AISTHESIS N° 80 (2026): 68-89 ▪ ISSN: 0718-7181
Instituto Interdisciplinario de Estética - Pontificia Universidad Católica de Chile

doi.org/10.7764/Aisth.80.4

La escenificación del objeto fantástico de *Uncanny Valley*

The Staging of the Fantastic Object in *Uncanny Valley*

Javier Ibarra Letelier
Universidad de Concepción, Concepción, Chile
jibarra@udec.cl

Resumen

Este artículo presenta un análisis de caso centrado en *Uncanny Valley* de la compañía alemana Rimini Protokoll, una obra que pone en cuestión las convenciones teatrales al sustituir al actor-humano por un robot-réplica del dramaturgo Thomas Melle. Inspirada en la teoría del «valle inquietante» de Masahiro Mori, la escenificación –concebida en formato de «perfoconferencia» y con una estética minimalista– explora los límites entre lo humano y lo artificial. El estudio analiza cómo esta propuesta escénica genera una atmósfