgido dos nuevas características de composición arquitectónica que fueron repetitivas en varias imágenes y, por lo tanto, resultaron relevantes para el estudio. Estas son:

9. Artificialidad: espacios y elementos que simulan ser otros. Se notan escenográficos, maquilados e irreales.

Este elemento se consideró posteriormente como elemento de composición arquitectónica perteneciente a lo siniestro, gracias a su relación con *el autómatas* del que Freud hace mención (Freud, 2020) donde, en su obra *Lo Siniestro*, se refiere a la personificación de un ser humano viviente que resulta ser un aparato artificial, resultando indeterminado y aterrador. Aunque, primeramente, este tropo pareciese no tener relación con lo espacial, en mi artículo *El Valle Inquietante aplicado al Espacio Arquitectónico* (Villalobos Guzmán & López Domínguez, 2024) se hizo un paralelismo espacial que refleja esta indeterminación por medio de lo artificial y simulado en un sentido material arquitectónico:

“Su paralelismo arquitectónico es un espacio que contiene muebles, texturas, colores, etc. Elementos que reflejan fielmente objetos y composiciones lógicas de un espacio real correctamente pero que genera una sensación de “simulación”, un espacio escenográfico en donde se pueden realizar actividades cotidianas pero que da una sensación de desconcierto, descolocación e inquietud” (Villalobos Guzmán & López Domínguez, 2024, pág. 5).

Enfatizo a forma de corrección del artículo, que no siempre se cumple con una funcionalidad lógica y correcta, sin embargo, el espacio ubicado en la parte más baja de la teoría del Valle Inquietante tiende a notarse artificial.

En resumen, dentro del espacio arquitectónico, la artificialidad se trata de un ambiente que simula ser un espacio tradicional (con materiales y mobiliario normales) pero que, al verlo con más detenimiento, se trata de una maquetación sintética, algo que *parece ser y no es*.

10. Descontextualización: elementos pertenecientes a ciertos espacios pero que pueden estar posicionados en otros o en posiciones anómalas, pudiendo generar una sensación de descolocación. El espacio no da pie a que el objeto se encuentre allí o en una posición extraña y, sin embargo, lo está.

Este elemento de composición se consideró posteriormente ya que en muchas imágenes de espacios apócrifos (principalmente virtuales) se encontraron objetos como mobiliario, ubicados en espacios a los que tradicionalmente no pertenecen, o incluso, componentes arquitectónicos en posiciones extrañas. Dentro del marco teórico de esta investigación no se hace mención del posicionamiento de cosas o elementos arquitectónicos como parte de las teorías de lo siniestro, pero en videojuegos pareciese ser un recurso repetitivo el cual puede descolocar al jugador y, sobre todo, resultó ser una categoría altamente relacionada con el espacio.

A pesar de no encontrar explícitamente esta categoría en la teoría de lo siniestro, existe un excelente referente que da fe de que la descontextualización es un elemento que está relacionado con lo siniestro: la famosa Mansión Winchester en San José, California, Estados Unidos. Según la leyenda, Sarah Winchester fue advertida por una médium de que los espíritus de los fallecidos gracias a la invención de su esposo (el rifle de repetición) la estaban asechando, por lo que debía de construir incesantemente una casa para que la dejaran en paz, lo que resultó en una enorme mansión inacabada con espacios sin sentido en donde hay desde escaleras que no llevan a ningún lugar (ver Figura 36), puertas que se abren al vacío, pasillos que giran sin lógica, tragaluces colocados en suelos, ventanas interiores que dan a otras habitaciones, entre otros sinsentidos arquitectónicos (© 2025 Winchester Mystery House, s.f.). Más allá de la leyenda y la supuesta existencia de fantasmas, la mansión por sí sola es capaz de generar desconcierto e incomodidad por la extraña y caótica configuración espacial.

Figura 36 “Winchester Mystery House hallway staircase” por Susan Gerbic (Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International).



Para visualizar mejor estas dos nuevas características de composición arquitectónica, se observan los siguientes ejemplos (ver Figuras 37 a 40):

9. Artificialidad:

Figura 37 Ejemplificación de artificialidad. Publicación de usuario de Reddit en el grupo r/LiminalSpace (u/edenclyff, 2022). (izquierda).

Figura 38 Ejemplificación de artificialidad. Fotograma del videojuego Dream Logic (Games, 2022). (derecha).



Elementos arquitectónicos, mobiliario y/o espacios completos con un grado bajo o nulo de realismo (pero que pretenden acercarse a lo real). Se notan falsos, maquillados, sobrepuestos y escenográficos, dando una sensación de no ser reales o de confundir realidad con ficción.

10. Descontextualización:

Figura 39 Ejemplificación de descontextualización. Publicación de usuario de Reddit en el grupo r/LiminalSpace (u/JoshimuzVEVO, 2023). (izquierda).

Figura 40 Ejemplificación de descontextualización. Fotograma del videojuego Pools (Tensori, 2024). (derecha).



Espacios que contienen elementos estructurales, arquitectónicos o de mobiliario de forma alejada a lo tradicional o lógico, ya sea de forma descolocada o totalmente dentro de contextos ajenos al objeto.

Ninguna característica de composición arquitectónica tuvo una prominencia de 0%, por lo que ninguna fue descartada. Siendo que la evaluación estética fue realizada con un total de 10

características de composición arquitectónica en lugar de 8, el máximo de combinaciones distintas sin repetir características que pudo surgir es de 1024 familias (ver Figura 41):

Figura 41 Cálculo de combinaciones máximas distintas de las diez características arquitectónicas base sin repetir elementos en cada familia. Elaboración propia.

$$2^n$$

$n = \text{número de características arquitectónicas}$

$$2^{10} = 1024$$

La última columna de la tabla es el código de familia, el cual es una serie de números que representa las características de composición arquitectónica que contiene cada imagen. Si varias imágenes tienen el mismo código de familia, quiere decir que tienen la misma combinación de características arquitectónicas y, por lo tanto, pertenecen a la misma familia nombrada con dicho código.

La evaluación estética consistió en hacer una observación meticulosa en cada una de las imágenes y poner una palomita (✓) si la imagen evaluada contenía alguna de las características de composición arquitectónica y una equis (✗) si es que no contaban con alguna. Para el C1 no se tomó en cuenta la característica #6 Silencio ya que, al ser imágenes pertenecientes al grupo de Reddit r/LiminalSpace, no fue posible realizar un recorrido para poder percibir si contaban con sonidos externos o ambientales. Las tablas de evaluación se presentan dentro del *Anexo 02: tablas y matrices* de la siguiente forma (ver Tabla 2):

Tabla 2 Fragmento de la Tabla de Evaluación Estética C1. Elaboración propia.

IMAGEN COMPLENDIO #1	APRISIONAMIENTO (#1)	INFINITUD (#2)	REPETICIÓN INVOLUNTARIA (#3)	REGRESIÓN INVOLUNTARIA (#4)	OSCURIDAD (#5)	SILENCIO (#6)	ELEMENTOS NOSTÁLGICOS (#7)	KENOPSIA (#8)	ARTIFICIALIDAD (#9)	DESCONTEXTUALIZACIÓN (#10)	CÓDIGO DE FAMILIA
	✓	✓	✓	✗	✗	~	✓	✓	✗	✗	1,2,3,7,8
	✓	✗	✓	✗	✗	~	✓	✓	✓	✗	1,3,7,8,9
	✓	✗	✗	✗	✗	~	✓	✗	✓	✓	1,3,7,8,10
	✗	✓	✓	✗	✗	~	✗	✓	✗	✗	2,3,8

Posterior a la evaluación estética, se sacaron resultados sobre la prominencia de cada característica de composición arquitectónica. Este proceso consistió en hacer sumatorias del total de palomitas de cada característica arquitectónica por compendio, dando a entender que entre más repetitivo es una característica, más prominencia tiene; y se tradujo a porcentajes de prominencia, los cuales se ranquearon del más prominente al menos prominente. Las sumatorias y los porcentajes de prominencia de cada grupo resultaron de la siguiente forma (ver Tabla 3):

Tabla 3 Porcentajes de prominencia de C1, C2 y C3. Elaboración propia.

</

Se entiende entonces que las tres características de composición más prominentes por grupo son:

- C1: 1ero: #1 Aprisionamiento, 2do: #7 Elementos nostálgicos y #8 Kenopsia, y 3ero: #9 Artificialidad.
- C2: 1ero: #1 Aprisionamiento, 2do: #5 Oscuridad, y 3ero: #6 Silencio;
- C3: 1ero: #6 Silencio, 2do: #1 Aprisionamiento, y 3ero: #8 Kenopsia.

De la misma forma, el ranking de prominencia de los tres grupos juntos (391 imágenes totales) queda de la siguiente forma (ver Tabla 4):

Tabla 4 Porcentajes de prominencia del total de imágenes (391). Elaboración propia.

	APRISIONAMIENTO	INFINITUD	REPETICIÓN INVOLUNTARIA	REGRESIÓN INVOLUNTARIA	OSCURIDAD	SILENCIO	NOSTALGIA	KENOPSIA	ARTIFICIALIDAD	DESCONTEXTUALIZACIÓN
TOTALES	360	165	138	89	223	250	202	232	193	168
PORCENTAJE DE CADA ELEMENTO	92.07%	42.19%	35.29%	22.76%	57.03%	63.93%	51.66%	59.33%	49.36%	42.96%
RANKING	1	8	9	10	4	2	5	3	6	7
TOTAL DE IMÁGENES (391)										

Posterior a este proceso, se realizaron matrices de combinación binaria por grupo C1 C2 y C3 individualmente, las cuales cuantifican el número de veces en que dos características de composición se relacionan, esto con el fin de empezar a dilucidar qué características son más propensas a encontrarse juntas y cuyos resultados son más generales que específicos, lo que puede aportar información referencial para futuras investigaciones dentro de la misma rama compositiva de espacios apócrifos. En las matrices se colocaron sobre los ejes X y Y números del 1 al 10 que representan las características de composición arquitectónica y, dentro de cada cuadrante, el número de veces en que dos características se encontraron juntas. Cada cuadrante fue coloreado con una gama del rojo al verde donde el rojo es menor cantidad de veces y verde es mayor cantidad de veces. Se exenta la diagonal principal donde las combinaciones son 1 y 1, 2 y 2, 3 y 3, etc. ya que se considera que un elemento arquitectónico no puede combinarse consigo mismo ya que se

considera como un solo elemento, no una combinación (ver Tabla 5). Las matrices pueden ser consultadas igualmente en el *Anexo 02: tablas y matrices*.

Tabla 5 Matriz de combinaciones binarias C1. Elaboración propia.

MATRIZ DE FRECUENCIA DE COMBINACIONES BINARIAS (C1)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	61	20	21	10	19	0	33	32	26	14
2		23	9	6	7	0	9	10	8	3
3			27	7	10	0	16	23	13	7
4				13	3	0	5	10	7	4
5					20	0	14	12	10	2
6						0	0	0	0	0
7							37	22	19	9
8								37	16	12
9									29	8
10										19

FRECUENCIA DE COMBINACIONES

MENOR
MAYOR

Se entiende entonces que las combinaciones binarias por grupo más prominentes son:

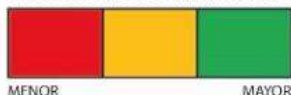
- C1: 1 y 7 / 1 y 8, ambas con 32 coincidencias.
- C2: 1 y 5 (128 coincidencias), 1 y 6 (119 coincidencias), 1 y 9 (94 coincidencias), 1 y 10 (86 coincidencias).
- C3: 1 y 6 / 1 y 7 (ambas con 110 coincidencias), 8 y 6 (111 coincidencias), 1 y 8 (103 coincidencias), 6 y 7 (95 coincidencias) y, 7 y 8 (93 coincidencias).

De la misma forma se hizo una matriz de combinaciones binarias teniendo en cuenta la totalidad de las imágenes de C1, C2 y C3 (ver Tabla 6) en donde se observó que las combinaciones más prominentes fueron: 1 y 6 (229 coincidencias), 1 y 5 (211 coincidencias), 1 y 8 (206 coincidencias), 1 y 7 (194 coincidencias) y, 1 y 9 (186 coincidencias).

Tabla 6 Matriz de combinaciones binarias C1, C2 y C3. Elaboración propia.

MATRIZ DE FRECUENCIA DE COMBINACIONES BINARIAS (C1, C2 Y C3)										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	360	155	126	82	211	229	194	206	186	149
2		165	69	59	110	117	82	116	91	57
3			138	38	84	81	81	106	90	64
4				89	45	60	45	70	53	29
5					223	151	104	127	107	87
6						250	134	152	120	114
7							202	143	106	78
8								232	120	88
9									193	89
10										168

FRECUENCIA DE COMBINACIONES



5.2 Combinaciones arquitectónicas: variedad de combinaciones encontradas y familias más prominentes.

La penúltima tabla del *Anexo 02* es una *Tabla de combinaciones arquitectónicas* (ver Tabla 7) donde en la 1era columna, se ven nuevamente los códigos de familia (mismos códigos que surgieron de las tablas de evaluación estética), pero en este caso aparecen los códigos sin repetirse, dando un total de **206 combinaciones únicas** de características arquitectónicas. En las columnas "C1, C2 y C3" se ve el número de imágenes de cada compendio que cumple con esa combinación de características arquitectónicas (y, por lo tanto, con cada "código de familia" existente). En la última columna se ve la sumatoria de imágenes de los 3 grupos que pertenecen a cada "código de familia". Se asignó un código de color de rojo a verde donde rojo es menor cantidad y verde es mayor cantidad de imágenes dentro de cada familia. Al final de la tabla se observa el número total de imágenes evaluadas (**391**).

Tabla 7 Fragmento de Tabla de Combinaciones Arquitectónicas. Elaboración propia.

CÓDIGO DE FAMILIA	C1	C2	C3	TOTAL DE IMG. EN CADA FAM.
1,2,3,7,8	1	0	0	1
1,3,7,8,9	1	0	0	1
1,7,9,10	2	0	0	2
2,3,8	1	0	0	1
1,3,5,7,8,9,10	1	1	0	2
1,7	3	0	1	4
1,2,7	1	0	0	1
1,7,8,9	1	0	1	2
1,7,9	2	0	0	2
1,3,8,9	2	0	0	2

Finalmente, la última tabla del *Anexo 02* llamada *Tabla de Familias Prominentes* se observan 12 columnas nombradas "Fam. con 1", "Fam. con 2" hasta llegar a "Fam. con 12", estas columnas representan el número de familias que tienen de 1 a 12 imágenes (contemplando los tres grupos C1, C2 y C3) en ellas, 12 siendo el número mayor de imágenes dentro de una familia. En la fila consecutiva nombrada "# de familias" se ve la cantidad de familias que contienen de 1 a 12 imágenes, es decir: en la columna "Fam. con 1" hay 115 familias que solo contienen una imagen, en la columna "Fam. con 2" hay 52 familias que solo contienen dos imágenes, y así consecutivamente a lo largo de la tabla. En la fila siguiente, "% de familias" simplemente se tradujo a porcentaje las cantidades de familias que contienen de 1 a 12 imágenes en ellas, siendo el 100% las 206 familias totales. En la última fila solo se observa el ranqueo de familias ordenado de mayor prominencia a menor prominencia, donde 1 es la familia más prominente y 10 la menos prominente (ver Tabla 8).

Tabla 8 Tabla de Familias Prominentes. Elaboración propia.

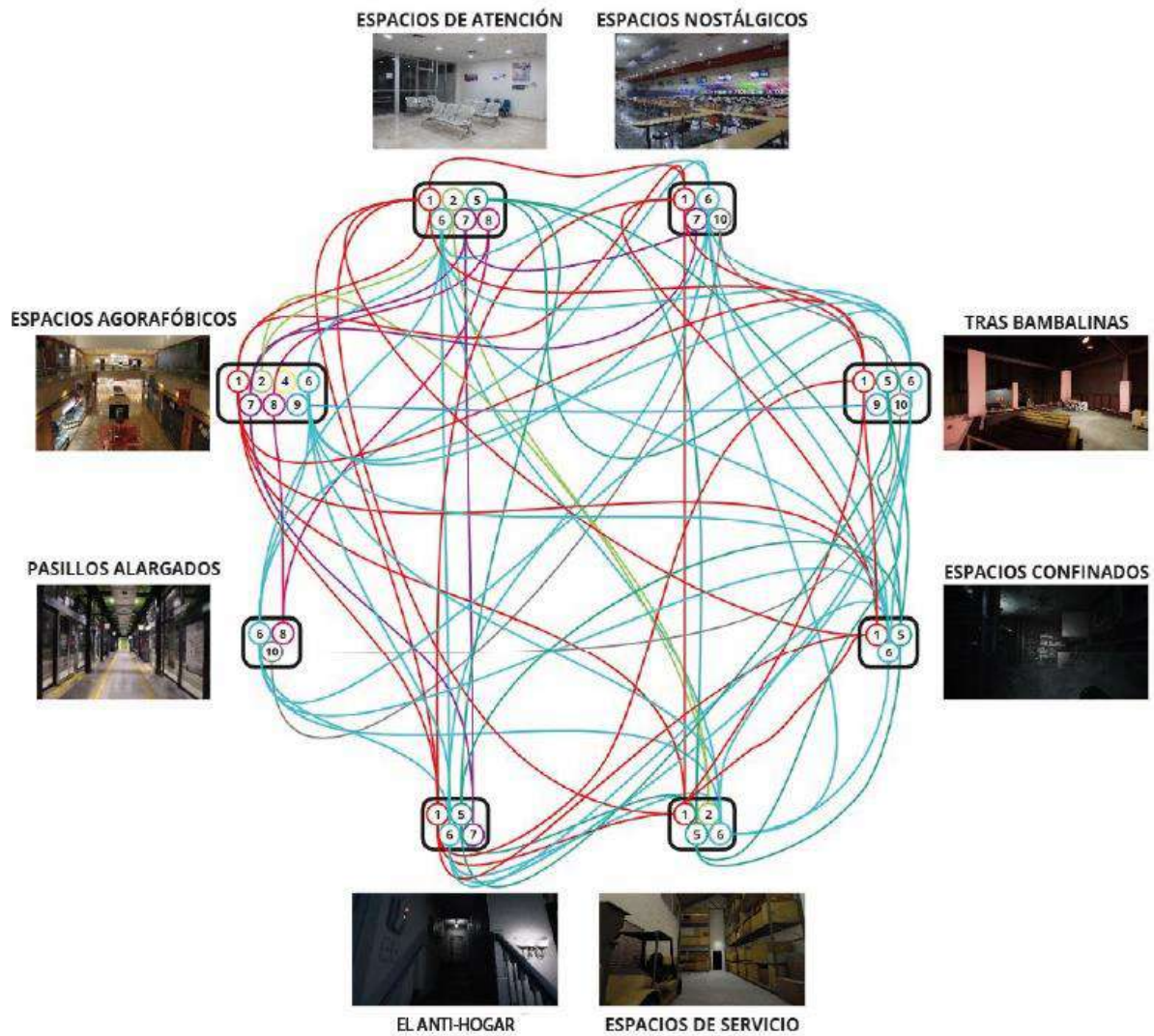
	FAM. CON 1	FAM. CON 2	FAM. CON 3	FAM. CON 4	FAM. CON 5	FAM. CON 6	FAM. CON 7	FAM. CON 8	FAM. CON 9	FAM. CON 10	FAM. CON 11	FAM. CON 12	# DE FAM. TOTALES
# DE FAMILIAS	115	52	19	8	4	3	1	2	0	1	0	1	206
N.º DE FAMILIAS	55,83%	25,24%	9,22%	3,88%	1,94%	1,46%	0,49%	0,97%	0,00%	0,49%	0,00%	0,49%	100,00%
RANKING	30	9	8	7	6	5	4	3		2		1	

Esta tabla refleja que existe una familia con 12 imágenes en ella, es decir, la más prominente por su vasta cantidad de características arquitectónicas compartidas entre más imágenes, le sigue una familia con 10 imágenes, 2 familias con 8 imágenes, una familia con 7 imágenes, 3 familias con 6 imágenes, 4 familias con 5 imágenes, 19 familias con 3 imágenes, 52 familias con 2 imágenes y 115 familias con solo una imagen. Se considera como una *familia prominente* a aquella que cuenta con una mayor cantidad de imágenes. Teniendo en cuenta esto, el ranking de familias queda de la siguiente forma:

- 1er lugar: Familia con código 1,5,6,7 (con 12 imágenes en ella).
- 2do lugar: Familia con código 1,2,4,6,7,8,9 (con 10 imágenes).
- 3er lugar: Familias con códigos 1,2,5,6,7,8 y 1,6,7,10 (ambas con 8 imágenes c/u).
- 4to lugar: Familia con código 1,5,6,9,10 (con 7 imágenes).
- 5to lugar: Familias con códigos 1,2,5,6 / 1,5,6 y 6,8,10 (con 6 imágenes).
- 6to lugar: Familias con códigos 1,2,3,5,7,8,9 / 1,2,3,5,6,7,8 / 1,5,6,10 y 1,3,6,7,8,9 (con 5 imágenes).
- 7mo lugar: 8 Familias (a partir de aquí se omiten los códigos por la extensión que representan) con 4 imágenes.
- 8vo lugar: 19 Familias con 3 imágenes.
- 9no lugar: 52 Familias con 2 imágenes.
- 10mo lugar: 115 Familias con 1 imagen.

Dada la vastedad de familias resultantes de la evaluación estética, para efectos del diseño del *Anexo 04: Modelo 3D de recorrido virtual* y la descripción fenomenológica, se tomarán como base únicamente las familias pertenecientes a los primeros 5 lugares, es decir, las que cuenten con 6 a 12 imágenes en su haber, las cuales son: 1,5,6,7 / 1,2,4,6,7,8,9 / 1,2,5,6,7,8 / 1,6,7,10 / 1,5,6,9,10 / 1,2,5,6 / 1,5,6 y 6,8,10. De la misma forma, en el siguiente gráfico pueden visualizarse las líneas de relaciones entre familias respecto a las características de composición arquitectónica que comparten entre sí cada una acompañadas de sus respectivas imágenes representativas y nombres que facilitan su caracterización principal (ver Figura 42).

Figura 42 Mapa de relaciones de las ocho familias más prominentes. *Elaboración propia.*



5.3 Familias prominentes: intuición y descripciones fenomenológicas.

Anterior a la creación formal de la fenomenología, René Descartes en sus *Meditaciones Metafísicas* habló sobre el cómo conocer las cosas y acercarse a la esencia de éstas por medio de la inspección del espíritu, una especie de *pre-fenomenología* que sienta las bases de este tipo de método. En su segunda meditación habla de un trozo de cera, el cual tiene un dulzor, olor, forma, peso, textura, temperatura, etcétera, y al acercarlo al calor nuestras percepciones iniciales del material cambian, pero la cera permanece, es decir, a pesar de los cambios que la cera pueda tener, ergo, las múltiples percepciones que se puedan tener de ésta, la esencia de la cera no es mutable como lo es su materialidad. Entonces la esencia de la cera no sería su forma o su olor, o su peso, o su tamaño, sino su extensión, es decir, el espacio que ocupa físicamente en el mundo. (Descartes, 1977, págs. 23-30). Esta inspección del espíritu es el inicio de la observación de los fenómenos la cual es en sí misma dual ya que toma en cuenta tanto el fenómeno como la consciencia humana que se vuelca a éste.

Entonces, la *fenomenología* parte del griego φαίνόμενον *phainómenon* (fenómeno, aparición, manifestación) y λογος *lógos* (estudio o tratado), lo que indica que es el estudio filosófico de lo que aparece, lo que se presenta a la consciencia humana. No trata de explicar el fenómeno observado externo a la persona, sino describirlo de forma empírica en sus propios términos. Visto así, la fenomenología también dependerá grandemente de la consciencia con que se observe el fenómeno ya que ésta se “dirige” a él:

“Lleno de miedo, durante la noche, percibo allá, en el bosque oscuro, la figura amenazadora de un hombre donde en realidad solo hay un arbusto. Mi miedo (predisposición) determina una percepción engañosa. [...] Este autoengaño es posible porque toda percepción, en cuanto tal, está ya dirigida en una dirección determinada.” (Szilasi, 1959, págs. 33-34).

Pareciera que la predisposición de la consciencia crea una barrera que no permite acceder completamente al objeto observado, sin embargo, no es un impedimento para conocer el fenómeno porque ésta es la forma en la que se nos muestra y en la que lo captamos. Por ende, el mecanismo por el que presenciamos un fenómeno siempre estará conformado por filtros tanto de la consciencia como de la realidad. Se puede decir que es imposible conocer la esencia del objeto a la perfección ya que incluso, si se descartan la infinidad de factores materiales que conforma al objeto, éste se disuelve frente a nosotros y su esencia desaparece. Por ello hay que dejar claro que la fenomenología no trata de acceder a la esencia como en un inicio Descartes intentaba, sino simplemente presenciar el fenómeno de la forma más fiel posible ubicándonos en un tiempo y un espacio con la consciencia atenta. Es siempre importante recordar que la fenomenología, más que un método es una actitud investigativa y no es ajena a la observación cotidiana que cualquier persona hace: “[...] cualquier aproximación, por sencilla que parezca, al problema de la construcción de la realidad [...] deberá caracterizarse por este contacto ingenuo con las cosas para, finalmente, poder otorgarle un estatuto filosófico que aporte un vehículo de reflexión [...]” (Falcón, 2013, págs. 818-819).

Se enfatiza igualmente en palabras de Falcón que:

“[...] la fenomenología es pues sinónimo de una cierta <intuición> [...] se presenta como una actitud propia del pensamiento al enfrentarse al *aparecer* mismo de los fenómenos. [...] Fenomenología es, pues, sinónimo de esta <intuición>, de esta visión primordial de lo que se da, de lo que *aparece*; no es tanto una vuelta a las cosas mismas sino, más bien, al modo en que éstas se nos dan, el modo de su revelación, ya sean cosas, objetos, artefactos o construcciones.” (Falcón, 2013, pág. 820).

Teniendo en cuenta la hipótesis de esta investigación que es que estas tipologías de composición arquitectónica son las que se encuentran más distanciadas atmosféricamente de una composición común, comulgando con lo intrínsecamente siniestro tanto en espacios virtuales como en espacios reales, se recalca la intuición inicial por parte de la investigadora de que la composición vista en los espacios apócrifos tiene connotaciones dentro de las anteriormente estudiadas teorías de lo siniestro. Se reitera que cada uno de los elementos de composición arquitectónica por separado podrá no generar siempre sensaciones de incomodidad o miedo por sí solas, pero visto los resultados de esta investigación, se deduce que lo que genera la inquietud es precisamente la combinación de estos elementos dentro de una composición arquitectónica, muy similar a lo dicho por Bertalanffy quien afirma que “El todo es más que la suma de sus partes” (Bertalanffy, 1985).

Por lo tanto, para poder acercarse al fenómeno de este estudio hay que saber que la arquitectura como unidad material en donde se deposita la percepción humana resulta complicada ya que, a diferencia de otras obras de arte como la fotografía, la pintura, la música, entre otras, las cuales se encuentran atadas a límites específicos, la arquitectura se experimenta con mayor libertad. A pesar de los límites materiales del proyecto, una persona puede transitar, esperar, observar y adentrarse de manera personal y totalmente libre, lo que provoca que solamente puede ser experimentada a través de la experiencia individual dentro de un tiempo y un espacio. Siendo este el caso, resulta complicado hablar de arquitectura y sus atmósferas en formato escrito e incluso platicado; el lenguaje parece quedarse corto cuando se trata de transmitir ideas de las experiencias personales (Holl, 2014, pág. 8). En palabras de Steven Holl:

“Puesto que las palabras son abstractas, no se concretan en el espacio ni en la experiencia sensorial material y directa, este intento por entender el significado arquitectónico mediante el lenguaje escrito corre el riesgo de desaparecer. Se podría apuntar a un espacio interior imposible, inaccesible a través del lenguaje; no obstante, las palabras no pueden sustituir la auténtica experiencia física y sensorial.” (Holl, 2014, pág. 7).

Siendo este un inconveniente y teniendo en cuenta los estatutos teóricos de la fenomenología, se pretende realizar las siguientes descripciones de las ocho familias prominentes de la presente investigación por medio del método fenomenológico donde se debe hacer manifiesto de los múltiples filtros perceptivos bajo los que se observan los espacios, una descripción específica de los elementos que los componen y las sensaciones experimentadas. Esto con el fin de transmitir la subjetividad experiencial de los espacios apócrifos experimentados (principalmente el distanciamiento atmosférico, lo liminal y lo *unheimlich* con sus características siniestras) al lector de forma clara.

Las siguientes interpretaciones se basan grandemente en los recorridos realizados de forma física y virtual (los cuales pueden ser revisados en el *Anexo 01: videos de recorridos virtuales*) y el adentramiento a los distintos espacios evaluados, experiencia experimental veraz para un estudio arquitectónico, enfatizando el carácter efímero de la atmósfera de los espacios y atada a la perspectiva individual de la persona pero, en este caso, desde la perspectiva de la investigadora tanto como usuario promedio, como arquitecta y como jugadora de videojuegos.

Las interpretaciones de las familias prominentes enfatizarán las características de composición arquitectónica que tienen y que hacen única a cada una. Su descripción será basada en la experiencia y en las imágenes que componen a cada familia, pero también en espacios similares a manera de crear descripciones generales y evitar la sobre-simplificación ya que el fin de estas familias no es el de estipular la existencia de grupos inamovibles, estáticos y contenidos sino el de señalar cada elemento arquitectónico relacionado con más grupos, pero dejando clara la atmósfera que generan por medio de su composición y relación entre elementos, es decir, se entiende que cada elemento de composición no es único ni está aislado de otras familias y, por lo tanto, es un elemento complejo que comulga con otros cientos de espacios tanto pertenecientes a este estudio como ajenos.

Para efectos prácticos, se les dará un título basado en sus características observables y atmosféricas desde la parte estética, y se especificará su lugar en el ranking de familias prominentes con los lugares retratados que contienen y su código de familia (o elementos de características de combinación arquitectónica específicos).

5.3.1 Pasillos Alargados

Figura 43 Imagen representativa de familia Pasillos Alargados. “Estación QroBus”, Santiago de Querétaro, México. Elaboración propia (1:30hrs, 24/05/2024).

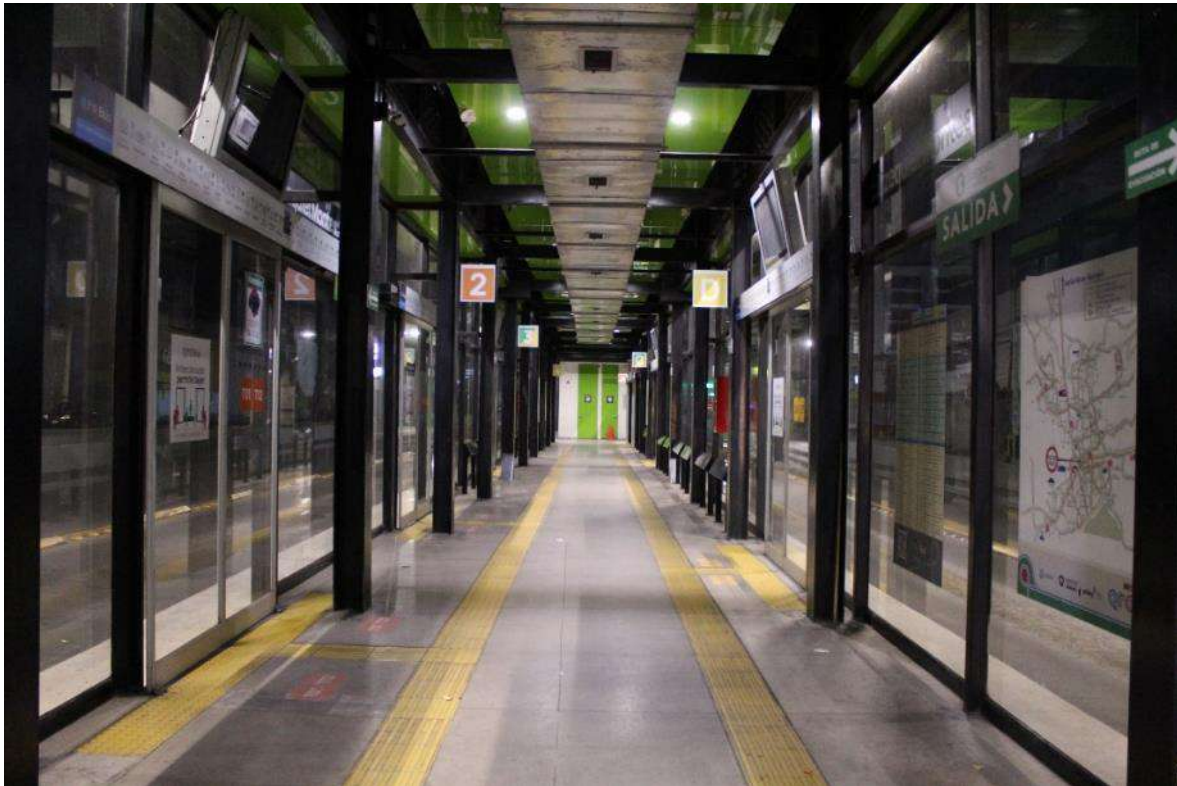


Tabla 9 Características de composición arquitectónica de familia Pasillos Alargados. Elaboración propia.

CARACTERÍSTICAS DE COMPOSICIÓN ARQ.	NÚMERO DE IMÁGENES	RANKING	FUENTES
6: Silencio 8: Kenopsia 10: Descontextualización	6	5to	5 imágenes de Estación QroBus. Una imagen del estacionamiento subterráneo de La Comer Zaragoza.

Su zonificación arquitectónica se basa en un solo pasillo angosto y prolongado. Este tipo de espacios en específico fueron diseñados para estar concurridos y ser utilizados meramente como espacios de servicio cuya única cualidad funcional es facilitar el tránsito de un lugar a otro, por lo tanto, no funcionan como áreas para otro tipo de actividad que prolonguen la estadía del usuario. Desde su propósito funcional, su plástica longitudinal guía el paso del usuario a los extremos lo que explica que resulte incómodo detenerse a medio pasillo, al hacer esto, el usuario se siente compelido a continuar su recorrido. También, la longitud exagerada y los muros cerrados no permiten visualizar nítidamente el fin del pasillo, lo que propicia la sensación de extensión, lejanía y vértigo. Otro efecto de estos espacios es el miedo y la inquietud provocados por la incertidumbre respecto a lo que se puede encontrar a los extremos de este por no poderlos visualizar con claridad, llegando a dar rienda suelta a la imaginación mientras se avanza hacia cualquiera de sus extremos o simplemente se está dentro

de él, lo que recuerda a diversos tropos en obras de terror y pesadillas en donde comúnmente se utiliza la plástica del pasillo alargado y una amenaza al final de este.

Dentro de su apartado físico, los elementos constructivos como columnas y trabes suelen ser repetitivas a todo lo largo del pasillo por una cuestión estructural, pero al estar a la vista, aportan a una sensación de “no avanzar” ya que, por más que se recorra el pasillo, parece no terminar, experimentando así el mismo espacio una y otra vez. Cuenta con elementos de instalaciones como tuberías eléctricas, tuberías hidráulicas y de extracción de aire, los cuales se encuentran visibles en la parte superior del espacio y siempre en sentido acorde a lo largo, estos elementos igualmente prolongados terminan de enfatizar la extensión del espacio. La iluminación es habitualmente fría haciendo uso de lámparas de tubo fluorescente las cuales generan un leve zumbido remarcando el vacío de la atmósfera. Igualmente, los materiales como concreto y acero promueven la generación de un ligero eco, aunque nada sobresaliente.

Específicamente en esta familia, se encuentran indicaciones de servicio como letreros y mapas, y señalizaciones de seguridad, como líneas de pintura y advertencias sobre las instalaciones; elementos gráficos que indican las instrucciones que deben seguirse dentro del pasillo al mismo tiempo que las precauciones a tener en cuenta, interpretándose, de forma inconsciente, que existe un riesgo de amenaza dentro del espacio, poniendo alerta los sentidos del usuario y elevando la ansiedad.

5.3.2 Espacios confinados

Figura 44 Imagen representativa de familia Espacios Confinados. Fotograma del videojuego “Visage” (Studio, 2020).



Tabla 10 Características de composición arquitectónica de familia Espacios Confinados. Elaboración propia.

CARACTERÍSTICAS DE COMPOSICIÓN ARQ.	NÚMERO DE IMÁGENES	RANKING	FUENTES
1: Aprisionamiento 5: Oscuridad 6: Silencio	6	5to	2 imágenes de <i>Fears to Fathom: Carson House</i> . Una imagen de <i>Superliminal</i> . Una imagen de <i>The Complex: Found Footage</i> . 2 imágenes de <i>Visage</i> .

Estos espacios se caracterizan por estar aislados de otros espacios o tener accesos pequeños y ocultos que no se perciben a primera vista. Es común encontrarlos en niveles bajos o subterráneos como lo son sótanos, cuartos de máquinas, calderas, bodegas domésticas o cobertizos, y como tal requiere de un acceso independiente con escaleras hacia abajo.

Los materiales de construcción que se encuentran en éstos son aparentes como block blanco o tabique rojo sin repellido; las instalaciones de agua, gas, extracción de aire y electricidad son visibles a simple vista para facilitar su mantenimiento y normalmente se encuentran llenos de objetos como tarimas, estanterías, herramientas y maquinaria pero, a diferencia de una bodega de mayor escala como en la familia siguiente, no suelen tener elementos gráficos como letreros o pintura que explique las indicaciones de uso del espacio o la maquinaria ya que son espacios más privados hechos para cumplir funciones de mantenimiento doméstico en casa-habitación.

Al igual que en varias de estas familias, son espacios que no están diseñados para una estancia prolongada, únicamente para la utilización de la maquinaria (lavar ropa si tiene lavadoras o secadoras, subir la calefacción en invierno, etc.), mantenimiento general y almacenamiento de diversos objetos. Sin embargo, también son escenarios comunes dentro de tropos de terror en películas y entretenimiento ya que, al ser espacios aislados, sumergidos en la tierra con muros gruesos, sin fácil acceso al exterior (muchas veces sin ventanas), iluminación pobre o nula, sin un flujo de tránsito fijo por la gran cantidad de cosas amontonadas, espacios normalmente calientes y húmedos por el funcionamiento de las máquinas, antihigiénicos, con moho que puede detectarse en el olor del vapor, incómodos y desesperantes. Resultan ser espacios perfectos para la clandestinidad y el secreto. Son espacios donde fácilmente pueden ocultarse cosas que no deberían ser vistas (quizá un monstruo, quizá un secuestro) y que por más que se pida ayuda, el claustro del espacio juega en factor de mantener oculto eso, aumentando la sensación de miedo y desesperación que transmite.

5.3.3 Espacios de servicio

Figura 45 Imagen representativa de familia Espacios de Servicio. Fotograma del videojuego “The Stanley Parable: Ultra Deluxe” (Wreden & Pugh, 2022).



Tabla 11 Características de composición arquitectónica de familia Espacios de Servicio. Elaboración propia.

CARACTERÍSTICAS DE COMPOSICIÓN ARQ.	NÚMERO DE IMÁGENES	RANKING	FUENTES
1: Aprisionamiento 2: Infinitud 5: Oscuridad 6: Silencio	6	5to	Una imagen de <i>Dream Logic</i> . Una imagen de <i>The Stanley Parable: Ultra Deluxe</i> 2 imágenes de <i>Superliminal</i> . Una imagen de <i>The Complex: Found Footage</i> . Una imagen de <i>Visage</i> .

Los espacios observados aquí son estacionamientos, pasillos, bodegas, escaleras y, en sí, cualquier espacio que normalmente no se encuentra abierta al público en general. Estos espacios no fueron diseñados para ser habitados casualmente, más bien para trabajadores que desempeñan un papel de recolección y almacenamiento quienes tampoco suelen pasar un tiempo extendido en ellos. A diferencia de los *pasillos alargados*, éstos no suelen ser tan angostos, sino que se encuentran más abiertos, aunque al no contar con ventanas o salidas visibles, se caracterizan por una gran sensación de aprisionamiento. También, al ser espacios arquitectónicamente amplios, pero con una gran cantidad de elementos dentro, el área de tránsito muchas veces suele ser reducido, ubicando el mobiliario y objetos adyacentes a muros, marcando un trayecto de tránsito fijo y central del cual es difícil desviarse.

En su apartado material, se observan mayormente materiales de construcción sin acabados finos como muros de block blanco o tabique con o sin pintura y sin enjarrado, pisos lisos con diseño pobre

o simplemente concreto pulido y techos altos para mejorar el almacenamiento de objetos; elementos meramente funcionales como tarimas, estanterías, cajas, montacargas, extinguidores, andamios, etcétera; iluminación apoyada en luces de tubo fluorescente o con lámparas de tipo industrial ya sea instaladas en techo o en la zona alta de muros, las cuales manejan de luz neutra a fría para facilitar la rápida ubicación de elementos guardados, sin embargo, estas lámparas suelen encenderse por secciones, lo que, añadido al gran acomodo de elementos, también generan una gran cantidad de sombras y zonas de penumbra que aportan sensaciones de miedo; en cuestión de instalaciones se hacen presentes elementos de tuberías de gas, agua, cables eléctricos y extractores de aire que pueden ser ubicados en pisos, techos y muros, y finalmente sus accesos a través de puertas de tipo industrial de doble hoja conecta estos espacios con otros que son exactamente iguales o muy similares, siguiendo la misma estética y enfatizando una sensación de infinitud.

Es notable su amplio apartado gráfico donde resaltan letreros, señalamientos pintados en muros y pisos, etiquetas, paneles con instructivos, entre otros, elementos que, igual que en los *pasillos alargados*, instan a una persona a estar alerta y ser precavido en dónde se encuentra.

En conjunto, dado el alto grado de funcionalidad de estos espacios y relegando cualquier otra actividad que incite a la permanencia extendida, resulta natural que sus características físicas sean básicas pero sobre todo, que la atmósfera predominante gire en torno al aprisionamiento y la ausencia de libertad, percibiéndose el mismo usuario como un preso del espacio que solamente puede transitar por un flujo fijo entre varias otras bodegas o similares igualmente encerradas, asechado por sombras proyectadas sobre cajas y zonas oscuras que desconoce sin saber el rumbo que toma por la continua y apabullante repetición de elementos.

5.3.4 Tras bambalinas

Figura 46 Imagen representativa de familia Tras Bambalinas. Fotograma del videojuego “Superliminal” (Castle, 2020).



Tabla 12 Características de composición arquitectónica de familia Tras Bambalinas. Elaboración propia.

CARACTERÍSTICAS DE COMPOSICIÓN ARQ.	NÚMERO DE IMÁGENES	RANKING	FUENTES
1: Aprisionamiento 5: Oscuridad 6: Silencio 9: Artificialidad 10: Descontextualización	7	4to	Una imagen de <i>Pools</i> . 5 imágenes de <i>Superliminal</i> . Una imagen de <i>The Complex: Found Footage</i> .

La mayor y más importante característica de estos espacios es que transmiten la sensación de que “no *deberías* estar en ellos”, espacios que de ninguna manera fueron diseñados para ser habitados por *ti* (refiriéndose a la persona que los presencia) ya que son maquillados y escenográficos con el fin de emular un espacio común sin revelar su artificialidad, algo similar a una simulación que no debería ser descubierta. Este tipo de sensación puede ser experimentada por una persona en actividades cotidianas como al ver una película en el cine y “salir” de la ficción al voltear a ver que se encuentra dentro de una sala de cine; o al jugar un videojuego y, por un error, que su personaje “caiga” de los límites espaciales establecidos y observe la maqueta general del universo virtual en donde se encontraba desde fuera. Esta sensación es potente, perturbadora e inadvertida ya que puede interpretarse como un error en la realidad que se está experimentando y, al “salir” de estos límites, causa una gran descolocación e inquietud en la persona (aunque para algunos, también una gran curiosidad por saber qué hay más allá). Dentro de la psicología, esta sensación puede ser comparada con la *desrealización*, síntoma disociativo de la percepción entendido como:

“[...] la vivencia del sujeto de extrañeza hacia el mundo exterior, hacia la realidad, que el individuo percibe como irreal. [...] suponen un alejamiento de la experiencia corpórea, tienen un fuerte componente de angustia como causa ante la que se reacciona, y han de ser considerados como episodios o manifestaciones de crisis existenciales, ya que ‘experimentar el mundo como extraño y totalmente desprovisto de toda significación práctica sería un sentimiento existencial.’ (Díaz, 2017).

En el terreno de los videojuegos, este fenómeno es conocido como *out of bounds*, un acontecimiento común, pero, aun así, inesperado; en la realidad lo *out of bounds* es mayormente encontrado en carteles que señalan el fin del límite de una zona, comúnmente acompañados de una advertencia, lo que genera ansiedad y alarma.

Los espacios pertenecientes a esta familia son mucho más complejos ya que no cuentan con una fórmula de elementos necesarios para su creación, sin embargo, suelen siempre contar con una división de dos o más zonas a forma de capas (una dentro o seguida de otra). La capa interior es el espacio simulado, aquel que cumple la función de maqueta intentando acercarse al realismo, pero que la mayoría de las veces no acierta a un grado de realismo convincente; esta zona se conecta con la exterior de forma sutil, con un acceso difícil de encontrar ya que su intención es que la persona permanezca en ella sin cuestionar nada. Si se llega a acceder a la zona exterior, se observan elementos contrastantes con la interior, son espacios no tan cuidados ni planeados, con mobiliarios y objetos que sirven para montar y maquilar, y muchas veces “trozos” descartados de la maquilación de la zona interior.

Las características de composición arquitectónica más destacadas son: la artificialidad, presente en la zona interior con mobiliario, materiales y objetos a forma de escenografía; y la descontextualización, presente en la zona exterior al observar elementos que sugieren haber estado en una simulación espacial o, incluso, observando la zona interior desde “afuera”. Puede fácilmente confundirse con un espacio recursivo (que se contiene a sí mismo) como ocurre en el *Efecto Droste*, pero la diferencia es que el *espacio tras bambalinas* es cualitativamente distinto al tener dos zonas altamente contrastantes: un “escenario” y un “trasforo”.

5.3.5 Espacios nostálgicos

Figura 47 Imagen representativa de familia Espacios Nostálgicos. “Bolerama Querétaro”, Santiago de Querétaro, México. Elaboración propia (00:30hrs, 24/05/2024).



Tabla 13 Características de composición arquitectónica de familia Espacios Nostálgicos. Elaboración propia.

CARACTERÍSTICAS DE COMPOSICIÓN ARQ.	NÚMERO DE IMÁGENES	RANKING	FUENTES
1: Aprisionamiento 6: Silencio 7: Nostalgia 10: Descontextualización	8	3er	Una imagen de Plaza Galerías Constituyentes (planta alta). 5 imágenes de área de hidroterapia CEFID, UAQ. Una imagen del antiguo Cinema Xtreme, Zaragoza. Una imagen de <i>The Complex: Found Footage</i> .

Estos espacios se caracterizan por contener en ellos elementos arquitectónicos familiares en la infancia de muchas personas, pero principalmente como un fenómeno cultural de la sociedad posmoderna actual en donde muchas veces estos elementos pertenecen a finales del siglo XX. Generalmente estas imágenes muestran escenarios recreativos de los 80’s a inicios de los 2000’s como albercas, parques acuáticos, cines, tiendas enfocadas a niños, plazas comerciales, entre otros. Se hace énfasis en que, a pesar de no encontrar imágenes de arcade en este grupo por pertenecer a otra familia gracias a características de composición arquitectónica adicionales, igualmente se relacionan y se consideran nostálgicos, lo que significa que fácilmente entrarían en esta descripción.

Estos espacios son amplios y acompañados por mobiliarios y objetos clásicos como artefactos de natación coloridos, juguetes, colores saturados, y materiales como losetas azules y blancas,

alfombras y luces neón, aportando una gran sensación de nostalgia a la persona que los presencia habiendo o no habitado un espacio en específico, pero sí uno muy parecido.

En este grupo la memoria juega un papel fundamental ya que se recuerdan espacios muy familiares en los que la persona estuvo durante su infancia, pero al no ser un recuerdo perfecto y nítido, muchas veces se confunde con algún otro espacio que no se haya habitado en ningún momento pero que tiene características similares. Como menciona Freud, esta confusión puede provocar inquietud ya que revive memorias muy internas en el subconsciente desde la perspectiva que se tenía siendo un infante, memorias que evidentemente son familiares, pero al no ser claras entran en lo *unheimlich* (Freud, Lo Siniestro, 2020).

Ya que muchos de los elementos encontrados en este grupo son cosas a los que una gran población fue expuesta durante la etapa infantil en una determinada época, muchos de las sensaciones de nostalgia e inquietud son compartidas entre sí. Un ejemplo de la sensación de nostalgia generada por un elemento visual compartida entre muchas personas es la imagen de fondo de pantalla titulada *Bliss* del sistema operativo WindowsXP (Successful_Salad_191, 2020) que retrata una colina verde bajo un cielo azul con colores saturados y que fue uno de los fondos de pantalla más famosos de su época. De esta misma forma, un espacio como una alberca con losetas azules y blancas, con flotadores de colores e iluminación fría puede resultar nostálgica para más de una persona.

Las características de composición arquitectónica más relevantes en este grupo son: la nostalgia, en sus elementos materiales como objetos, colores y texturas arcaicas; y la descontextualización, en el proceso de memoria el cual no es perfecto y tiende a confundir el espacio que una vez se habitó con uno parecido. Sin embargo, la inquietud se hace presente al añadirle elementos disruptivos que rompen con la memoria de la infancia feliz como la soledad al ser poco común encontrar estos espacios vacíos, el silencio por ser lugares normalmente dinámicos y llenos de niños, y el aprisionamiento por ser espacios que comúnmente fomentan el desplazamiento de los usuarios, elementos que son altamente contrastantes e incoherentes con lo que normalmente se asocia a un área infantil, por lo que no es poco común que este tipo de espacios y elementos nostálgicos sean utilizados en obras de entretenimiento de terror como muñecas siniestras o parques de diversiones abandonados.

5.3.6 Espacios de atención

Figura 48 Imagen representativa de familia Espacios de Atención. “Sala de espera, ISSSTE Hospital General Tecnológico”, Santiago de Querétaro, México. Elaboración propia (19:30hrs, 12/07/2024).



Tabla 14 Características de composición arquitectónica de familia Espacios de Atención. Elaboración propia.

CARACTERÍSTICAS DE COMPOSICIÓN ARQ.	NÚMERO DE IMÁGENES	RANKING	FUENTES
1: Aprisionamiento 2: Infinitud 5: Oscuridad 6: Silencio 7: Nostalgia 8: Kenopsia	8	3er	3 imágenes de <i>Anemoiapolis: Chapter 1</i> . 5 imágenes de la vieja clínica del ISSSTE, zona Centro.

Estos espacios se caracterizan por ser lugares donde habitualmente hay una o más personas que dan un servicio y, por lo tanto, también suelen encontrarse personas que esperan y hacen fila para dicho servicio, sin embargo, al encontrarse vacíos transmiten una sensación de descolocación temporal, algo parecido a haber llegado tarde a dicho lugar y no encontrarse a nadie.

Dentro del apartado arquitectónico se encuentran elementos muy variados en cuestión de escala como espacios amplios a pequeños; algunos ejemplos pueden ser amplios lobbies de cine o teatro hasta consultorios médicos y salas de espera. También se observan algunas conexiones como pasillos

que hacen de nexo entre salas y puertas con acceso a baños y escaleras. Entonces se puede decir que este grupo de imágenes no se tratan de espacios limitados y contenidos (a diferencia de algunos de los grupos anteriormente descritos) sino que cuentan con una zonificación que parte del espacio “principal” (las áreas de atención), y se ramifica a espacios secundarios afines al funcionamiento del área de servicio. Más allá de estas zonas, no reflejan mucha más complejidad de áreas.

Los elementos arquitectónicos y de mobiliario son muy variados, ya que se encuentran desde alfombras, losetas brillantes, puertas de servicio, escritorios, cajas o ventanillas de atención, etcétera, hasta elementos gráficos como hojas y carteles informativos, papelería y, los más destacados, iluminación con luces de tubo fluorescente y cielo raso con paneles acústicos. En conjunto, estas características se relacionan levemente con una estética arcaica propia de espacios gubernamentales, oficinas y hospitales de los años 90’s a 2000’s, por lo que no es común encontrarse con elementos y materiales más actuales y estilizados.

El espacio más destacado dentro de las exploraciones realizadas es la vieja clínica del ISSSTE, zona Centro, la cual, al tratarse de un hospital, refleja sensaciones de pulcritud, claridad y mucho color blanco, pero encontrándose vacío durante el horario nocturno, propicia sensaciones de inquietud, tensión y miedo, sobre todo al asomarse a espacios de servicio inaccesibles que permanecen con luces apagadas en contraposición con la fría iluminación de pasillos y salas. Se retrataron también otros espacios que conectaban con salas de espera y pasillos principales de la clínica que son espacios de servicio para los mismos trabajadores del lugar y, de la misma forma, se encontraron en penumbra.

En general, la atmósfera de lugares comúnmente habitados por aglomeraciones de personas aporta una sensación de vacío y descolocación al encontrarse totalmente vacías, pero puede incrementarse al sumar pulcritud y cuidado exagerado, tonos blancos, luces frías, eco y zumbido de lámparas, ya que son elementos que destacan solamente en la soledad, elementos a los cuales no se les suele prestar mucha atención pero que acompañan el recorrido en todo momento. Presenciar y hacerse consciente de estos elementos exalta la sensación de vacío, soledad y riesgo.

5.3.7 Espacios agorafóbicos

Figura 49 Imagen representativa de familia Espacios Agorafóbicos. “Zona central de Plaza Galerías Querétaro”, Santiago de Querétaro, México. Elaboración propia (21:40hrs, 22/05/2024).



Tabla 15 Características de composición arquitectónica de familia Espacios Agorafóbicos. Elaboración propia.

CARACTERÍSTICAS DE COMPOSICIÓN ARQ.	NÚMERO DE IMÁGENES	RANKING	FUENTES
1: Aprisionamiento 2: Infinitud 4: Regresión involuntaria 6: Silencio 7: Nostalgia 8: Kenopsia 9: Artificialidad	10	2do	8 imágenes de Plaza Galerías Querétaro. 2 imágenes de la vieja clínica del ISSSTE, zona Centro.

Los espacios agorafóbicos son caracterizados por ser espacios de dimensiones enormes, normalmente rebasando los cientos de metros cuadrados de área construida y teniendo dobles o triples alturas. Fueron diseñados para contener a grandes masas de personas al mismo tiempo y normalmente ofrecen productos y servicios por medio de espacios secundarios como tiendas y locales. Estos lugares suelen ser cinemas, estadios, centros comerciales y cualquier lugar que pueda contener una gran cantidad de personas.

Al encontrarlos vacíos, la sensación de *kenopsia* (hiper-vacío) se hace presente al presentar un eco prominente gracias al rebote del sonido en sus materiales. Normalmente cuentan con iluminación cálida a neutra que enmarca los puntos focales del espacio (dependiendo cuál sea la función que cumple) pero que también son generadoras de sombras y contrastes con la absoluta oscuridad de los espacios que circundan el área central, grandes galerías o pasillos, espacios secundarios en medio de los pasillos a modo de islas que promueven la oclusión de la visión, superficies de materiales reflejantes, pulcritud, grandes áreas de almacenamiento y exhibición de cosas, repetición de objetos, elementos de cancelería como vitrinas y escaparates, una gran cantidad de accesos o puertas cerradas que enfatizan el aprisionamiento, techos altos y un gran apartado gráfico. Éste último elemento es importante ya que, al ser espacios diseñados para mucha gente y tener características físicas de escalas gigantes, se requiere del uso de carteles y señalizaciones que indiquen la ubicación de los espacios secundarios. Los espacios secundarios suelen estar en la periferia de los pasillos para propiciar un flujo central a modo de circuito para que las personas puedan fácilmente recorrer el espacio. El observar tantos detalles a favor de las masas de personas hace extraña la experiencia de ubicarse en estos espacios en soledad, ya que su gráfica, diseño interior y arquitectura está claramente dirigida a la multitud, no al individuo.

Otro elemento importante es la relación escala-usuario, la cual es disonante tratándose de un solo individuo, lo que hace absolutamente necesaria la incorporación de masas de gente para su buen funcionamiento y principalmente, su atmósfera. Encontrarse dentro de un lugar con una escala descomunal hace de la *kenopsia* la sensación protagonista, acompañada de ansiedad, soledad, inquietud, y descolocación; también ayuda a propiciar una sensación de persecución y alerta a una amenaza desconocida que puede fácilmente ocultarse entre los múltiples elementos del espacio gracias a que no es posible una apreciación completa del mismo por su naturaleza colosal.

Esta escala disonante es uno de los principales factores de la agorafobia, la megalofobia, la talasofobia, el miedo oceánico y cualquier otra condición referente a miedos asociados al espacio, principalmente espacios contruidos exageradamente abiertos.

5.3.8 El *anti-hogar*

Figura 50 Imagen representativa de familia El anti-hogar. Fotograma del videojuego “Visage” (Studio, 2020).



Tabla 16 Características de composición arquitectónica de familia El anti-hogar. Elaboración propia.

CARACTERÍSTICAS DE COMPOSICIÓN ARQ.	NÚMERO DE IMÁGENES	RANKING	FUENTES
1: Aprisionamiento 5: Oscuridad 6: Silencio 7: Nostalgia	12	1er	4 imágenes de <i>Fears to Fathom: Carson House</i> . 6 imágenes de <i>Visage</i> . 2 imágenes del Bolerama Querétaro.

El grupo con mayor cantidad de imágenes fue el *anti-hogar*, término que se toma prestado de la psicología y que hace referencia a la casa-habitación donde se ha sufrido violencia y, en general, contiene ideas opuestas a las que se relacionan con el *hogar* (Nazario, 2023). Es descrito como: “[...] lugar donde en vez de paz hay desasosiego, en vez de unión familiar las relaciones son alteradas, en vez de seguridad hay desamparo” (Nazario, 2023, págs. 2-25), sin embargo, tratando de refinar un poco más el término, en el contexto de esta investigación refiere al espacio de la casa-habitación que fue despojada de su carácter hogareño por otros medios no necesariamente violentos. Cuando Gastón Bachelard habla sobre el hogar explica que “la casa es uno de los mayores poderes de integración para los pensamientos, los recuerdos y los sueños del hombre. [...] es el primer mundo del ser humano” (Bachelard, 2000, págs. 29-30) haciendo alusión a valores y sentimientos positivos de seguridad en una especie de maternidad, por lo que se propone que el *anti-hogar* es el espacio de casa-habitación percibido como todo lo opuesto al hogar.

Dentro de esta familia existen espacios principalmente de casa-habitación con elementos ornamentales comunes, pero en un estado de soledad y obscuridad. Este grupo refleja claramente lo dicho por Freud cuando habla sobre lo *unheimlich*, concepto que proviene de lo familiar (*heimlich*) transformado por medio de la desfamiliarización en lo siniestro o *uncanny*.

En estos espacios se observan salas de estar, recámaras, recibidores, escaleras, comedores, cocinas, baños y básicamente cualquier espacio común que puede contener una casa occidental moderna del siglo XX y XXI muchas veces con una arquitectura de estilo estadounidense, sin embargo, se considera que las imágenes evaluadas provienen de títulos de videojuegos de Estados Unidos, por lo que valdría la pena verificar en una futura investigación si otras tipologías de casa-habitación entrarían en este grupo. Los espacios cuentan con un mobiliario simple, funcional y con elementos de decoración interior tradicionales del estilo como cortinas, cuadros en paredes, plantas, alfombras, persianas, etcétera; materiales como papel tapiz, recubrimientos de yeso liso, pintura sólida, losetas de baño en tonos claros, puertas con marcos de madera, barandales de madera y herrería, muebles de cocina de melamina, entre otros; y uno de los elementos más importantes, objetos que reflejan una clara habitabilidad en el espacio como objetos personales guardados, periódicos sobre el comedor, fotografías familiares, imanes en el refrigerador, trastes en la tarja, camas destendidas, ropa colgada, juguetes en la habitación infantil, dibujos de niños, artículos de higiene personal desordenados, cajones abiertos y demás. Todos los anteriores son elementos que parecieran ser generadores de sensaciones cómodas y agradables de una casa común habitada que destacan la intimidad y privacidad de lo que representa un hogar, sin embargo el añadirle características ajenas al concepto de casa-habitación como lo son la iluminación pobre que genera espacios de penumbra y sombras proyectadas, la soledad no encontrando a otras personas dentro, y el silencio, se desfamiliariza el propio espacio, una contradicción atmosférica-espacial que lo vuelve siniestro.

La iluminación pobre y el silencio son una combinación potente a la hora de la creación de atmósferas atemorizantes, y el miedo incrementa al tratarse de un espacio íntimo, lo que habita desde dentro de lo familiar pero que, al ser sutil, no se identifica desde un solo origen, sino que asecha desde todas partes. Se ha observado cómo estos elementos van de la mano en otras familias de composición y están relacionados con lo siniestro, pero el presenciarlos en la privacidad del hogar, en la vida cotidiana, aumenta la tensión.

No es coincidencia que la casa-habitación esté posicionada en el primer lugar del presente estudio, ya que resulta altamente nostálgica tanto en sus elementos ya mencionados como en la atmósfera atemorizante que recuerda al miedo que se siente durante la infancia cuando inadvertidamente se va la luz durante la noche gracias a una tormenta eléctrica. Además, la casa-habitación, despojada de su carácter hogareño, es un símbolo de lo siniestro siendo un recurso utilizado desde siglos atrás en historias de terror, por ejemplo, el tropo de la famosa casa embrujada.

PLAY AREA



6. DISCUSIÓN

Recordando que el diseñador arquitectónico siempre va a tener las mejores intenciones de proyectar espacios que sean mayoritariamente agradables para el grueso de la población, se retoma la problemática principal de esta investigación que es la existencia de una vastedad de espacios cuyas composiciones dan efectos contrarios donde muchas veces, el incomodar al usuario no era el fin de éstos. Por lo tanto, se afirma que la existencia de estos espacios inquietantes proviene de la ignorancia del diseñador respecto a los elementos compositivos utilizados y al fenómeno conocido coloquialmente como *espacio liminal (espacio apócrifo)*, razón por la que se optó por evidenciar dicho fenómeno mediante esta investigación y se rastrearon hilos teóricos que, se intuían, compartían características compositivas con diversas teorías de lo siniestro.

Hablar de un carácter siniestro dentro de la arquitectura resulta complicado ya que no se acostumbra que dentro de esta rama se trabajen espacios intencionalmente atemorizantes ya que, por lejos, no es uno de los objetivos de la disciplina. Al menos, desde el funcionamiento y la habitabilidad siempre se ha buscado la eficiencia, la belleza y el confort, pero no se puede ignorar el hecho de que el fenómeno del *espacio apócrifo* existe y sea de tal relevancia que llegue a albergar foros en internet de cientos de miles de personas a quienes les atemoriza al mismo tiempo que les apasiona y que han llegado a un consenso de lo que es un *espacio apócrifo*; de allí la importancia del presente estudio al echar luz sobre este fenómeno y proceder considerando la virtualidad, ya que dentro de diversos videojuegos del género de terror/suspense, los espacios observados fueron intencionalmente diseñados para inquietar al usuario. Igualmente, es importante recalcar que no se trata de un simple fenómeno arquitectónico, o que al menos el espacio apócrifo no es un universo completo y finito de espacios que dan miedo, sino que es una pequeña parte de lo *unheimlich* estudiado por Freud en 1919.

Lo *unheimlich*/uncanny/siniestro es un concepto teórico muy potente que se encuentra en muchas otras áreas artísticas y de diseño. Es, como se ha estudiado, lo oculto dentro de lo familiar y tiene connotaciones fenomenológicas gigantescas ya que parece ser algo que no ha sido hecho para ser “visto” o descubierto. La potencia de este concepto viene de su propia subjetividad, de lo inadvertido y lo secreto; al mismo tiempo es frágil ya que acercarse a él, estudiarlo y desmenuzarlo provoca que se desvanezca frente a uno. Indagar sobre lo *unheimlich*, en el área que sea, es como tratar de descubrir el truco de magia de un mago; todo el tiempo se encuentra presente, pero no puede observarse de forma normal, se tienen que encontrar las pistas que lo conforman por medio de la observación y, sobre todo, de las sensaciones. Se requiere de cierta sensibilidad y algo de predisposición para encontrarse con lo siniestro, pero también de pasión y curiosidad. Hay muchos lugares donde se puede encontrar, personalmente lo he testimoniado en el ambiente que se torna extraño durante un eclipse, la radioactividad invisible que emana un trozo de vidrio, salir de la inmersión frente a una obra de ficción, o un apagón inadvertido una noche de tormenta. Estas pequeñas situaciones nos acompañan durante la vida y se quedan con nosotros en tanto se cae en cuenta de ellas siempre y cuando se tengan los ojos bien abiertos, así dando pequeñas pistas que la intuición señalará; pero dentro de la arquitectura, estas pistas pueden ser un poco más sutiles.

Estas pistas, las categorías estudiadas en esta investigación, salen del estudio teórico de lo siniestro y los resultados reflejan que cada una de ellas, como elementos compositivos, efectivamente se encuentran en los espacios apócrifos recabados, aunque unos con mayor frecuencia que otros. *¿Cuáles y qué cualidades tienen las tipologías de composiciones arquitectónicas de los espacios apócrifos que provocan respuestas emocionales relacionadas con la inquietud en espacios virtuales y reales?* fue la pregunta de investigación. Si observamos el apartado de resultados, se puede ver de forma específica el conteo de cada una de las categorías y su lugar en el ranking de prominencia, además de las tipologías de las ocho familias más prominentes del estudio, pero, más allá de decir cuál característica quedó en qué lugar, valdría la pena remarcar su relevancia y develar un par de dudas que pueden llegar a surgir.

Una duda es si es que ***¿todo espacio silencioso, oscuro y solo es en sí mismo un espacio apócrifo?*** Pareciera a primera vista que sí, ya que contiene elementos compositivos propios de las diversas teorías de lo siniestro y, particularmente el silencio, la obscuridad y la soledad son elementos que se encuentran juntos en obras de terror, demostrando que son una combinación indudable que detona inquietud en las personas; sin embargo, no se puede afirmar fielmente que ésta u otras combinaciones específicas sean propiamente apócrifas, ya que definir qué es o qué no es una combinación arquitectónica apócrifa no es el propósito de la presente investigación. Lo que se puede deducir es que, al contener algunos elementos de composición arquitectónica de los estudiados aquí, es probable que transmitan sensaciones similares al de un espacio apócrifo.

Otra duda razonable es ***¿cuáles elementos de composición arquitectónica están siempre presentes en el espacio apócrifo?*** A pesar de partir del consenso popular de lo que es un espacio apócrifo desde lo coloquial, no existe un convenio sobre elementos de composición arquitectónicos que siempre se encuentren en ellos. Más específicamente, y para responder esto, se sugiere revisar el apartado de resultados de esta investigación junto al *Anexo 02: Tablas y matrices* donde se ahondan en los resultados de porcentajes de prominencia de cada elemento compositivo por grupo; sin embargo, se sabe que los tres elementos más prominentes de todo el estudio son *aprisionamiento, silencio y kenopsia*. Hay que recalcar que estos elementos no aparecieron el 100% de las veces en la totalidad de imágenes, por lo que se puede afirmar que no existe ningún elemento o combinación específica que sea determinante del espacio apócrifo. Sabiendo esto, se puede preguntar si es que ***¿hay elementos que son necesarios para decir que un espacio es apócrifo?*** Dentro de esta investigación no, ya que todos los elementos compositivos aparecieron en mayor o menor medida, pero, nuevamente, ninguno el 100% de las veces. Lo que sí se puede afirmar es que los elementos de composición necesariamente deben provenir de lo siniestro/unheimlich/uncanny (cosas que en su misma naturaleza causan inquietud) o estar relacionadas con la estética de lo siniestro. No tendría objeto alguno tratar de hacer un espacio apócrifo proyectando elementos ajenos a estas teorías.

Terminando con este pequeño apartado de dudas, una que surgió después de la obtención de resultados es ***¿será que los espacios apócrifos son siniestros por, desde el inicio del estudio, encontrarse vacíos (ausencia social) y que las demás características de composición son únicamente incidentales?*** Antes de responder se enfatiza la necesidad metodológica de reunir el material de imágenes sin presencias humanas ya que éstas se consideran contaminación de la

información cuando la idea es, precisamente, pararse frente a frente con el espacio arquitectónico sin obstáculos no arquitectónicos y, en segundo lugar, el nivel de presencia social no es una característica de composición arquitectónica ni influye en la misma arquitectónicamente, por lo que no es tomada en cuenta como tal. Procediendo con la pregunta, el nivel de presencia social juega un factor dentro de las sensaciones relacionadas con la inquietud (normalmente a las personas no les gusta estar solas), y esta sensación se enfatiza cuando hay nula presencia social en un espacio público (como el caso de la kenopsia) o incluso si hay alta presencia social en espacios privados e íntimos (Lewis & Diel, 2022), pero aun sabiendo esto, no resulta un factor tan determinante para la inquietud, y menos aún para la composición arquitectónica del espacio apócrifo. Proponiendo un contra ejemplo, se pueden observar renders y fotografías dentro de muchas revistas y publicaciones de arquitectura, donde comúnmente se retratan espacios completamente vacíos, y observar que ninguno de ellos suele generar incomodidad y menos aún, ser identificado como un espacio apócrifo (ver Figura 51).

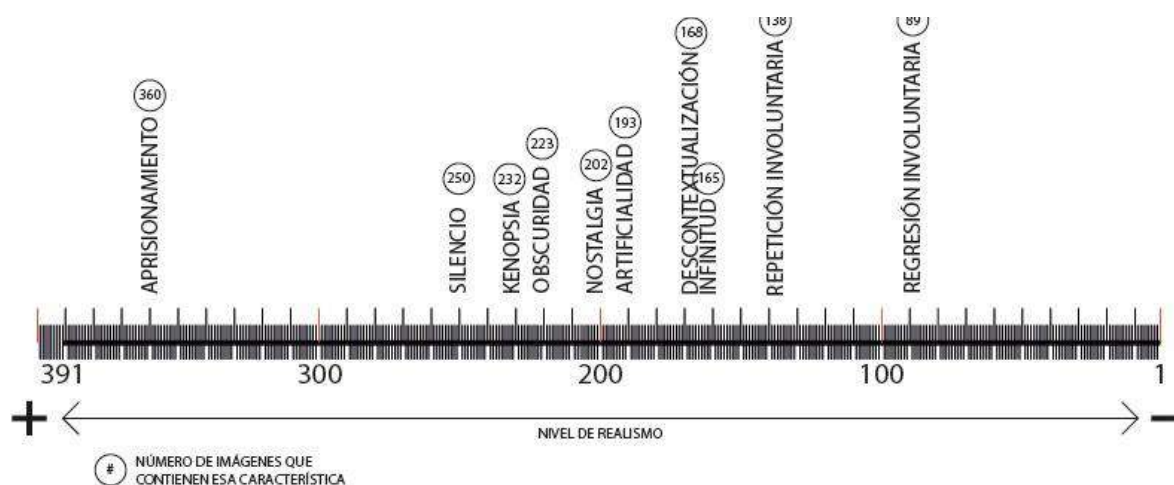
Figura 51 Portada de la revista SketchIN. (Universidad Autónoma de Querétaro, 2018).



En resumen, más que tratar de categorizar por medio de elementos y composiciones definitivas *qué es o no es* un espacio apócrifo, hay que sumergirse en ellos y sentirlos, lo que me recuerda a la frase “Reconocerás un espacio liminal (apócrifo) cuando lo veas” (Cinematix, 2023).

Habiendo resuelto estas inquietudes, continuó ahondando en los resultados sobre los elementos más y menos prominentes del estudio. Como ya se mencionó, las 3 categorías de composición más prominentes de todo el universo del material fueron: *aprisionamiento*, *silencio* y *kenopsia*; por otro lado, las tres menos prominentes fueron *regresión involuntaria*, *repetición involuntaria* e *infinitud* (ver figura 41). Las primeras, las más prominentes son elementos de composición arquitectónica comunes, fácilmente identificables y altamente repetidas, propio de muchos espacios arquitectónicos comunes (en el caso de espacios en la realidad) y realistas (en el caso de espacios virtuales). Por el contrario, las menos prominentes son difíciles de encontrar, ya que no suelen formar parte de una composición arquitectónica realista ni común; difícilmente se encontrarán espacios en la realidad que se sientan sobrados de elementos, repetitivos o con elementos descontextualizados ya que éstos deben cumplir con un funcionamiento real, sin embargo, en el apartado virtual es un poco más común encontrarlos ya que el fin principal es generar incomodidad, no tanto un funcionamiento realista, de esta forma siendo espacios que rayan el surrealismo y la fantasía. Visto así, se graficaron las diez categorías en sentido de su prominencia y se observó que, las más prominentes son las más relacionadas a un espacio arquitectónico realista, definiendo un espacio realista como aquel que emula mejor la realidad (ver Figura 52).

Figura 52 Gráfico que ubica de mayor a menor cantidad de imágenes las diez características de composición arquitectónica. Elaboración propia.



Por otro lado, independientemente del nivel de realismo que pueda tener un espacio (tanto real como virtual), gracias a los recorridos físicos y virtuales realizados, y a las observaciones y descripciones fenomenológicas hechas, se aprecia un distanciamiento atmosférico propio y esencial en las ocho familias más prominentes del estudio, ya que éstas, desde su recolección, pertenecen a un acuerdo cultural de lo que es un espacio apócrifo, lo que resulta en que el nivel de realismo que tenga el espacio no priva el distanciamiento atmosférico y su carácter inquietante en los espacios. Este resultado difiere del anteriormente mencionado estudio de Lewis y Diel en el cual las imágenes de espacios que fueron señaladas como causantes de sensaciones similares a las experimentadas frente al valle inquietante, eran aquellas que parecían más extrañas y alejadas a una composición arquitectónica familiar, tal como ellos concluyen:

“Se ha observado y explicado un extraño valle de lugares físicos mediante desviaciones de configuración en lugares físicos. Los dos primeros experimentos encontraron un extraño valle de lugares físicos asociados con características arquitectónicas desviadas. Los resultados del tercer experimento indican que el efecto de las desviaciones de los lugares físicos sobre lo siniestro también abarca la presencia de humanos. Así, lo siniestro es una reacción general a las desviaciones de patrones familiares.” (Lewis & Diel, 2022, pág. 13).

Esta conclusión tiene sentido con lo que explica Jentsch cuando habla de la *incertidumbre intelectual* que es, en términos básicos, el miedo a lo desconocido, sin embargo, Freud ahonda más al refutar esa idea cuando dice que lo *unheimlich* se encuentra en lo familiar:

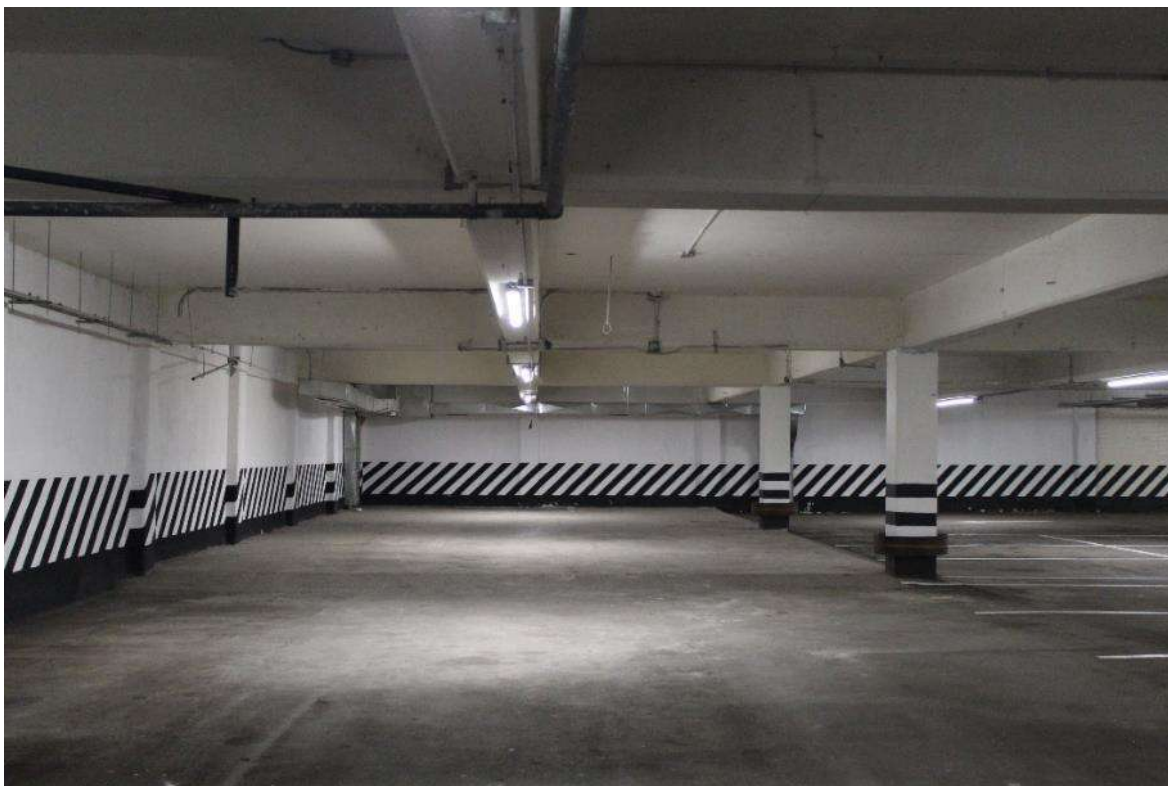
“La voz alemana «unheimlich» es, sin duda, el antónimo de «heimlich» y de «heimisch» (íntimo, secreto, y familiar, hogareño, doméstico), imponiéndose en consecuencia la deducción de que lo siniestro causa espanto precisamente porque no es conocido, familiar. Pero, naturalmente, no todo lo que es nuevo e insólito es por ello espantoso, de modo que aquella relación no es reversible. Cuanto se puede afirmar es que lo novedoso se torna fácilmente espantoso y siniestro; pero sólo algunas cosas novedosas son espantosas; de ningún modo lo son todas. Es menester que a lo nuevo y desacostumbrado se agregue algo para convertirlo en siniestro. Jentsch no ha pasado, en términos generales, de esta relación de lo siniestro con lo novedoso, no familiar. Ubica en la incertidumbre intelectual la condición básica para que se dé el sentimiento de lo siniestro. Según él, lo siniestro sería siempre algo en que uno se encuentra, por así decirlo, desconcertado, perdido.” (Freud, Lo Siniestro, 2020, págs. 7-8).

Pero la disparidad entre el estudio de Lewis y Diel y la presente investigación no niega ningún resultado ya que ellos, desde su rama que es la psicología, y su objeto de estudio que es la inquietud, han medido dicha sensación en son de elementos familiares desviados y reconfigurados, tal y como ocurre en la teoría del valle inquietante; por otro lado, en la presente investigación se estudiaron los distintos elementos de composición arquitectónica en el objeto de estudio que fue el consenso cultural del *espacio apócrifo* desde foros especializados en internet, donde la visión del espacio apócrifo ya está establecida en la conciencia colectiva de los miembros del foro, consumidores y desarrolladores de videojuegos. Se insta a futuras investigaciones estudiar desde la psicología la sensación de inquietud causada por diversas composiciones arquitectónicas que se encuentren en el fenómeno cultural del *espacio apócrifo*, recalcando la importancia del transitar dentro del espacio de forma física y/o virtual, ya que gran parte de las sensaciones experimentadas por los usuarios surge de la experiencia del recorrer el espacio.

Volviendo a la distinción sobre los niveles de realismo y fantasía de los espacios evaluados, es importante recordar que Freud hizo una distinción similar cuando hablaba sobre lo *unheimlich*, mencionando que dentro del mundo de la fantasía existían tropos de lo siniestro que no se encontraban en la realidad como lo es el *Doble* o el *Autómata* pero que eran altamente inquietantes porque podían relacionarse con recuerdos de la infancia o preocupaciones psíquicas más profundas (Freud, Lo Siniestro, 2020). A pesar de que este estudio no hace una diferenciación tajante entre espacios realistas y fantásticos ya que se enfoca principalmente en el carácter material que la

arquitectura tiene y, sobre todo, en el objetivo general de la investigación al centrarse en buscar, definir y describir cuáles son las tipologías de composiciones arquitectónicas en estos espacios indistintamente de su realismo, se hacen a continuación observaciones interesantes sobre los espacios visualmente fantásticos y realistas. Se toman como ejemplo dos imágenes de espacios, uno con las tres características más prominentes que sería la composición 1,6,8, (un espacio real, ver Figura 53) y otro con las tres menos prominentes que sería la composición 1,2,3,4,5,7,8,9,10 (un espacio virtual, ver Figura 54) ya que no existe la composición 2,3,4.

Figura 53 Fotografía del estacionamiento subterráneo de La Comer de Zaragoza, Querétaro, México (20024). Elaboración propia.



Este espacio real se retrata vacío y se observan sus características estructurales y arquitectónicas al desnudo. Es un espacio en donde no interesa generar estancias prolongadas y únicamente cumple con la función de estacionar vehículos en lo que el usuario hace sus compras, esa es toda la explicación que justifica su existencia y no hay contexto o concepto que le dé un mayor sentido. Es un espacio como tantos otros, al que se está acostumbrado a ver, pero no tanto a percibir fielmente. Al adentrarse en él con ojos apreciativos se siente enorme y sin ocupar. Durante el recorrido, a pesar de haber observado algunos carros, no había personas ni muchos sonidos, únicamente el eco del sonido ambiental exterior y las luces fluorescentes.

A pesar de estar en cierta medida acostumbrados a ellos, este tipo de espacios apócrifos reales, con el paso del tiempo dentro de ellos, generan un incremento de incomodidad ya que son disruptivos en comparación con espacios más amigables y realmente diseñados para una buena calidad de estancia. Al encontrarse regularmente solos ponen en duda la justificación de su existencia más allá del cumplimiento de una sola función y parecieran ser lugares pertenecientes a un limbo donde

únicamente puede cumplirse dicha función. El mundo real no es así, no totalmente, ya que existe una vastedad de espacios dentro de los cuales se pueden hacer múltiples actividades, las cuales fueron tomadas en cuenta para su diseño y promueven en sí mismos la actividad humana. La gran mayoría de los espacios apócrifos reales suelen estar ubicados en el lado opuesto del espectro, muchos de ellos, como se ha visto en los resultados y las tipologías finales de este trabajo, son espacios de una sola función, de un uso intermitente y corto, sin embargo ésta no es una norma universal, ya que la tipología más prominente se trata del *anti-hogar*, espacios de una casa-habitación la cual se encuentra en penumbra, soledad y silencio y, sin importar cuántas actividades puedan desarrollarse en ella, resulta altamente inquietante por el gran y marcado distanciamiento atmosférico que genera.

El distanciamiento atmosférico en los espacios apócrifos reales es más potente cuando se presenta en espacios íntimos. Se está acostumbrado ver espacios hostiles y de poco uso, como los vistos en varias tipologías (espacios de servicio, espacios de atención, agorafóbicos, etc.), como mismos tropos dentro del género de terror en películas, videojuegos y literatura, pero el lugar donde es todavía menos deseado ese distanciamiento es en la intimidad del hogar. En palabras del cineasta de terror Kris Straub en uno de sus cortometrajes, es sentir que *“tu hogar tiene otra entrada”* (Straub, 2019). Ese es el punto en donde la realidad se torna extraña y es más intensa porque no se trata de una obra de ficción sino del mundo real y, si pasa eso en el mundo real, la sensación de amenaza, ansiedad e inquietud que se pueda tener en estos espacios es aún más intensa que la que se pueda sentir en un espacio virtual o ficcional.

Si bien es cierto cuando Anthony Vidler dice que:

“[...] ningún edificio, ningún efecto especial de diseño puede garantizar que provoque una sensación siniestra. Pero en cada momento de la historia de la representación de lo siniestro, y en ciertos momentos de su análisis psicológico, los edificios y espacios que han servido como escenario de experiencias siniestras han estado dotados de características reconocibles. [...] Desde esta perspectiva, lo siniestro arquitectónico que se invoca en este libro es necesariamente ambiguo, combinando aspectos de su historia ficticia, su análisis psicológico y sus manifestaciones culturales. Si los edificios o espacios reales se interpretan desde esta perspectiva, no es porque posean propiedades siniestras en sí mismos, sino porque actúan, histórica o culturalmente, como representaciones del extrañamiento. Si hay una premisa única que se puede derivar del estudio de lo siniestro en la cultura moderna, es que no existe una arquitectura siniestra, sino simplemente una arquitectura que, ocasionalmente y con diferentes propósitos, se dota de cualidades siniestras.” (Vidler, 1992, págs. 11-12).

sostengo que el carácter material de la composición arquitectónica también es un gran impulsor de lo siniestro, promoviendo una cierta atmósfera, quizás efímera, que torna siniestro el espacio y que, si no fuese el caso, probablemente el fenómeno del espacio apócrifo no sería tan característico como lo es en tiempos recientes.

Un gran ejemplo de esto es el tropo de la casa embrujada (que Vidler considera como emblemático de lo siniestro), donde material y compositivamente se encuentran atmósferas inquietantes. Prueba de ello son las líneas de la icónica novela de terror *The Haunting of Hill House*:

“Ningún ojo humano puede aislar la desafortunada coincidencia de línea y lugar que sugiere maldad en el rostro de una casa; sin embargo, de alguna manera, una yuxtaposición maniática, un ángulo mal girado, un encuentro fortuito de techo y cielo, convirtió Hill House en un lugar de desesperación, más aterrador porque su rostro parecía despierto, con la vigilancia de las ventanas vacías y un toque de alegría en la ceja de una cornisa. [...] Esta casa, que parecía haberse formado sola, formando su propio y poderoso patrón bajo las manos de sus constructores, adaptándose a su propia construcción de líneas y ángulos, alzó su imponente cabeza hacia el cielo sin concesiones a la humanidad. Era una casa sin bondad, jamás pensada para ser habitada, no apta, un lugar inapropiado para la gente, para el amor o para la esperanza. [...] escalofriantemente errónea en todas sus dimensiones [...]” (Jackson, 2006, págs. 33-37).

Estas líneas aclaran lo siniestro desde la materialidad arquitectónica, pero hay que enfatizar que “Las casas están profundamente implicadas con la humanidad, y sin embargo no son humanas” (Curtis, 2008, pág. 10), es decir que, más allá de la arquitectura, el *anti-hogar*, al igual que el hogar, puede repercutir de múltiples formas a sus habitantes gracias a su cercanía y familiaridad. En palabras de Barry Curtis: “La casa es más misteriosa cuando es más familiar” (Curtis, 2008, pág. 11).

Figura 54 Fotograma del videojuego “Pools” (Tensori, 2024).



Ahora, los espacios apócrifos virtuales más cercanos a la fantasía suelen tener elementos que llaman mucho la atención, siendo más oníricos, descontextualizados y repetitivos en sus elementos compositivos. Muchos de los elementos materiales observados recuerdan justamente a entornos arquitectónicos de nuestra realidad con materiales, colores y objetos que se encuentran fácilmente

en espacios cotidianos pero que, dentro de estos espacios, distan mucho de composiciones típicas. En muchos títulos de videojuegos de terror/suspense que tienen como estilo estético los espacios apócrifos, se enfatiza la idea de la soledad y el aprisionamiento, y tienden a exagerar las sensaciones relacionadas con la inquietud exagerando la extrañeza de la atmósfera espacial por medio de estas composiciones anómalas, de allí que se opte por utilizar la repetición y regresión involuntarias, la infinitud, la descontextualización y, en general, las características de composición arquitectónicas que comulguen más con la fantasía y lo irreal. La virtualidad permite abandonar la idea formal de funcionamiento de un espacio y promueve la creación experimental, dando rienda suelta a experiencias estéticas surreales donde el fin, al igual que muchas otras expresiones artísticas del género de lo siniestro, es provocar sensaciones de inquietud mediante la indeterminación compositiva mientras se recorre el espacio. Un ejemplo accidental de esto es la imagen viral conocida comúnmente como *Can you recognize anything in this photo?* (anónimo, 2019), una imagen generada en 2019 en la plataforma ArtBreeder que fue muy popular, destacándose sobre otras imágenes generadas por inteligencia artificial por mostrar varios objetos juntos muy cerca de la línea del realismo, pero que resultan difíciles de determinar, lo cual hizo que varios internautas comentaran lo ajeno y extraño que se sentía observar la imagen, ya que pareciese encontrarse en un punto intermedio entre la abstracción y el realismo fotográfico (ver Figura 55). El internauta Vinesauce ejemplifica esta sensación de la siguiente forma:

“[...] such a weird sensation to almost recognize what something is but...I would imagine this is what looking at human things would look like to an alien. I want you to picture yourself you're an alien, you visit earth, and this is what objects look like to you [...] you can almost recognize it, but you just get stopped. Your brain puts together a couple things but it's just not right and that's why I think this is so fucking disturbing” (Vinesauce, 2019, págs. 10:12-10:56).

Figura 55 *Can you recognize anything in this photo?* (anónimo, 2019).



Este tipo de arte recuerda mucho a la exposición titulada *The Object Hurts the Space*, del pintor Ivan Seal donde se retratan objetos indescifrables que recuerdan a objetos cotidianos, personajes o memorias (Seal, 2011), pero uno de sus trabajos más reconocidos a la fecha son las seis portadas que pintó para la anteriormente mencionada compilación de álbumes *Everywhere at the End of Time* (ver Figura 56), que consiste en alrededor de seis horas de música de los años 20's y 40's que poco a poco va distorsionándose, reverberando y ralentizándose para emular lo que siente una persona con deterioro de la memoria o Alzheimer (The Caretaker, 2006-2019). El gran grueso de usuarios que ha escuchado la compilación concuerda en que no se trata de una experiencia placentera, más bien incómoda e inquietante. En general, las decisiones compositivas de estos artistas en estas obras muestran la posibilidad de que la indeterminación de una obra completa, a manera de umbral, puede generar desasosiego y sentimientos relacionados a lo siniestro.

Figura 56 *Everywhere at the End of Time* (The Caretaker, 2006-2019).



Volviendo a la composición espacial, en mi artículo titulado *El valle inquietante aplicado al espacio arquitectónico* (Villalobos Guzmán & López Domínguez, 2024), hago cinco paralelismos de espacios virtuales en son de las características de diseño en distintos puntos de la gráfica de Mori, teniendo como nodos importantes el *robot industrial*, el *animal de peluche*, el *cadáver*, la *mano protésica* y la *persona saludable*, siendo el nodo del *cadáver* la parte más baja de la gráfica y argumento central de la teoría de Mori. En este punto se encuentran los espacios que provocan más inquietud gracias a sus disonantes características arquitectónicas y pongo como ejemplo un fotograma del videojuego *Anemoiapolis: Chapter 1* donde:

“[...] se pueden observar espacios que funcionan de manera lógica y tienen sentido, pero, a diferencia del apartado anterior, su configuración parece montada, no habitada ni utilizada. Permanece como un espacio expositivo y maquettato que da a entender el funcionamiento de dicho espacio, pero no ahonda en una apropiación de un espacio real” (Villalobos Guzmán & López Domínguez, 2024, págs. 5-6).

El espacio ubicado en *cadáver* en ese artículo no es totalmente preciso ya que, como se ha explicado arriba, por sus elementos de configuración arquitectónica tienden a la irrealidad y el surrealismo exagerando las sensaciones de inquietud, lo que provoca que su supuesto funcionamiento pase a último plano y realmente sea difícil dotarle un sentido funcional y real a su configuración; en otras palabras se trata de un distanciamiento atmosférico gracias a lo extraño de su configuración y pareciese un espacio “no diseñado para humanos”. Concretamente, es correcta la afirmación de que parecen maquettados y escenográficos, pero no siempre funcionan de manera lógica y no siempre parecen tener sentido.

Otro error dentro de ese artículo, una vez evaluados los resultados de esta tesis, es poner en el nodo de *persona saludable* espacios vistos en el videojuego *Visage: Rakan's Chapter* en lugar de un espacio real. En su momento entraron en ese apartado porque la configuración vista en ellos dista de las configuraciones desviadas en *Anemoiapolis: Chapter 1* y se acercan mucho más a una configuración realista; sin embargo, se debe aclarar que no es posible que un espacio virtual tome el lugar de *persona saludable* en la gráfica de Mori, ya que, a pesar de ser posible sentir presencia en estos espacios, para nada es la realidad misma. Inclusive Mori no ubica un androide en este nodo sino realmente un ser humano saludable. Entonces se rectifica que los espacios vistos en *Visage*, pertenecientes a la tipología de *anti-hogar*, tal y como los resultados del presente estudio arrojan que son la familia más prominente de todas y, sobre todo, que al realizar los recorridos virtuales realmente se sentían como espacios altamente inquietantes, realmente pertenecen a un punto bajo del valle inquietante de Mori. Es difícil precisar a qué punto exacto pertenecen, pero el valle inquietante, más que una ubicación específica, es un amplio espectro.

Este artículo fue realizado antes de contar con los resultados de esta tesis (y en el momento de escribir esta sección, no ha sido publicado aún, pero se encuentra en proceso), pero al hacer estas observaciones entre ambos, se puede lanzar luz sobre una gran distinción entre lo *unheimlich* y el valle inquietante. Una de las teorías del porqué resulta tan incómodos y terroríficos los diseños ubicados dentro de la parte baja del valle es, como dijeron Lewis y Diel, la ruptura de la familiaridad (desfamiliarización) al tratar torpemente de acercarse a un diseño realista y no conseguirlo (Lewis & Diel, 2022). Esto tiene su conexión con los tropos de Freud específicamente en el del *Autómata* que es tal cual, un androide que causa confusión al visualmente asemejarse a un ser humano y no serlo (Freud, Lo Siniestro, 2020). El *Autómata* forma parte de la teoría de lo *unheimlich* pero no lo es todo, lo *unheimlich* es mucho más amplio que la extrañeza a configuraciones desviadas y realidades distorsionadas es, sobre todo “[...] todo lo que debía haber quedado oculto, secreto, pero que se ha manifestado.” (Freud, Lo Siniestro, 2020, pág. 12), y las formas en que se manifiesta son vastas. Se concluye entonces que todo lo perteneciente al valle inquietante es parte de lo *unheimlich*, pero no todo lo *unheimlich* pertenece al valle inquietante.

Finalmente, una última observación de la presente investigación es enfatizar que no se trata de un estudio circular donde se eligieron imágenes y material propiamente siniestras para buscar en ellas elementos de la teoría de lo siniestro sino que se tomaron elementos propios de las teorías de lo siniestro de diversos autores en diversas áreas investigativas para buscar éstas características en espacios pertenecientes al fenómeno del espacio apócrifo, el cual parte de un gran consenso cultural en internet del cual se intuía la existencia de una correlación con estas teorías y, efectivamente, se demostró su relación con lo *unheimlich/siniestro/uncanny* ya que ninguna característica de composición fue eliminada por nulidad; también se demostró que existe un distanciamiento atmosférico presente en estos espacios por medio de recorridos físicos y virtuales y sobre todo, por medio de observaciones fenomenológicas.



7. CONCLUSIONES

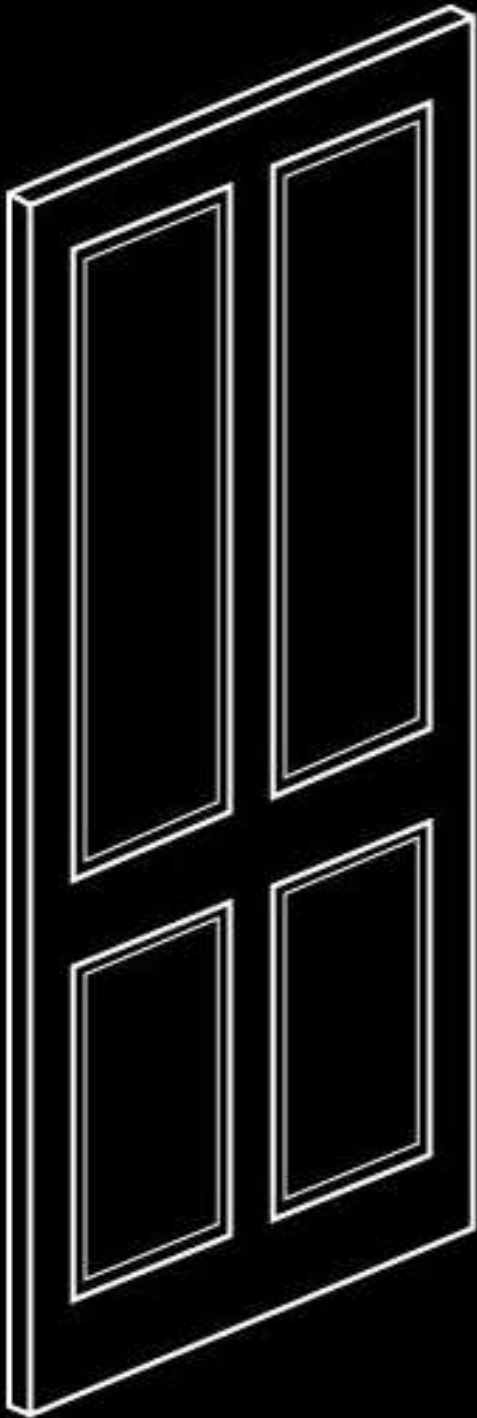
Al adentrarse en el fenómeno arquitectónico del *espacio apócrifo* desde las plataformas de foros de internet, realizar una exploración documental detallada de dicho fenómeno y ahondar en los aspectos compositivos arquitectónicos del espacio apócrifo a través de diversas teorías de lo *unheimlich/siniestro/uncanny*, se ha evidenciado de forma puntual cada elemento de composición arquitectónica como punto comparativo, enconando una conexión con lo intrínsecamente siniestro en espacios arquitectónicos reales y virtuales, aportando información cuantitativa con los porcentajes de prominencia obtenidos, e información cualitativa con las descripciones fenomenológicas de las ocho familias prominentes, las cuales pretenden inspirar nuevas investigaciones en la disciplina de la arquitectura dentro de la categoría estética de lo siniestro, área poco explorada pero de gran valor teórico. De la misma forma, futuras investigaciones en otras áreas investigativas podrán darse a la tarea de ahondar más en el tema estético de lo siniestro en la arquitectura superando los límites de esta misma disciplina, por ejemplo, poniendo a prueba el efecto emocional de estos escenarios en sujetos de estudio voluntarios.

Además, se realizaron recorridos presenciales y virtuales, tablas y matrices con las evaluaciones estéticas realizadas y el proceso completo para la obtención de los porcentajes de prominencia de cada elemento de composición, una aplicación de escritorio dinámica para la fácil visualización de resultados y un modelo 3D de un recorrido virtual como plasmado arquitectónico general de cada familia prominente. Todo esto puede ser consultado en los anexos: *Anexo 01: Videos de recorridos virtuales*, *Anexo 02, Tablas y Matrices*, *Anexo 03: Aplicación de escritorio* y *Anexo 04: modelo 3D de recorrido virtual*.

Al encontrar y definir las ocho familias más prominentes del estudio, que puntualmente son *Pasillos alargados*, *Espacios confinados*, *Espacios de servicio*, *Tras bambalinas*, *Espacios nostálgicos*, *Espacios de atención*, *Espacios agorafóbicos* y *El anti-hogar*, y describirlas bajo el método fenomenológico (ver apartado 5.3 *Familias prominentes: intuición y descripciones fenomenológicas*), el trabajo realizado ha sido positivo y satisfactorio respecto al objetivo general de la tesis que fue: definir y describir cuáles son las tipologías de composiciones arquitectónicas más prominentes existentes en los espacios apócrifos que provocan respuestas emocionales relacionadas con la inquietud en el usuario promedio, tomando como caso de estudio títulos de videojuegos dentro del género de terror y buscando paralelismos con espacios en la realidad. De igual forma, la hipótesis que fue: que estas tipologías de composición arquitectónica son las que se encuentran más distanciadas atmosféricamente de una composición común, comulgando con lo intrínsecamente siniestro tanto en espacios virtuales como en espacios reales, también resultó correcta al tomar características propias de las teorías de lo siniestro y encontrarlas en el universo del material recolectado, además de comprobar de primera mano el distanciamiento atmosférico en estos escenarios. Se concluye igualmente que, estas tipologías resultantes encontrados en los espacios apócrifos no son estrictamente composiciones imprescindibles ni determinantes de dicho fenómeno, más bien son las composiciones más frecuentemente presentes, implicando que el espacio apócrifo se extiende en un gran abanico de composiciones arquitectónicas que contienen elementos compositivos propios de las teorías de lo siniestro.

A pesar de las limitaciones del lenguaje escrito que dista enormemente de la experiencia estética que provee la arquitectura por medio de su recorrido, se ha retratado fielmente la existencia de atmósferas inquietantes existentes en los espacios apócrifos y se han aclarado los elementos que pueden componer estos entornos arquitectónicamente, de esta forma poniendo de manifiesto que el quehacer del diseñador arquitectónico debe tomar en cuenta estos factores en el diseño de espacios reales para evitar la creación de espacios inadecuados para los usuarios y, por otro lado, también inspirar a diseñadores de videojuegos y espacios virtuales a experimentar con estas composiciones si la intención es, precisamente inquietar a las personas (al menos de forma artística y recreativa). Se enfatiza que la finalidad de este trabajo es advertir a todo diseñador espacial sobre estas composiciones al mismo tiempo que inspirarlo a utilizarlas y experimentar responsablemente con ellas. También dirijo esta exploración a personas que comulgan con mis ideas, amantes y apasionados del terror, ya sea que gusten de sumergirse en estas atmósferas, o creativos que deseen emularlas en la virtualidad y otros medios artísticos.

Finalmente, cierro esta investigación agradeciendo profundamente la oportunidad brindada por el Consejo Nacional de Humanidades, Ciencias y Tecnologías de aportar a mi rama investigativa conocimiento sobre un tema humanístico-estético de importancia dentro de la arquitectura, además de ser un tema que me apasiona profundamente, esperando haber abierto puertas a futuros investigadores generando nuevas preguntas y meditaciones.



REFERENCIAS

- © 2025 Winchester Mystery House. (n.d.). *Winchester Mystery House*. Retrieved from <https://winchestermysteryhouse.com/history/>
- Agamben, G. (2023). *Cuando la casa se quema* (1ra ed.). Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora. doi:ISBN: 978-987-8969-46-6
- Ambrosem123. (2020). That one family member's living room that you visited once in your childhood... Retrieved from https://www.reddit.com/r/LiminalSpace/comments/j6qh3e/that_one_family_member_s_living_room_that_you/
- Anónimo. (2021). Just gotta drop off some paperwork... Retrieved 2024, from https://www.reddit.com/r/LiminalSpace/comments/rbg208/just_gotta_drop_off_som_e_paperwork/
- Anónimo. (2021-2025). *Etimologías de Chile*. Retrieved from <https://etimologias.dechile.net/?error>
- Anónimo. (2021-2025). *Etimologías de Chile*. Retrieved from <https://etimologias.dechile.net/?aberracio.n>
- Anónimo. (n.d.). *r/backrooms*. Retrieved from *r/backrooms*: <https://www.reddit.com/r/backrooms/>
- Augé, M. (2000). *Los no lugares: espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Barcelona, España: Gedisa Editorial. doi:ISBN: 84-7432-459-9
- Bachelard, G. (2000). *La poética del espacio*. D. F., México: Fondo de cultura económica. doi:ISBN: 950-557-354-5
- Bertalanffy, L. V. (1985). *Teoría general de los sistemas. Fundamentos, desarrollo, aplicaciones*. Ciudad de México: Fondo de cultura económica.
- Birlanga, J. g. (2015). Lo siniestro: estética y cultura visual. *Herejía y Belleza: Revista de estudios culturales sobre el movimiento gótico*(3), 27-50.
- Castle, P. (2020). Superliminal. Retrieved from <https://store.steampowered.com/app/1049410/Superliminal/>
- Cinematix. (2023). Espacios liminales. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=R7JoQ4FWmXA&t=7s>
- Comunitario. (2019-actualidad). *r/LiminalSpace*. Retrieved from <https://www.reddit.com/r/LiminalSpace/?rdt=47436>
- Corominas, J. (1984). *Diccionario crítico etimológico castellano e hispánico CE-F* (Vol. 2). Madrid, España: Gredos. Retrieved from ISBN 84-249-1363-9

- Corominas, J. (1984). *Diccionario crítico etimológico castellano e hispánico G-MA* (Vol. 3). Madrid, España: Gredos. Retrieved from ISBN 84-249-1365-5.
- Corominas, J. (1987). *Breve diccionario etimológico de la Lengua Castellana*. Gredos.
- Currie, K. (2015). *Hirochima Smile*. Flowers Gallery, Nueva York.
- Curtis, B. (2008). *Dark Places: The haunted house in film*. Londres, Inglaterra: Reaktion Books LTD. doi:ISBN-13: 978 1 86189 389 5
- Descartes, R. (1977). *Meditaciones Metafísicas con objeciones y respuestas* (Primera edición ed.). Madrid, España: Ediciones Alfaguara. doi:ISBN: 8420402117
- Díaz, C. A. (2017). El trastorno de despersonalización y desrealización desde el punto de vista de la psicoterapia fenomenológicaexistencial. *Organización de un taller en el aula de Educación Infantil 5 Proyecto de Implementación del enfoque de Inteligencias Múltiples para la innovación educativa en la etapa infantil*, 15(54), 179-195.
- Dixon, M. (2013). *Haddonfield*.
- Falcón, L. Á. (2013). Arquitectura y fenomenología. Sobre la arquitectura de la indeterminación en el espacio. *Eikasa revista de filosofía*(47), 813-836.
- Finnegan, L. (Director). (2019). *Vivarium* [Motion Picture].
- Freud, S. (1976). *El malestar de la cultura*. Buenos Aires, Argentina: Amorrortu.
- Freud, S. (2020). *Lo Siniestro*. Archivos Vola.
- Games, T. (2022). Dream Logic. Retrieved from https://store.steampowered.com/app/2110510/DREAM_LOGIC/
- Gennep, A. V. (2008). *Los ritos de paso*. Madrid, España: Alianza Editorial.
- Gumucio Dagrón, A., Jacobs, B., Anderson, E., & López Baldizón, J. (2000). *Cuentos Breves latinoamericanos*. Guatemala, Guatemala: Piedra Santa.
- Heidegger, M. (2015). *Construir, habitar, pensar*. Oficina de arte y ediciones.
- Helena. (2021-2025). *Etimologías de Chile*. Retrieved from <https://etimologias.dechile.net/?apo.crifo>
- Hoffman, E. T. (2023). *El Hombre de Arena*. E-Bookarama Editions.
- Holl, S. (2014). *Cuestiones de percepción: Fenomenología de la Arquitectura*. Editorial GG.
- J. P. Wolf, M., & Perron, B. (2005). Introducción a la teoría del videojuego. *Revista de Comunicación Audiovisual*.
- Jackson, S. (2006). *The Haunting of Hill House*. Estados Unidos de América: Penguin Classics. doi:ISBN-10: 0143039989

- Jentsch, E. (2008). On the Psychology of the Uncanny (1906): Ernst Jentsch. In J. C. Jervis, *Uncanny Modernity Cultural Theories, Modern Anxieties* (pp. 216-227). Basingstoke, Reino Unido: Palgrave Mcmillian.
- King, S. (2016). *Danza Macabra* (2da ed.). Valdemar.
- Koenig, J. (2021). *The Dictionary of Obscure Sorrows*. Austria: Simon & Schuster.
- Koolhaas, R. (2014). *Acerca de la ciudad*. Barcelona, España: Gustavo Gili. doi: ISBN: 978-84-252-2817-9
- Lewis, M., & Diel, A. (2022). Structural deviations drive an uncanny valley of phisical places. *Journal of Environmental Psychology*.
- Lippit, A. M., Neri, L., Hu, R., & Carels, E. (2023). At the edges of transparent language. *Architectural Design: In Praise of Penumbra*, 93(04), 16-127. doi:ISBN 978 1 119 98396 5
- M. Slater, B. L.-V. (2009). How we experience immersive virtual enviroments: the concept of presence and its measurement. *Anuario de Psicología*, 40(02), 193-210.
- Manganian. (2019). The Backrooms. Retrieved from <http://backrooms-wiki.wikidot.com/theme:4chan>
- Maza, R. M. (2011, Septiembre). *Composición Arquitectónica*. (U. P. València, Ed.) Retrieved from https://www.researchgate.net/profile/Ricardo-Meri-De-La-Maza/publication/311947137_Composicion_Arquitectonica/links/5863d7b408aebf17d3973ef9/Composicion-Arquitectonica.pdf
- Mori, M. (2012). The Uncanny Valley: The Original Essay. *Robotics & Automation*, 19(2), 98-100. Retrieved octubre 18, 2023
- Nazario, I. C. (2023). *El antihogar de la violencia doméstica: Una exploraión del conpecto hogar en sobrevivientes de violencia doméstica que compartían vivienda con su agresor*. Río Piedras, Puerto Rico: Universidad de Puerto Rico. Retrieved from <https://hdl.handle.net/11721/3523>
- Neri, L., & Hu, R. (2023). The intimacy of Neglect: thresholds, interconnectedness and unexpected glimpses. *Architectural Design: In Praise of Penumbra*, 93(04), 87-95.
- Neri, L., & Hu, R. (2023). The Intimacy of Neglect: Thresholds, Interconnectedness and Unexpected Glimpses. *Architectural Design: In Praise of Penumbra*, 87-95.
- Parsons, K. (Director). (2022). *The Backrooms (Found Footage)* [Motion Picture]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=H4dGpz6cnHo&t=6s>
- pgWave. (2022). The Complex: Found Footage. Retrieved from https://store.steampowered.com/app/1942120/The_Complex_Found_Footage/
- Quist, A. (2023). Anemoiapolis: Chapter 1. Retrieved from https://store.steampowered.com/app/1522960/Anemoiapolis_Chapter_1/

- Seal, I. (2011). *The Object Hurts the Space*. RaebervonStenglin Gallery, Zúrich, Suiza.
- Simpson, J., & Weiner, E. (1989). *The Oxford English Dictionary* (Second Edition ed., Vol. VIII).
- Son_of_iptuous. (2023). Visited my childhood mall, it always had so many people. I can still hear them but...I don't see anybody... Retrieved 2024, from https://www.reddit.com/r/LiminalSpace/comments/177htzv/visited_my_childhood_mall_it_always_had_so_many/
- Straub, K. (Director). (2019). *Real Sleep* [Motion Picture]. Retrieved from <https://youtu.be/NZ-vBhGk9F4?si=tFy3aBCKQuGESvnk>
- Studio, S. (2020). Visage. Retrieved from <https://store.steampowered.com/app/594330/Visage/>
- Successful_Salad_191. (2020). "Bliss" the wallpaper in windows xp is one of the greatest Liminal Spaces in mankind. Retrieved octubre 30, 2024, from https://www.reddit.com/r/LiminalSpace/comments/jss9mx/bliss_the_wallpaper_in_windows_xp_is_one_of_the/
- Sven. (2024). Subliminal. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=Oe8IU18G89Q>
- Szilasi, W. (1959). *Introducción a la Fenomenología de Husserl*. Buenos Aires, Argentina: Amorrortu.
- Tensori. (2024). Pools. Retrieved from <https://store.steampowered.com/app/2663530/POOLS/>
- The Caretaker. (2006-2019). *Everywhere at the End of Time*. Reino Unido. Retrieved from https://youtu.be/wJWksPWDKOc?si=_TKdrhb6uimqsAnG
- Todorov, T. (1991). *Teoría de la literatura de los formalistas rusos*. México: Siglo XXI.
- Trías, E. (2001). Ética y estética (Novenas Conferencias Aranguren, 2000). *Isegoría*, 0(25), 147-175. doi:10.3989/isegoria.2001.i25.588
- Trías, E. (2006). *Lo Bello y lo Siniestro*. Debolsillo.
- Tulumello, S. (2017). *Fear, Space and Urban Planning: a critical perspective from Southern Europe*. Palermo, Sicilia, Italia: Università degli Studi di Palermo. doi:10.1007/978-3-319-43937-2_1
- Turner, V. (1988). *El proceso ritual: estructura y antiestructura*. Madrid, España: Taurus.
- Turner, V. (1988). Liminal to Liminoid, in Play, Flow, and Ritual: An Essay in Comparative. *Rice Institute Pamphlet - Rice University Studies*, 60(03), 53-92.
- u/Ambitious-Scheme-818. (2023). a liminal encounter I felt compelled to share. Retrieved 2024, from https://www.reddit.com/r/LiminalSpace/comments/10iq5nz/a_liminal_encounter_i_felt_compelled_to_share/

- u/Capablanca-420-. (2021). This room was locked in an empty house and had remained untouched since 2003. Retrieved 2024, from https://www.reddit.com/r/LiminalSpace/comments/nn6sgb/this_room_was_locked_in_an_empty_house_and_had/
- u/edenclyff. (2022). underground bunker built at the height of the Cold War meant to emulate normal suburban life in America. Retrieved from https://www.reddit.com/r/LiminalSpace/comments/qg7lbq/underground_bunker_built_at_the_height_of_the/?show=original
- u/fahadbinhussain. (2024). Creepy pool core. Retrieved 2024, from https://www.reddit.com/r/LiminalSpace/comments/1am0h5v/creepy_pool_core/
- u/JoshimuzVEVO. (2023). I am literally staying in the liminal hotel. Retrieved from https://www.reddit.com/r/LiminalSpace/comments/zaocxn/i_am_literally_staying_in_the_liminal_hotel/?show=original
- u/PositivelyJoyful. (2024). Apartment complex I had to work in today. Retrieved 2024, from https://www.reddit.com/r/LiminalSpace/comments/1am9t2k/apartment_complex_i_had_to_work_in_today/
- u/Single-Equivalent-83. (2022). Is this liminal? Retrieved 2024, from https://www.reddit.com/r/LiminalSpace/comments/t48nlk/is_this_liminal/
- u/the-real-sushidog. (2021). And in case I don't see ya good afternoon good evening and good night. Retrieved 2024, from https://www.reddit.com/r/LiminalSpace/comments/m3hphx/and_in_case_i_dont_see_ya_good_afternoon_good/
- Universidad Autónoma de Querétaro. (2018). Portada. *SketchIN Revista de arquitectura y diseño*, 2(4).
- Vidler, A. (1992). *The Architectural Uncanny: Essays in the Modern Unhomely*. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology.
- Villalobos Guzmán, S. A., & López Domínguez, G. I. (2024). XVIII Coloquio de la facultad de ingeniería. In Universidad Autónoma de Querétaro (Ed.), *El valle inquietante aplicado al espacio arquitectónico*, (pp. 1-8). Querétaro. Retrieved Noviembre 20, 2024
- Vinesauce. (2019). [Vinesauce] Vinny - Ganbreeder. Estados Unidos. Retrieved from https://youtu.be/-hpWqEhf_4U?si=R83WT6dIUUKKGVe82
- Wreden, D., & Pugh, W. (2022). The Stanley Parable Ultra Deluxe. Estados Unidos. Retrieved from https://store.steampowered.com/app/1703340/The_St Stanley_Parable_Ultra_Deluxe/

GLOSARIO

- **Afinidad:** en este estudio refiere a la cercanía y comodidad respecto a algo percibido.
- **Anti-hogar:** el espacio de casa-habitación percibido como todo lo opuesto al concepto de hogar.
- **Aprisionamiento:** encierro. Privación de la libertad.
- **Ausencia de presencia social:** ausencia de personas y figuras humanas en un lugar.
- **Autómata:** objeto aparentemente animado, pero no viviente y fácilmente confundible con una persona. “[...] evoca vagas nociones de procesos automáticos, mecánicos, que podrían ocultarse bajo el cuadro habitual de la vida”. (Freud, Lo Siniestro, 2020, pág. 15).
- **Backroom:** tipos de espacios propios de ciertas historias de terror del folclore de internet descritos como laberintos indefinidamente grandes que contienen monstruos y amenazas aparentemente desconocidas y un sistema de niveles (Anónimo, r/backrooms, s.f.).
- **Componer:** proceso por el cual un determinado grupo de “cosas” se unen, se colocan, se juntan pasando a formar una nueva entidad o grupo mediante un sistema de “orden” (Maza, 2011).
- **Desfamiliarización:** llevar un objeto perceptible de lo familiar a lo ajeno. Combinación de elementos de lo familiar de forma antinatural (Turner, Liminal to Liminoid, in Play, Flow, and Ritual: An Essay in Comparative, 1988).
- **Desvanecimiento de límites:** cuando lo concebido como fantástico se hace presente en la realidad (Freud, Lo Siniestro, 2020).
- **Doble:** pérdida del dominio sobre el yo personificado (Freud, Lo Siniestro, 2020).
- **Espacios Apócrifos:** espacios tanto virtuales como reales que son erróneos en su composición, descolocados y desviados y, por no atenerse al canon arquitectónico, marginados y ocultos.
- **Espacio liminal arquitectónico:** tercer espacio, espacio intermedio o espacio transitorio el cual no necesariamente cuenta con un cierto tipo de atmósfera (Neri & Hu, The intimacy of Neglect: thresholds, interconnectedness and unexpected glimpses, 2023).
- **Espacio liminal coloquial:** espacios tanto transitorios como no transitorios anormalmente vacíos que comúnmente resultan inquietantes, oníricos y nostálgicos, aunque en menor medida, también pueden ser percibidos como relajantes y tranquilos.
- **Espacio virtual:** espacio no material almacenado en servidores y construido por medio de programas informáticos al cual personas pueden acceder a él por medio de distintos dispositivos con acceso a internet (celulares, computadoras, consolas, etc.).
- **Fenómeno arquitectónico:** respuesta de cualquier tipo, aunque principalmente emocional de un individuo o masa de personas ante la interacción y percepción al habitar un espacio arquitectónico.
- **Infinitud:** condición de infinito. Sensación inconmensurable del infinito que muchas veces cae en el sentimiento oceánico (Freud, Lo Siniestro, 2020).
- **Liminalidad:** estado intermedio entre el estado pre-liminal y post-liminal el cual tiene una carga emocional y simbólica de forma ritual pero que siempre conlleva la desfamiliarización de elementos familiares, la marginalidad y la transición física o mental (Turner, El proceso

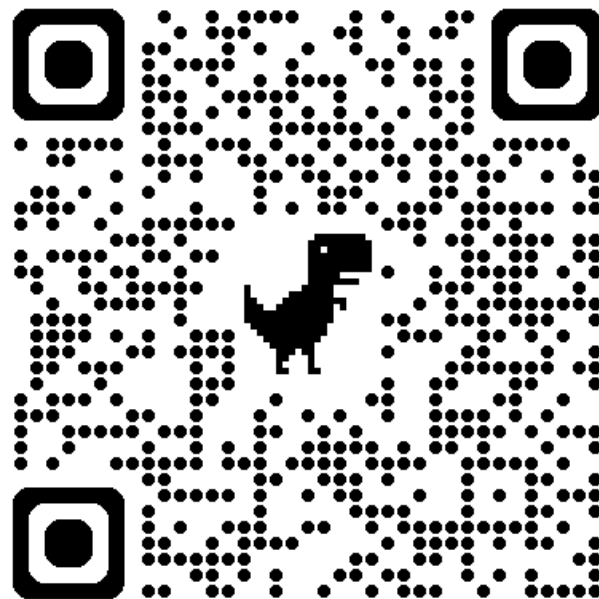
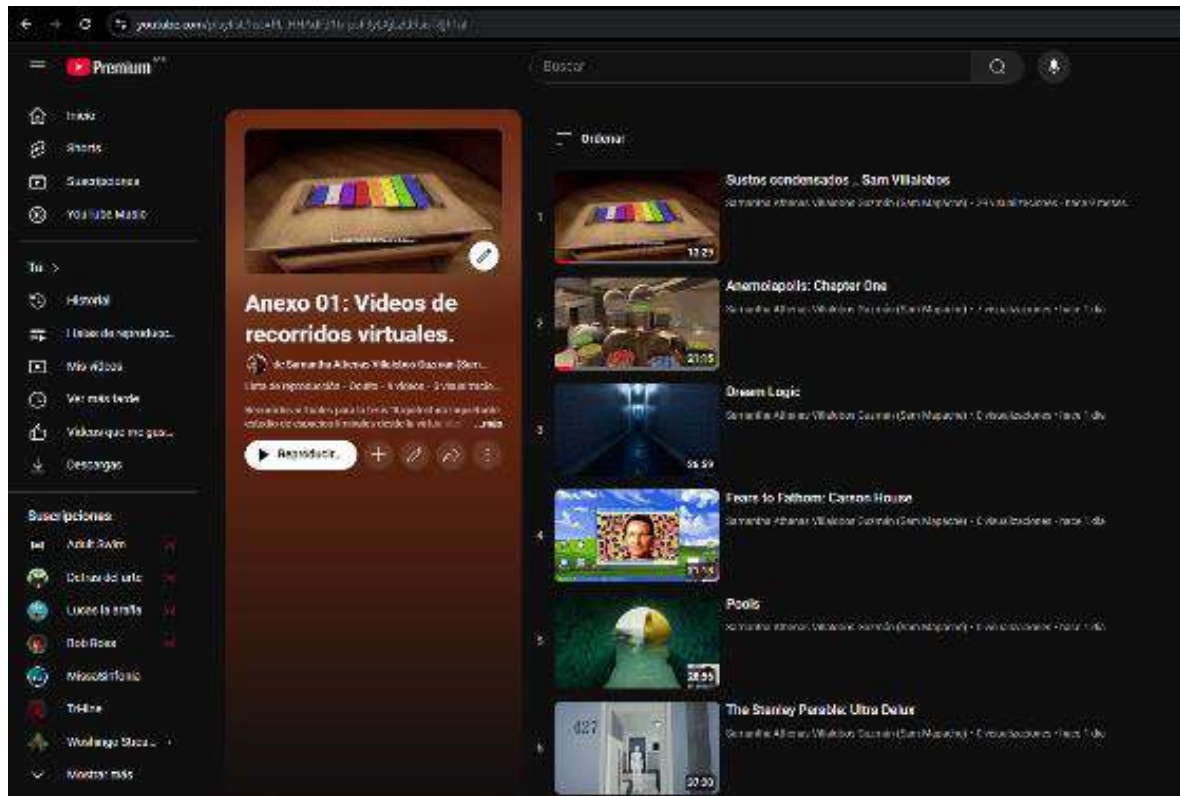
ritual: estructura y antiestructura, 1988) (Turner, Liminal to Liminoid, in Play, Flow, and Ritual: An Essay in Comparative, 1988) (Gennep, 2008).

- **Marginalidad:** condición extraestructural. Estar al margen de una estructura social. (Turner, El proceso ritual: estructura y antiestructura, 1988).
- **Retorno involuntario:** encontrarse repetida y no intencionalmente con el mismo escenario. (Freud, Lo Siniestro, 2020).
- **Repetición involuntaria:** encontrarse repetida y no intencionalmente con el mismo elemento. (Freud, Lo Siniestro, 2020).
- **Siniestro:** aquello entre la incertidumbre intelectual y lo bien conocido que ha sido desfamiliarizado. “[...] próximo a lo espantable, angustiante, espeluznante”. (Freud, Lo Siniestro, 2020, pág. 6).
- **Terror:** “[...] penetrante sensación de inestabilidad... de que hay cosas que están fuera de su sitio”. (King, 2016, pág. 13).
- **Uncanny:** experiencia psicológica que produce algo aterrador de sobremanera y que a la vez resulta familiar.
- **Unheimlich:** “[...] lo que es familiar, confortable, por un lado; y de lo oculto, disimulado, por el otro”. (Freud, Lo Siniestro, 2020, pág. 12).
- **Valle inquietante:** teoría de Masahiro Mori donde la exagerada antropomorfización de una máquina genera respuestas emocionales relacionadas con lo siniestro e inquietante (lo opuesto a la afinidad) en quien presencia dicha máquina. (Mori, 2012).
- **Videojuego:** software en el que uno o más jugadores pueden interactuar entre ellos y con el mundo virtual diseñado el cual comúnmente contiene narración, simulación, transición y arte. (J. P. Wolf & Perron, 2005).

APÉNDICE

Anexo 01: Videos de recorridos virtuales. (9 videos comentados).

Enlace: https://youtube.com/playlist?list=PL_HHADf31b_psF3yLXjLzQRsisT8jF1al&si=1aqZF4EiDNK2hB8I



ANEXO 02: TABLAS Y MATRICES

TABLA DE EVALUACIÓN ESTÉTICA C1

Arquitectura Inquietante: estudio de espacios liminales desde la virtualidad
Arq. Samantha Athenas Villalobos Guzmán
Maestría en Arquitectura
Universidad Autónoma de Querétaro

En la 1era columna aparecen las imágenes de C1. En las columnas siguientes se ven los elementos arquitectónicos evaluados dentro de las imágenes basados en el Marco Teórico de la tesis. Las dos columnas siguientes, marcadas en naranja, son elementos arquitectónicos nuevos que surgieron del propio ejercicio de evaluación, elementos anteriormente no contemplados pero añadidos ya que se consideran relevantes para el estudio.

En la última columna se ve el "Código de familia" o "Familia" que es una serie de números que determina qué combinación de elementos arqu. tiene cada imagen. Si varias imágenes tienen el mismo código de familia, quiere decir que tienen la misma combinación de elementos arquitectónicos y, por lo tanto, pertenecen a la misma familia nombrada con dicho código.























En la parte baja de la tabla se puede observar la sumatoria total de "palomitas" de cada elemento arquitectónico dentro de cada imagen (hay imágenes que no cuentan con algún elemento arqu. y éstas se señalaron con una "equis"). Dicha sumatoria revela los elementos arquitectónicos más prominentes (los más repetidos) y su porcentaje de prominencia; también se ranquearon para fácilmente notar qué elementos son más prominentes que otros. * En el caso de C1 no se tomó en cuenta el elemento Silencio #6 ya que este compendio recopiló imágenes del grupo de Reddit r/LiminalSpace y, por lo tanto, no se pudo realizar ninguna visita física a estos espacios, por lo que el silencio no pudo ser percibido.

Para esta tabla C1, los 3 primeros lugares de elementos arqu. más prominentes son: **1ero: #1 Aprisionamiento**, **2do: #7 Elementos nostálgicos** y **#8 Kenopsia**, y **3ero: #9 Artificialidad**.

IMAGEN COMPLEJIDAD #1	APRISIONAMIENTO (#1)	INFINITUD (#2)	REPETICIÓN INVOLUNTARIA (#3)	REDIRECCIÓN INVOLUNTARIA (#4)	OSCURIDAD (#5)	SILENCIO (#6)	ELEMENTOS NOSTÁLGICOS (#7)	KENOPSIA (#8)	ARTIFICIALIDAD (#9)	DESCONTEXTUALIZACIÓN (#10)	CÓDIGO DE FAMILIA
	✓	✓	✓	✗	✗	~	✓	✓	✗	✗	1,2,3,7,8
	✓	✗	✓	✗	✗	~	✓	✓	✓	✗	1,2,3,8,9
	✓	✗	✗	✗	✗	~	✓	✗	✓	✓	2,7,9,10
	✗	✓	✓	✗	✗	~	✗	✓	✗	✗	2,3,8
	✓	✗	✓	✗	✓	~	✓	✓	✓	✓	1,3,5,7,8,9,10
	✓	✗	✗	✗	✗	~	✓	✗	✗	✗	1,7
	✓	✓	✗	✗	✗	~	✓	✗	✗	✗	1,2,7
	✓	✗	✗	✗	✗	~	✓	✓	✓	✗	1,7,8,9
	✓	✗	✗	✗	✗	~	✓	✗	✓	✗	1,2,9
	✓	✗	✓	✗	✗	~	✗	✓	✓	✗	1,3,8,9
	✗	✓	✓	✓	✗	~	✓	✓	✓	✗	1,3,8,9,10
	✓	✓	✗	✗	✗	~	✗	✗	✓	✗	1,2,9
	✓	✓	✗	✗	✓	~	✓	✗	✓	✗	1,2,6,7,9
	✓	✗	✗	✗	✗	~	✓	✓	✗	✗	1,7,8
	✓	✗	✗	✓	✗	~	✗	✓	✓	✓	1,4,8,9,10
	✓	✗	✗	✗	✗	~	✓	✓	✗	✓	1,7,8,10
	✓	✗	✓	✗	✓	~	✓	✓	✓	✗	1,3,5,7,8,9
	✗	✗	✓	✓	✗	~	✗	✓	✓	✓	3,4,8,9,10
	✓	✓	✗	✗	✗	~	✗	✓	✗	✗	1,2,8
	✓	✗	✗	✗	✓	~	✓	✓	✗	✗	1,6,7,8
	✓	✗	✗	✗	✓	~	✓	✗	✗	✗	1,3,7























ANEXO 02: TABLAS Y MATRICES

TABLA DE EVALUACIÓN ESTÉTICA C1

	✓	✗	✗	✓	✓	~	✓	✓	✓	✗	1.45.7.8.9
	✗	✓	✓	✗	✓	~	✗	✗	✗	✗	2.3.5
	✓	✗	✗	✗	✓	~	✓	✓	✓	✗	1.5.7.8.9
	✓	✗	✓	✗	✓	~	✗	✗	✓	✗	1.1.1.9
	✓	✗	✗	✗	✗	~	✓	✗	✓	✓	1.2.3.1.5
	✓	✗	✗	✗	✗	~	✗	✗	✗	✗	1
	✓	✗	✓	✓	✗	~	✓	✓	✓	✗	1.3.4.7.8.9
	✓	✗	✗	✗	✓	~	✗	✗	✗	✗	1.5
	✓	✗	✗	✗	✗	~	✓	✗	✗	✗	1.7
	✓	✗	✗	✗	✗	~	✓	✗	✓	✗	1.1.4
	✓	✗	✓	✗	✗	~	✓	✓	✗	✗	1.3.7.8
	✓	✓	✗	✓	✗	~	✗	✗	✗	✗	1.2.5
	✓	✓	✗	✗	✗	~	✗	✗	✓	✗	1.2.9
	✓	✓	✓	✗	✓	~	✓	✓	✓	✗	1.2.3.5.7.8.9
	✓	✗	✓	✗	✗	~	✗	✓	✓	✗	1.1.8.9
	✓	✗	✗	✗	✗	~	✗	✓	✗	✗	1.8
	✗	✗	✓	✓	✗	~	✓	✓	✗	✓	3.4.7.8.10
	✓	✗	✗	✗	✓	~	✓	✗	✗	✗	1.5.7
	✓	✗	✗	✓	✗	~	✗	✓	✓	✓	1.4.8.9.10
	✓	✓	✗	✗	✗	~	✗	✗	✗	✗	1.2
	✓	✗	✓	✗	✓	~	✗	✓	✗	✓	1.3.3.8.11
	✗	✗	✗	✗	✗	~	✓	✗	✓	✓	7.8.10

ANEXO 02: TABLAS Y MATRICES

TABLA DE EVALUACIÓN ESTÉTICA C1

	✓	✓	✗	✗	✗	~	✗	✗	✗	✓	1,2,10
	✓	✓	✗	✓	✗	~	✗	✗	✗	✗	1,2,4
	✓	✗	✗	✗	✓	~	✓	✗	✓	✗	1,3,7,9
	✓	✓	✓	✗	✗	~	✓	✗	✓	✗	1,2,3,7,9
	✓	✓	✗	✗	✗	~	✗	✗	✗	✗	1,2
	✓	✗	✓	✗	✗	~	✓	✓	✗	✗	1,3,7,8
	✓	✗	✗	✗	✗	~	✗	✗	✗	✓	1,10
	✓	✓	✗	✗	✗	~	✗	✓	✗	✓	1,2,8,10
	✓	✓	✓	✓	✓	~	✗	✓	✗	✗	1,2,3,4,5,9
	✓	✗	✗	✗	✗	~	✗	✗	✗	✗	1
	✓	✓	✓	✗	✗	~	✓	✓	✗	✓	1,2,3,7,8,10
	✓	✗	✓	✗	✗	~	✗	✗	✓	✗	1,3,9
	✓	✓	✓	✓	✓	~	✓	✓	✓	✗	1,2,3,4,5,7,8,9
	✓	✓	✗	✗	✓	~	✗	✗	✗	✗	1,2,5
	✓	✗	✓	✗	✓	~	✓	✓	✗	✗	1,3,5,7,8
	✓	✗	✓	✗	✓	~	✓	✓	✗	✗	1,3,5,7,8
	✗	✗	✓	✗	✗	~	✗	✓	✗	✓	3,8,10
	✓	✓	✗	✓	✗	~	✗	✗	✗	✗	1,2,3
	✓	✗	✗	✗	✗	~	✓	✗	✗	✗	1,7
	✗	✗	✗	✗	✗	~	✓	✗	✗	✓	7,10
	✓	✗	✗	✗	✗	~	✗	✓	✗	✓	1,8,10
	✓	✓	✗	✗	✓	~	✓	✓	✓	✗	1,2,5,7,8,9

ANEXO 02: TABLAS Y MATRICES

TABLA DE EVALUACIÓN ESTÉTICA C1

Arquitectura Inquietante: estudio de espacios liminales desde la virtualidad
Arq. Samantha Athenas Villalobos Guzmán
Maestría en Arquitectura
Universidad Autónoma de Querétaro

	✓	✗	✗	✗	✗	~	✗	✓	✗	✗	1.8
	✓	✗	✓	✗	✗	~	✓	✓	✗	✓	1.1,7,8,10
	✓	✗	✓	✓	✗	~	✗	✓	✗	✗	1.3,4,8
	✓	✗	✗	✗	✗	~	✗	✗	✓	✓	1.9,10
TOTALES ✓ (de 60 img.)	61	23	27	13	20	(NO APLICA)	37	37	29	19	
PORCENTAJE DE CADA ELEMENTO	88.41%	33.33%	39.13%	18.84%	28.00%	(NO APLICA)	53.62%	53.62%	42.03%	27.54%	
RANKING	1	6	8	9	7	(NO APLICA)	2	2	4	8	
TOTAL DE IMÁGENES DEL COMPENDIO											60

MATRIZ DE COMBINACIONES BINARIAS C1

MATRIZ DE FRECUENCIA DE COMBINACIONES BINARIAS (C1)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	61	20	21	10	19	0	33	32	26	14
2		23	9	6	7	0	9	10	8	3
3			27	7	10	0	16	23	13	7
4				13	3	0	5	10	7	4
5					20	0	14	12	10	2
6						0	0	0	0	0
7							37	22	19	9
8								37	16	12
9									29	8
10										19

FRECUENCIA DE COMBINACIONES



Se observan sobre los ejes X y Y la numeración del 1 al 10 que representa cada uno de los elementos arquitectónicos propios de lo siniestro:

1. Aprisionamiento
2. Infinitud
3. Repetición involuntaria
4. Regresión involuntaria
5. Oscuridad
6. Silencio
7. Nostalgia
8. Kenopsia
9. Artificialidad
10. Descontextualización

Esta tabla cuantifica las combinaciones binarias entre elementos arquitectónicos, es decir, cuántas veces se encuentran juntos 2 elementos, así considerando todas las combinaciones posibles entre únicamente 2 elementos arquitectónicos.

Esta información da indicios de qué elementos son mayoritariamente encontrados juntos. Se excluye la diagonal principal donde las combinaciones son 1 y 1, 2 y 2, 3 y 3, etc. ya que se considera que un elemento arquitectónico no puede combinarse consigo mismo.

Para C1 se observa, gracias al código de color de rojo a verde donde rojo es menor cantidad y verde mayor cantidad de combinaciones encontradas, que las combinaciones más prominentes (o repetidas) son 1 y 7 / 1 y 8, ambas con 32 coincidencias.

ANEXO 02: TABLAS Y MATRICES

TABLA DE EVALUACIÓN ESTÉTICA C2

Arquitectura Inquietante: estudio de espacios liminales desde la virtualidad
Arq. Samantha Athenas Villalobos Guzmán
Maestría en Arquitectura
Universidad Autónoma de Querétaro

En la 1era columna aparecen las imágenes de C2.
En las columnas siguientes se ven los elementos arquitectónicos evaluados dentro de las imágenes basados en el Marco Teórico de la tesis. Las dos columnas siguientes, marcadas en naranja, son elementos arquitectónicos nuevos que surgieron del propio ejercicio de evaluación, elementos anteriormente no contemplados pero añadidos ya que se consideran relevantes para el estudio.
En la última columna se ve el "Código de familia" o "Familia" que es una serie de números que determina qué combinación de elementos arq. tiene cada imagen. Si varias imágenes tienen el mismo código de familia, quiere decir que tienen la misma combinación de elementos arquitectónicos y, por lo tanto, pertenecen a la misma familia nombrada con dicho código.
En la parte baja de la tabla se puede observar la sumatoria total de "palomitas" de cada elemento arquitectónico dentro de cada imagen (hay imágenes que no cuentan con algún elemento arq. y éstas se señalaron con una "equis"). Dicha sumatoria revela los elementos arquitectónicos más prominentes (los más repetidos) y su porcentaje de prominencia; también se clasificaron para fácilmente notar qué elementos son más prominentes que otros.
Para esta tabla C2, los 3 primeros lugares de elementos arq. más prominentes son: **1ero: #1 Aprisionamiento, 2do: #5 Oscuridad, y 3ero: #6 Silencio.**

IMAGEN COMPLEJIDAD #2	APRISIONAMIENTO (#1)	INFINITUD (#2)	REPETICIÓN INVOLUNTARIA (#3)	REGRESIÓN INVOLUNTARIA (#4)	OSCURIDAD (#5)	SILENCIO (#6)	ELEMENTOS NOSTÁLGICOS (#7)	KENOPSIA (#8)	ARTIFICIALIDAD (#9)	DESCONTEXTUALIZACIÓN (#10)	CÓDIGO DE FAMILIA
ANEHOIAPOLIS: CHAPTER 1											
	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✗	✗	✗	✓	1,9,10
	✓	✗	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓	1,3,5,8,9,10
	✓	✓	✓	✗	✗	✓	✗	✓	✓	✓	1,2,3,5,8,9,10
	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✗	✓	✗	✓	1,2,5,8,9,10
	✓	✗	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✓	1,2,5,8,9,10
	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✗	1,2,5,8,7,9
	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✗	✗	✓	✓	1,2,4,8,9,10
	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✗	1,2,5,8,7,9
	✓	✗	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✗	1,4,5,7,8
	✓	✓	✗	✗	✓	✗	✗	✗	✗	✓	1,2,5,10
	✓	✗	✗	✗	✓	✗	✗	✓	✗	✗	1,5,8
	✗	✗	✗	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✗	4,7,8,9
	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✗	1,2,3,5,8,7,8
	✓	✗	✗	✗	✓	✗	✗	✓	✗	✗	1,5,8
	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✗	1,2,5,6,7,8
	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✗	✗	1,6,7,8
	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✗	1,1,4,7,8,9
	✓	✗	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✗	1,4,5,7,8
	✓	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✓	✓	✗	1,2,5,8
	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	1,2,4,5,7,8,9,10
	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	1,2,3,5,6,7,8,9,10
	✓	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✓	✗	✗	1,2,8
	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✗	✓	✓	1,2,3,5,6,8,9,10
	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✗	✓	✓	1,2,3,5,8,9,10
	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓	1,3,5,6,8,9,10

ANEXO 02: TABLAS Y MATRICES







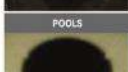



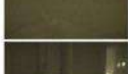















TABLA DE EVALUACIÓN ESTÉTICA C2

Arquitectura Inquietante: estudio de espacios liminales desde la virtualidad
 Arq. Samantha Athenas Villalobos Guzmán
 Maestría en Arquitectura
 Universidad Autónoma de Querétaro

	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✗	1,3,4,5,7,8
	✓	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✓	✗	✗	1,4,5,8
DREAM LOGIC											
	✓	✗	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✓	1,3,4,5,7,8
	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✗	✗	✓	✗	1,3,4,5,9
	✓	✓	✓	✗	✓	✗	✗	✗	✓	✗	1,2,3,5,9
	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✗	✓	✓	1,2,3,4,5,9,10
	✓	✗	✓	✗	✓	✗	✗	✗	✓	✗	1,3,5,9
	✓	✓	✓	✗	✓	✗	✗	✗	✓	✗	1,2,3,5,9
	✓	✗	✓	✗	✓	✗	✗	✓	✗	✗	1,3,5,8
	✓	✗	✓	✗	✓	✗	✗	✓	✗	✗	1,3,5,8
	✓	✓	✓	✗	✓	✗	✗	✗	✓	✓	1,2,3,5,8,10
	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✗	✗	1,2,5,8
	✓	✓	✓	✗	✓	✗	✗	✓	✗	✗	1,3,5,7,8
	✓	✗	✗	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✓	1,5,7,8,9,10
	✓	✓	✗	✗	✗	✓	✗	✗	✗	✗	1,2,5
	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
	✓	✓	✗	✗	✓	✗	✗	✓	✓	✓	1,2,5,8,9,10
	✓	✗	✗	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✗	1,4,9
	✓	✗	✓	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✓	1,3,4,9,10
	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✓	✓	1,5,7,9,10
FEARS TO FATHOM: CARSON HOUSE											
	✓	✗	✗	✗	✓	✗	✓	✓	✗	✗	1,5,7,8
	✓	✓	✓	✗	✓	✗	✗	✓	✓	✓	1,2,3,5,8,9,10
	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✗	✗	✗	1,5,6,7



























ANEXO 02: TABLAS Y MATRICES

TABLA DE EVALUACIÓN ESTÉTICA C2

	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✗	✗	1,3,5
	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✗	✗	1,3,5
	✗	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✗	✗	✗	1,3,5,6,7
	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✗	✗	✗	1,3,5,7
	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✗	✗	✗	1,3,5,7
	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✗	✗	✗	1,3,5,7
POOLS											
	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✓	✗	1,2,3,5,6,9
	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓	1,3,5,6,8,9,10
	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	1,3,5,6,7,8,9,10
	✓	✗	✓	✗	✗	✓	✓	✗	✓	✓	1,3,6,7,9,10
	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✗	1,3,4,5,6,8,9
	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✗	✓	1,3,4,5,6,10
	✓	✗	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓	1,3,5,7,8,9,10
	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓	1,2,3,5,6,8,9,10
	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✗	✗	✓	✗	1,3,5,6,9
	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✗	✓	✓	1,5,6,7,9,10
	✓	✗	✓	✗	✗	✓	✗	✓	✗	✗	1,3,6,9
	✓	✗	✓	✗	✗	✓	✓	✗	✓	✓	1,3,6,7,8,10
	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✗	✓	✗	1,2,3,5,6,9
	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✓	✓	1,3,6,9,10
	✓	✓	✓	✗	✗	✓	✗	✓	✓	✓	1,7,8,9,10,11
	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✗	✗	✓	✓	1,3,5,6,9,10
	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✗	✓	✗	1,2,3,5,6,9
	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✗	✗	✓	✓	1,3,5,6,8,10
	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✗	✗	✓	✓	1,3,4,6,8,10
	✓	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✗	✓	✓	1,2,7,9,10

ANEXO 02: TABLAS Y MATRICES

TABLA DE EVALUACIÓN ESTÉTICA C2

	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	1.2345.789.10
	✓	✗	✗	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	1.456.78.10
	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	1.345.79.10
	✓	✓	✗	✗	✓	✗	✗	✓	✗	✓	1.234.19
SUPERLIMINAL											
	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✓	✓	1.569.10
	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	1
	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✗	✗	✓	✓	1.89.10
	✓	✗	✗	✗	✓	✗	✗	✗	✓	✗	1.59
	✓	✗	✗	✗	✓	✗	✗	✗	✓	✗	1.59
	✓	✗	✗	✗	✓	✗	✗	✓	✓	✗	1.589
	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✓	✗	1.569
	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✗	✓	1.55.10
	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✓	✓	1.569.10
	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✓	1.789.10
	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✗	✗	1.56
	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✗	✗	1.256
	✓	✗	✗	✗	✓	✗	✗	✗	✓	✓	1.39.10
	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✗	✗	✓	✓	1.333.9.10
	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✓	✓	1.669.10
	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✗	1.24589
	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✗	✓	✗	✗	1.24589
	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✗	✗	1.258
	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✓	✓	1.669.10
	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✓	✗	1.2563
	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✗	✓	1.55.10
	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✓	✗	1.2589

ANEXO 02: TABLAS Y MATRICES

TABLA DE EVALUACIÓN ESTÉTICA C2

Arquitectura Inquietante: estudio de espacios liminales desde la virtualidad
 Arq. Samantha Athenas Villalobos Guzmán
 Maestría en Arquitectura
 Universidad Autónoma de Querétaro

	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✗	✗	✓	✓	1,5,9,10
	✓	✓	✗	✗	✓	✗	✗	✗	✓	✓	1,2,5,9,10
	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✓	✓	1,5,10
	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✓	✓	1,9,10
	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✓	✓	1,5,6,9,10
THE COMPLEX: FOUND FOOTAGE											
	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✗	✗	1,2,9
	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✓	✗	✗	1,2,4,5,6,8
	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✗	1,3,6,9,10
	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✓	✗	1,5,6,9
	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓	1,3,5,6,8,9,10
	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✗	✗	✓	✗	1,4,5,6,8
	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✗	✓	✗	✗	1,4,7,8,9
	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✓	✗	✓	1,5,6,8,10
	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✗	✗	1,2,9,10
	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✗	1,4,5,6,7
	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✓	✓	1,4,6,8,9,10,11
	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✓	✓	1,5,6,8,10
	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✗	✗	✓	✗	1,6,9
	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✗	1,2,3,4,7,8,9
	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✗	✓	✗	1,2,3,5,8,9
	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✗	✓	1,5,6,10
	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	1,2,3,5,6,7,8,9,10
	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✓	1,5,7,10
THE STANLEY PARABLE: ULTRA DELUXE											
	✓	✗	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✗	1,4,5,7,8
	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✗	✓	1,2,3,4,6,8,10

ANEXO 02: TABLAS Y MATRICES

TABLA DE EVALUACIÓN ESTÉTICA C2

























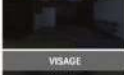
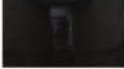
	✓	✓	✓	✗	✗	✓	✗	✓	✗	✗	1.2.3.6.8
	✓	✗	✗	✓	✗	✓	✗	✓	✗	✗	1.4.6.8
	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✗	✓	✗	1.2.3.7.5.3
	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✗	1.2.1.2.5.5
	✓	✗	✗	✗	✓	✗	✗	✓	✓	✗	1.3.3.9
	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✗	✗	1.7.3.5
	✓	✗	✗	✗	✓	✗	✓	✗	✓	✓	1.5.7.5.10
	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✗	✗	✓	✓	1.6.9.10
	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✓	✓	1.6.7.8.10
	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✓	✓	1.9.10
	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✗	✓	1.2.5.5.10
	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓	1.1.5.5.1.10
	✓	✓	✗	✗	✗	✓	✗	✗	✗	✓	1.2.6.10
	✓	✗	✗	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✓	1.5.7.10
	✓	✗	✓	✗	✓	✗	✗	✓	✓	✓	1.3.5.8.9.10
	✓	✓	✗	✗	✓	✗	✗	✓	✓	✓	1.2.5.8.9.10
	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✓	✓	✓	1.5.10.10
	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✗	✗	✗	✗	1.4.5.9
	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✗	✗	✗	✓	1.3.4.5.10
	✓	✓	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✓	✓	1.3.3.8.9.10
	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✓	1.3.4.6.8.10
	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✓	✗	✓	1.5.6.8.10
	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✓	✓	1.2.5.8.9.10
	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✓	✓	1.2.5.7.10
	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✗	✓	✓	1.2.3.6.8.10
VSAGE											
	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✗	✗	1.5.6

TABLA DE EVALUACIÓN ESTÉTICA C2

[illegible]

MATRIZ DE FRECUENCIA DE COMBINACIONES BINARIAS (C2)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	170	68	55	39	128	119	51	71	94	86
2		68	27	19	56	47	15	35	36	33
3			55	15	39	37	18	31	45	37
4				40	27	24	13	25	21	16
5					129	93	38	53	64	56
6						120	39	41	59	60
7							53	28	25	25
8								72	37	33
9									95	66
10										86

FRECUENCIA DE COMBINACIONES



Se observan sobre los ejes X y Y la numeración del 1 al 10 que representa cada uno de los elementos arquitectónicos propios de lo siniestro:

- 1. Aprisionamiento
- 2. Infinitud
- 3. Repetición involuntaria
- 4. Regresión involuntaria
- 5. Obscuridad
- 6. Silencio
- 7. Nostalgia
- 8. Kenopsia
- 9. Artificialidad
- 10. Descontextualización

Esta tabla cuantifica las combinaciones binarias entre elementos arquitectónicos, es decir, cuántas veces se encuentran juntos 2 elementos, así considerando todas las combinaciones posibles entre únicamente 2 elementos arquitectónicos.

Esta información da indicios de qué elementos son mayoritariamente encontrados juntos. Se excenta la diagonal principal donde las combinaciones son 1 y 1, 2 y 2, 3 y 3, etc. ya que se considera que un elemento arquitectónico no puede combinarse consigo mismo.

Para C2 se observa, gracias al código de color de rojo a verde donde rojo es menor cantidad y verde mayor cantidad de combinaciones encontradas, que las más prominentes (o repetidas) son 1 y 5 (128 coincidencias), 1 y 6 (119 coincidencias), 1 y 9 (94 coincidencias), 1 y 10 (86 coincidencias).

ANEXO 02: TABLAS Y MATRICES

TABLA DE EVALUACIÓN ESTÉTICA C3

Arquitectura Inquietante: estudio de espacios liminales desde la virtualidad
 Arq. Samantha Athenas Villalobos Guzmán
 Maestría en Arquitectura
 Universidad Autónoma de Querétaro

En la 1era columna aparecen las imágenes de C3. En las columnas siguientes se ven los elementos arquitectónicos evaluados dentro de las imágenes basados en el Marco Teórico de la tesis. Las dos columnas siguientes, marcadas en naranja, son elementos arquitectónicos nuevos que surgieron del propio ejercicio de evaluación, elementos anteriormente no contemplados pero añadidos ya que se consideran relevantes para el estudio. En la última columna se ve el "Código de familia" o "Familia" que es una serie de números que determina qué combinación de elementos arq. tiene cada imagen. Si varias imágenes tienen el mismo código de familia, quiere decir que tienen la misma combinación de elementos arquitectónicos y, por lo tanto, pertenecen a la misma familia nombrada con dicho código.

























En la parte baja de la tabla se puede observar la sumatoria total de "palomitas" de cada elemento arquitectónico dentro de cada imagen (hay imágenes que no cuentan con algún elemento arq. y éstas se señalaron con una "equis"). Dicha sumatoria revela los elementos arquitectónicos más prominentes (los más repetidos) y su porcentaje de prominencia; también se ranquearon para fácilmente notar qué elementos son más prominentes que otros.

Para esta tabla C3, los 3 primeros lugares de elementos arq. más prominentes son: **1ero: #6 Silencio**, **2do: #1 Aprisionamiento**, y **3ero: #8 Kenopsia**.

IMAGEN COMPLEJO DIO #3	APRISIONAMIENTO (#2)	INFINITUD (#2)	REPETICIÓN INVOLUNTARIA (#3)	REPETICIÓN INVOLUNTARIA (#4)	OSCURIDAD (#5)	SILENCIO (#6)	ELEMENTOS NOSTÁLGICOS (#7)	KENOPSIA (#8)	ARTIFICIALIDAD (#9)	DESCONTEXTUALIZACIÓN (#10)	CÓDIGO DE FAMILIA
BOLERAMA QUERÉTARO-CONSTITUYENTES											
	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✗	1.0.7.8.9
	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✗	1.0.7.8.9
	✓	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓	1.2.6.7.8.10
	✓	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✗	1.2.6.7.8.9
	✓	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✗	1.2.3.6.7.8.9
	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✗	1.0.7.8.9
	✓	✗	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✗	1.3.6.7.8.9
	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓	1.0.7.8.9.10
	✓	✗	✓	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✓	1.3.6.7.10
	✓	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✗	1.2.6.7.8.9
	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✓	✓	1.0.7.8.10
	✗	✗	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓	1.0.7.8.9.10
	✓	✗	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✗	✓	1.3.6.7.8.10
	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✗	✓	1.0.7.8.10
	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓	1.0.7.8.9.10
	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✗	✗	✗	1.3.6.7
	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✓	1.5.6.7.8.10
	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✗	✗	✗	1.5.6.7
HIDROTERAPIA CEFID-UGQ											
	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✗	✓	1.0.7.8.10
	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✗	✓	1.0.7.8.10
	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✗	✗	✓	1.5.6.7.10
	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✗	✗	✓	1.5.6.7.10
	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✓	1.0.7.10


























ANEXO 02: TABLAS Y MATRICES

TABLA DE EVALUACIÓN ESTÉTICA C3

	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✓	1.5, 3.9
	✓	✗	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✗	✓	1.3, 6.7, 8.10
	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✗	✗	2.8, 7.8
	✓	✗	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✗	✓	1.3, 6.7, 8.10
	✓	✗	✓	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✓	1.3, 6.7, 8.10
	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✓	1.5, 7.9
	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✗	✓	1.8, 7.8, 8.10
	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✓	1.5, 7.9
	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✓	1.5, 6.7, 8.10
	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✗	✗	✗	✓	1.8, 8.10
	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✓	1.8, 8.10
	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✗	✗	✗	✗	1.8
CINE XTREAM ZARAGOZA											
	✓	✗	✗	✗	✓	✗	✓	✗	✗	✓	1.5, 7.10
	✓	✗	✓	✗	✗	✗	✓	✗	✗	✗	1.3, 7
	✓	✗	✗	✗	✓	✗	✗	✗	✗	✓	1.8, 8.10
	✓	✗	✗	✗	✓	✗	✗	✗	✗	✓	1.5, 8.10
	✓	✗	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✗	✓	1.3, 5.7, 8.10
	✓	✗	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✗	✓	1.8, 8.10
	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✓	✗	✗	✗	1.7
	✓	✗	✗	✗	✓	✗	✓	✗	✗	✗	1.5, 8.10
	✓	✗	✗	✗	✓	✗	✓	✗	✗	✓	1.5, 7.10
	✓	✗	✗	✗	✓	✗	✗	✗	✗	✓	1.8, 8.10
	✓	✗	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✗	✓	1.3, 1.7, 8.10
	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✗	1.7, 8.9

ANEXO 02: TABLAS Y MATRICES

TABLA DE EVALUACIÓN ESTÉTICA C3

	✓	✗	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✓	1,3,7,8,10
	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✗	1,3,5,6,7,8
	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✗	1,2,3,5,6,7,8
	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✗	1,2,3,5,6,7,8
	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✗	1,3,5,6,7,8
	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✗	1,2,3,5,6,7,8
	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✗	1,2,3,5,6,7,8
	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✓	1,6,7,10
ESTACIÓN OROBUS, CONSTITUYENTES											
	✗	✗	✗	✗	✗	✓	✗	✓	✗	✓	3,5,10
	✗	✗	✗	✗	✗	✓	✗	✓	✗	✓	3,5,10
	✗	✗	✗	✗	✗	✓	✗	✓	✗	✓	3,5,10
	✗	✗	✗	✗	✗	✓	✗	✓	✗	✓	3,5,10
	✗	✗	✗	✗	✗	✓	✗	✓	✗	✗	6,8
	✗	✗	✗	✗	✗	✓	✗	✓	✗	✗	6,8
	✗	✗	✗	✗	✗	✓	✗	✓	✗	✗	6,8
	✗	✗	✗	✗	✗	✓	✗	✓	✗	✗	6,8
	✗	✗	✗	✗	✗	✓	✗	✓	✗	✓	3,5,10
ESTACIONAMIENTO LA COMER ZARAGOZA											
	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✗	✓	✗	✗	15,9
	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✗	✗	✗	✓	1,2,3,4,6,10
	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✗	✗	1,2,3,4,5,6,8
	✗	✗	✗	✗	✗	✓	✗	✓	✗	✓	3,5,10
HAPPYLAND GALERÍAS											
	✓	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✗	1,2,3,5,7,8,9
	✓	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✗	1,3,3,5,7,8,9
	✓	✗	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✗	1,2,8,7,8,9
	✗	✗	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✗	3,5,7,8,9

ANEXO 02: TABLAS Y MATRICES

TABLA DE EVALUACIÓN ESTÉTICA C3


























	✓	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✗	1,2,3,5,7,8,9
	✓	✗	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✗	1,3,5,7,8,9
	✓	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✗	1,2,3,5,7,8,9
	✓	✗	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✗	1,3,5,6,7,8,9
	✓	✗	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✗	1,3,5,6,7,8,9
	✓	✗	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✗	1,3,5,6,7,8,9
	✓	✗	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✗	1,3,5,6,7,8,9
	✓	✗	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✗	1,3,5,6,7,8,9
	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✗	1,2,3,5,6,7,8,9
	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✗	1,2,5,6,7,8,9
	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✗	1,2,3,5,6,7,8,9
	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✗	1,2,3,5,6,7,8,9
	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✗	1,2,3,5,6,7,8,9
SISTEMA TECNOLÓGICO											
	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✗	1,2,4,6,7,8
	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✗	1,2,3,4,6,7,8,9
	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✗	1,1,4,6,7,8,9
	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✗	1,2,3,4,6,7,8,9
	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	1,2,4,6,7,8,9
	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✗	1,3,4,6,7,8,9
	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✗	1,2,3,6,7,8
	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✗	1,2,3,6,7,8
	✓	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓	1,2,6,7,8,9,10
	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✓	1,2,3,4,6,7,8,10
	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	1,2,3,5,6,7,8,9
	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✗	1,2,3,6,7,8

TABLA DE EVALUACIÓN ESTÉTICA C3

Arquitectura Inquietante: estudio de espacios liminales desde la virtualidad

Arq. Samantha Athenas Villalobos Guzmán

Maestría en Arquitectura

Universidad Autónoma de Querétaro

























	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	1,2,3,5,6,7,8,9,10
	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	1,2,3,5,6,7,8,9,10
	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	1,2,4,5,6,7,8,9,10
	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✗	1,2,5,6,7,8
	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	1,2,3,5,7,8,9,10
	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	1,2,3,4,6,7,8,9,10
	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	1,2,4,5,6,7,8,10
	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	1,2,3,5,6,7,8,9,10
	✓	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✗	✓	1,2,6,7,8,10
	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✗	1,2,5,6,7,8
	✓	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✗	✗	1,2,4,7,8
PASAJE SAN JOSE-CENTRO											
	✗	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✓	✗	✓	5,6,8,10
	✗	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✓	✗	✓	5,6,8,10
	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✗	✓	2,3,5,6,8,10
	✗	✗	✗	✓	✗	✓	✗	✓	✗	✗	4,10,7
	✗	✓	✗	✗	✓	✓	✗	✓	✗	✓	1,2,5,8,10
	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✗	✓	2,3,5,6,8,10
	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✗	✓	2,3,4,5,6,8,10
	✗	✓	✗	✗	✓	✓	✗	✓	✗	✗	5,6,7,9
	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✗	✓	✗	✗	1,2,3,6,9
	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✓	✗	✗	1,5,6,7
	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✗	✓	2,3,4,5,6,8,10
	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✗	✓	✗	✗	1,2,5,6,9
PASAJES DE SERVIDO - PLAZA PUERTA LA VICTORIA											

PASILLOS DE SEMINARIO-PLAZA PUERTA LA VICTORIA

ANEXO 02: TABLAS Y MATRICES

TABLA DE EVALUACIÓN ESTÉTICA C3

Arquitectura Inquietante: estudio de espacios liminales desde la virtualidad
 Arq. Samantha Athenas Villalobos Guzmán
 Maestría en Arquitectura
 Universidad Autónoma de Querétaro

	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✗	✓	1,2,3,4,5,6,7,8,9
	✗	✓	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✓	✗	1,2,3,4,5,6,7,8,9
PLAZA GALERÍAS CONSTITUYENTES											
	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	1,2,3,4,5,6,7,8,9
	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✓	1,2,3,4,5,6,7,8,9
	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✗	1,2,3,4,5,6,7,8,9
	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	1,2,3,4,5,6,7,8,9
	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	1,2,3,4,5,6,7,8,9
	✓	✗	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✗	1,4,6,7,8
PLAZA GALERÍAS QUERÉTARO											
	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✗	1,2,3,4,5,6,7,8,9
	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✗	1,2,3,4,5,6,7,8,9
	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✗	1,2,3,4,5,6,7,8,9
	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✗	1,2,3,4,5,6,7,8,9
	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✗	1,2,3,4,5,6,7,8,9
	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✗	1,2,3,4,5,6,7,8,9
	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✗	1,3,5,7,8,9
	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✗	1,2,3,4,4,5,7,8,9
	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✗	1,3,5,6,7,8,9
	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✗	1,6,7,8,9
	✓	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✗	1,2,3,6,7,8,9
	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✗	1,5,6,8,9,10
	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✗	1,2,3,4,5,6,9
	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	1,2,3,4,5,6,7,8,9

ANEXO 02: TABLAS Y MATRICES

TABLA DE EVALUACIÓN ESTÉTICA C3

Arquitectura Inquietante: estudio de espacios liminales desde la virtualidad
 Arq. Samantha Athenas Villalobos Guzmán
 Maestría en Arquitectura
 Universidad Autónoma de Querétaro

	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✗	✗	1,2,3,4,5,6,8
TEATRO DE LA REPÚBLICA-CENTRO											
	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✗	✓	✓	✗	1,5,8,9
	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✗	1,2,4,5,6,8,9
	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✗	1,3,5,6,8,9
	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✗	1,5,8,9
	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✗	1,2,3,4,5,6,8
	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✗	1,2,4,5,8,9
TOTALES ✓ (de 150 img.)	129	74	56	36	74	150	112	123	69	63	
PORCENTAJE DE CADA ELEMENTO	86.00%	49.33%	37.33%	24.00%	49.33%	100.00%	74.67%	82.00%	46.00%	42.00%	
RANKING	2	5	9	10	5	1	4	2	7	8	
TOTAL DE IMÁGENES DEL COMPENDIO											150

MATRIZ DE COMBINACIONES BINARIAS C3

MATRIZ DE FRECUENCIA DE COMBINACIONES BINARIAS (C3)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	129	67	50	33	64	110	110	103	66	49
2		74	33	34	47	70	58	71	47	21
3			56	16	35	44	47	52	32	20
4				36	15	36	27	35	25	9
5					74	58	52	62	33	29
6						130	95	111	61	54
7							112	93	62	44
8								123	67	43
9									69	15
10										63

FRECUENCIA DE COMBINACIONES



Se observan sobre los ejes X y Y la numeración del 1 al 10 que representa cada uno de los elementos arquitectónicos propios de lo siniestro:

1. Aprisionamiento
2. Infinitud
3. Repetición involuntaria
4. Regresión involuntaria
5. Obscuridad
6. Silencio
7. Nostalgia
8. Kenopsia
9. Artificialidad
10. Descontextualización

Esta tabla cuantifica las combinaciones binarias entre elementos arquitectónicos, es decir, cuántas veces se encuentran juntos 2 elementos, así considerando todas las combinaciones posibles entre únicamente 2 elementos arquitectónicos.

Esta información da indicios de qué elementos son mayoritariamente encontrados juntos. Se excluye la diagonal principal donde las combinaciones son 1 y 1, 2 y 2, 3 y 3, etc. ya que se considera que un elemento arquitectónico no puede combinarse consigo mismo.

Para C3 se observa, gracias al código de color de rojo a verde donde rojo es menor cantidad y verde mayor cantidad de combinaciones encontradas, que las más prominentes (o repetidas) son 1 y 6 / 1 y 7 (ambas con 110 coincidencias), 8 y 6 (111 coincidencias), 1 y 8 (103 coincidencias), 6 y 7 (95 coincidencias) y, 7 y 8 (93 coincidencias).

ANEXO 02: TABLAS Y MATRICES

MATRIZ DE COMBINACIONES BINARIAS C1, C2 Y C3

MATRIZ DE FRECUENCIA DE COMBINACIONES BINARIAS (C1, C2 Y C3)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	360	155	126	82	211	229	194	206	186	149
2		165	69	59	110	117	82	116	91	57
3			138	38	84	81	81	106	90	64
4				89	45	60	45	70	53	29
5					223	151	104	127	107	87
6						250	134	152	120	114
7							202	143	106	78
8								232	120	88
9									193	89
10										168

FRECUENCIA DE COMBINACIONES



Se observan sobre los ejes X y Y la numeración del 1 al 10 que representa cada uno de los elementos arquitectónicos propios de lo siniestro:

1. Aprisionamiento
2. Infinitud
3. Repetición involuntaria
4. Regresión involuntaria
5. Obscuridad
6. Silencio
7. Nostalgia
8. Kenopsia
9. Artificialidad
10. Descontextualización

Esta tabla cuantifica las combinaciones binarias entre elementos arquitectónicos, es decir, cuántas veces se encuentran juntos 2 elementos, así considerando todas las combinaciones posibles entre únicamente 2 elementos arquitectónicos.

Esta información da indicios de qué elementos son mayoritariamente encontrados juntos. Se excenta la diagonal principal donde las combinaciones son 1 y 1, 2 y 2, 3 y 3, etc. ya que se considera que un elemento arquitectónico no puede combinarse consigo mismo.

En este caso, a diferencia de las matrices anteriores, se consieran todas las combinaciones binarias de C1, C2 y C3 juntos, y se observa, gracias al código de color de rojo a verde donde rojo es menor cantidad y verde mayor cantidad de combinaciones encontradas, que las más prominentes (o repetidas) considerando la totalidad de compendios, son 1 y 6 (229 coincidencias), 1 y 5 (211 coincidencias), 1 y 8 (206 coincidencias), 1 y 7 (194 coincidencias) y, 1 y 9 (186 coincidencias).

ANEXO 02: TABLAS Y MATRICES

TABLA DE COMBINACIONES ARQUITECTÓNICAS

Arquitectura Inquietante: estudio de espacios liminales desde la virtualidad
Arq. Samantha Athenas Villalobos Guzmán
Maestría en Arquitectura
Universidad Autónoma de Querétaro

En la tabla de combinaciones arquitectónicas, 1era columna, se ve el "Código de Familia" (o Familia) que es una serie de números que determina qué combinación de elementos arq. tiene cada familia los cuales son

1. Aprisionamiento
2. Infinitud
3. Repetición involuntaria
4. Regresión involuntaria
5. Oscuridad
6. Silencio
7. Nostalgia
8. Kenopsia
9. Artificialidad
10. Descontextualización

En las columnas "C1, C2 y C3" se ve en número de imágenes de cada compendio curado que cumple con esa combinación de elementos arq. (y por lo tanto, con cada "código de familia" existente).

En la última columna se ve el número total de imágenes (de C1, C2 y C3) que pertenecen a cada "código de familia". Se asignó un código de color de rojo a verde donde rojo es menor cantidad y verde es mayor cantidad de imágenes dentro de cada familia.

Al final de la tabla se observa el número total de imágenes evaluadas (391).



CÓDIGO DE FAMILIA	C1	C2	C3	TOTAL DE IMG. EN CADA FAM.
1,2,3,7,8	1	0	0	1
1,3,7,8,9	1	0	0	1
1,7,9,10	2	0	0	2
2,3,8	1	0	0	1
1,3,5,7,8,9,10	1	1	0	2
1,7	3	0	1	4
1,2,7	1	0	0	1
1,7,8,9	1	0	1	2
1,7,9	2	0	0	2
1,3,8,9	2	0	0	2
2,3,4,7,8,9	1	0	0	1
1,2,9	2	0	0	2
1,2,5,7,9	1	0	0	1
1,7,8	1	0	0	1
1,4,8,9,10	2	0	0	2
1,7,8,10	1	0	0	1
1,3,5,7,8,9	1	0	2	3
3,4,8,9,10	1	0	0	1
1,2,8	1	1	0	2
1,5,7,8	1	1	0	2
1,5,7	2	0	1	3
1,4,5,7,8,9	1	0	0	1
2,3,5	1	0	0	1
1,5,7,8,9	1	0	0	1
1,3,5,9	1	1	0	2
1	2	1	0	3
1,3,4,7,8,9	1	0	0	1
1,5	1	0	0	1
1,3,7,8	2	0	0	2
1,2,4	3	0	0	3
1,2,3,5,7,8,9	1	0	4	5
1,8	2	0	0	2
3,4,7,8,10	1	0	0	1
1,2	2	0	0	2
1,3,5,8,10	1	0	0	1
7,9,10	1	0	0	1
1,2,10	1	0	0	1
1,5,7,9	1	0	0	1
1,2,3,7,9	1	0	0	1
1,10	1	0	0	1
1,2,8,10	1	0	0	1
1,2,3,4,5,8	1	0	0	1
1,2,3,7,8,10	1	0	0	1
1,3,9	1	0	0	1
1,2,3,4,5,7,8,9	1	0	0	1
1,2,5	1	0	0	1
1,3,5,7,8	2	0	0	2
3,8,10	1	0	0	1
7,10	1	0	0	1
1,8,10	1	0	0	1
1,2,5,7,8,9	1	0	0	1

ANEXO 02: TABLAS Y MATRICES

TABLA DE COMBINACIONES ARQUITECTÓNICAS

1,3,7,8,10	1	0	1	2
1,3,4,8	1	0	0	1
1,9,10	1	3	0	4
1,6,10	0	1	1	2
1,3,6,7,8,9,10	0	2	0	2
1,2,3,6,8,9,10	0	2	0	2
1,2,5,6,8,10	0	1	0	1
1,3,7,8,9,10	0	1	0	1
1,2,5,6,7,8	0	3	5	8
1,2,4,6,9,10	0	1	0	1
1,4,5,7,8	0	2	0	2
1,2,5,10	0	1	0	1
1,5,8	0	2	0	2
4,7,8,9	0	1	0	1
1,2,3,5,6,7,8	0	1	4	5
1,6,7,8	0	1	1	2
1,5,6,7,8,9	0	1	1	2
1,2,8,9	0	1	0	1
1,2,4,5,7,8,9,10	0	1	0	1
1,2,3,5,6,7,8,9,10	0	2	1	3
1,2,3,5,6,9,10	0	2	0	2
1,2,3,4,5,9,10	0	2	0	2
1,3,5,6,8,9,10	0	3	0	3
1,3,4,5,7,8	0	1	0	1
1,4,5,8	0	1	0	1
1,3,4,5,9	0	1	0	1
1,2,3,5,9	0	2	0	2
1,3,5,8	0	2	0	2
1,2,3,5,9,10	0	1	0	1
1,2,5,6	0	6	0	6
1,2,3,5,7,8	0	1	0	1
1,5,7,8,9,10	0	1	0	1
1,2,6	0	1	0	1
1,5,6,10	0	5	0	5
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10	0	2	2	4
1,2,5,8,9,10	0	2	0	2
1,4,9	0	1	0	1
1,3,4,9,10	0	1	0	1
1,6,7,9,10	0	2	1	3
1,2,3,5,8,9,10	0	1	0	1
1,5,6,7	0	10	2	12
1,5,6	0	6	0	6
5,6,7	0	1	0	1
1,2,5,6,9	0	3	0	3
1,3,5,6,7,8,9,10	0	1	0	1
1,3,6,7,9,10	0	2	0	2
1,3,4,5,6,8,9	0	1	0	1
1,3,4,5,6,10	0	1	0	1
1,2,3,5,6,8,9,10	0	1	0	1
1,3,5,6,9	0	1	0	1
1,5,6,7,9,10	0	1	0	1
1,3,6,8	0	1	0	1

ANEXO 02: TABLAS Y MATRICES

TABLA DE COMBINACIONES ARQUITECTÓNICAS

1,2,3,5,6,9	0	3	0	3
1,5,6,9,10	0	7	0	7
1,3,5,6,9,10	0	3	0	3
1,3,4,6,9,10	0	1	0	1
1,2,7,9,10	0	1	0	1
1,2,3,4,5,7,8,9,10	0	1	0	1
1,4,6,7,9,10	0	1	0	1
1,3,4,6,7,9,10	0	1	0	1
1,2,5,8,10	0	1	0	1
1,6,9,10	0	3	0	3
1,5,9	0	2	0	2
1,5,8,9	0	2	0	2
1,5,6,9	0	2	0	2
1,7,8,9,10	0	1	0	1
1,5,9,10	0	1	0	1
1,2,4,5,8,9	0	1	0	1
1,2,4,5,8	0	1	0	1
1,2,5,9,10	0	1	0	1
1,2,4,5,6,8	0	4	0	4
1,5,6,8,9	0	1	1	2
1,4,5,6,9	0	1	0	1
1,4,5,6,8	0	1	0	1
1,5,6,8,10	0	2	0	2
1,4,5,6,7	0	1	0	1
1,3,5,6,7,9,10	0	1	0	1
1,6,9	0	1	0	1
1,2,3,4,5,6,8,9	0	1	1	2
1,6,7,10	0	1	7	8
1,4,6,7,8	0	1	1	2
1,2,3,4,6,8,10	0	1	0	1
1,2,3,6,8	0	1	0	1
1,4,6,8	0	1	0	1
1,2,4,5,6,9	0	1	0	1
1,2,3,4,8,9	0	1	0	1
1,5,7,9,10	0	1	0	1
1,2,5,6,10	0	2	1	3
1,5,6,8,9,10	0	1	0	1
1,2,6,10	0	1	0	1
1,4,9,10	0	1	0	1
1,3,5,8,9,10	0	1	0	1
1,8,9,10	0	1	0	1
1,4,5,6	0	1	0	1
1,2,4,5,10	0	1	0	1
1,2,3,8,9,10	0	1	0	1
1,3,4,6,8,9,10	0	1	0	1
1,2,5,6,9,10	0	2	0	2
1,2,3,5,6,7,10	0	1	0	1
1,2,5,6,7	0	1	0	1
1,2,5,6,8	0	1	2	3
1,5,6,7,8	0	1	0	1
1,2,4,5,6,7,8	0	1	0	1
1,2,4,5,6,8,10	0	1	0	1

ANEXO 02: TABLAS Y MATRICES

TABLA DE COMBINACIONES ARQUITECTÓNICAS

Arquitectura Inquietante: estudio de espacios liminales desde la virtualidad
Arq. Samantha Athenas Villalobos Guzmán
Maestría en Arquitectura
Universidad Autónoma de Querétaro

1,6,7,8,9	0	0	4	4
1,2,6,7,8,9,10	0	0	2	2
1,2,6,7,8,9	0	0	2	2
1,2,3,6,7,8,9	0	0	2	2
1,3,6,7,8,9	0	0	5	5
1,6,7,8,9,10	0	0	2	2
1,3,6,7,10	0	0	2	2
3,6,7,8,9,10	0	0	1	1
1,3,6,7,8,10	0	0	3	3
1,6,7,8,10	0	0	4	4
1,5,6,7,8,10	0	0	2	2
1,5,6,7,10	0	0	2	2
1,6	0	0	1	1
1,5,7,10	0	0	2	2
1,3,7	0	0	1	1
1,5,10	0	0	3	3
1,3,5,7,8,10	0	0	3	3
1,3,5,6,7,8	0	0	2	2
6,8,10	0	0	6	6
6,8	0	0	3	3
1,6,8	0	0	1	1
1,2,3,4,6,10	0	0	1	1
1,2,3,4,5,6,8	0	0	2	2
3,5,7,8,9	0	0	1	1
1,2,3,5,6,7,8,9	0	0	4	4
1,2,5,6,7,8,9	0	0	2	2
1,2,4,6,7,8	0	0	2	2
1,2,3,4,6,7,8,9	0	0	3	3
1,2,4,6,7,8,9	0	0	10	10
1,2,4,5,6,7,8,9	0	0	2	2
1,2,3,4,6,7,8,10	0	0	1	1
1,2,5,6,7,8,9,10	0	0	4	4
1,2,4,5,6,7,8,9,10	0	0	1	1
1,2,3,4,6,7,8,9,10	0	0	1	1
1,2,4,5,6,7,8,10	0	0	1	1
1,2,6,7,8,10	0	0	1	1
1,2,6,7,8	0	0	1	1
5,6,8,10	0	0	2	2
2,3,5,6,8,10	0	0	2	2
4,6,8	0	0	1	1
2,5,6,8,10	0	0	1	1
2,3,4,5,6,8,10	0	0	2	2
2,5,6,8	0	0	1	1
1,5,6,8	0	0	1	1
2,5,6,9	0	0	1	1
1,2,3,4,5,6,7,8,9	0	0	3	3
1,3,5,6,7,8,9	0	0	1	1
1,6,8,9	0	0	1	1
1,2,4,5,6,8,9	0	0	1	1
1,3,5,6,8,9	0	0	1	1
1,2,4,6,8,9	0	0	1	1
TOTAL DE IMG.				391

ANEXO 02: TABLAS Y MATRICES

TABLA DE FAMILIAS PROMINENTES

	FAM. CON 1	FAM. CON 2	FAM. CON 3	FAM. CON 4	FAM. CON 5	FAM. CON 6	FAM. CON 7	FAM. CON 8	FAM. CON 9	FAM. CON 10	FAM. CON 11	FAM. CON 12	# DE FAM. TOTALES
# DE FAMILIAS	115	52	19	8	4	3	1	2	0	1	0	1	208
% DE FAMILIAS	55.83%	25.24%	9.22%	3.88%	1.94%	1.46%	0.49%	0.97%	0.00%	0.49%	0.00%	0.49%	100.00%
RANKING	10	9	8	7	6	5	4	3		2		1	

Se observan 12 columnas nombradas "Fam. con 1,2,3...etc", que significan el número de Códigos de familia (o Familias) que tienen de 1 a 12 imágenes en ellas. Es decir: En la columna "Fam. con 1" hay 115 Familias que únicamente contienen 1 imagen en total (contando los 3 grupos C1, C2 y C3); en la columna "Fam. con 2" hay 52 Familias que contienen 2 imágenes totales y de igual forma con las columnas siguientes.

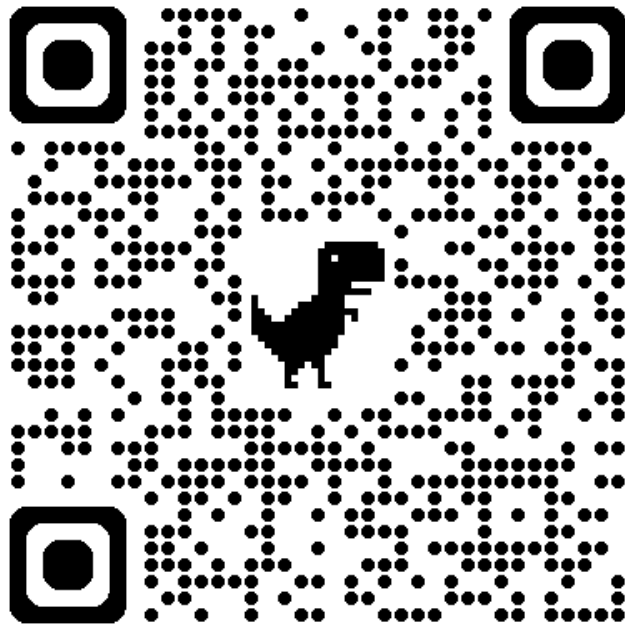
Se considera que las familias mas prninentes son aquiellas que cuentan con una mayor cantidad de imágenes.

Estas tablas nos indica que existe una familia con 12 imágenes en ella, es decir, la más rica en elementos arquitectónicos compartidos entre más imágenes. De allí le siguen una familia con 10 imágenes, 2 familias con 8 imágenes, una familia con 7 imágenes, 3 familias con 6 imágenes, 4 familias con 5 imágenes, 8 familias con 4 imágenes, 19 familias con 3 imágenes, 52 familias con 2 imágenes y 115 familias con sólo 1 imagen.

Teniendo en cuenta esto, el ranking de familias queda de la siguiente forma:
1er lugar: Familia 1,5,6,7 (con 12 imágenes en ella).
2do lugar: Familia 1,2,4,6,7,8,9 (con 10 imágenes).
3er lugar: Familias 1,2,5,6,7,8 y 1,6,7,10 (ambas con 8 imágenes c/u).
4to lugar: Familia 1,5,6,9,10 (con 7 imágenes).
5to lugar: Familias 1,2,5,6 / 1,5,6 y 6,8,10 (con 6 imágenes).
6to lugar: Familias 1,2,3,5,7,8,9 / 1,2,3,5,6,7,8 / 1,5,6,10 y 1,3,6,7,8,9 (con 5 imágenes).
7mo lugar: 8 Familias con 4 imágenes.
8vo lugar: 19 Familias con 3 imágenes.
9no lugar: 52 Familias con 2 imágenes.
10mo lugar: 115 Familias con 1 imagen.

Para efectos del diseño del recorrido en modelado 3D, se tomarán únicamente las familias pertenecientes a los primeros 5 lugares, es decir, las que cuenten con 6 a 12 imágenes en su haber, las cuales son: **1,5,6,7 / 1,2,4,6,7,8,9 / 1,2,5,6,7,8 / 1,6,7,10 / 1,5,6,9,10 / 1,2,5,6 / 1,5,6 y 6,8,10.**

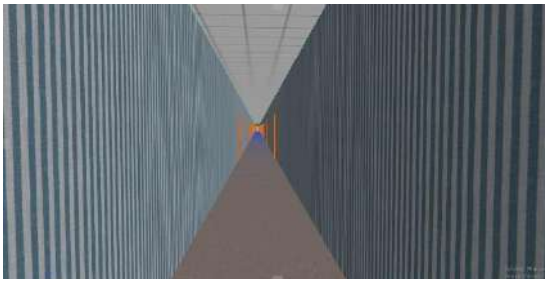
Anexo 03: Aplicación de escritorio. (Archivo descargable ejecutable en computadora).
Enlace para tesis en PDF, Anexos 02, 03 y 04: https://drive.google.com/drive/folders/1B81NF4-DlPwsb1d7Bhy4xnlU1E5w4_Q5?usp=sharing



Anexo 04: modelo 3D de recorrido virtual. Modelo 3D en formato BIMx.

Enlace para tesis en PDF, Anexos 02, 03 y 04: https://drive.google.com/drive/folders/1B81NF4-DlPwsb1d7Bhy4xnlu1E5w4_Q5?usp=sharing

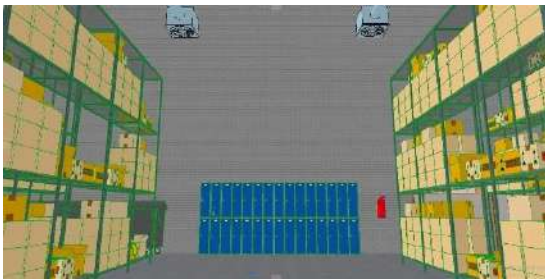
El Modelo cuenta con representaciones espaciales de las 8 familias resultantes de la presente tesis, las cuales forman un solo recorrido por “pasajes secretos”. Por las limitaciones de software de los programas utilizados (que son herramientas principalmente para diseño arquitectónico) el modelo no cuenta con animaciones dinámicas ni interacción con objetos. Las texturas utilizadas son parte de la biblioteca de Archicad 26 y algunos objetos fueron descargados de la biblioteca gratuita de 3dWarehouse.



Pasillos Alargados



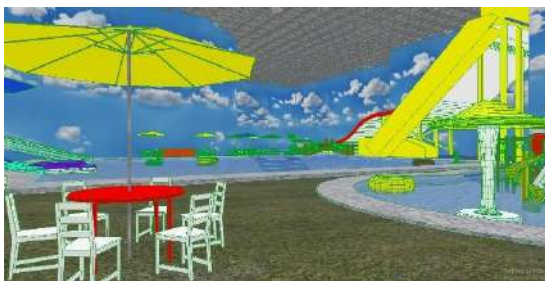
Espacios Confinados



Espacios de Servicio



Tras Bambalinas



Espacios Nostálgicos



Espacios de Atención



Espacios Agorafóbicos



El anti-hogar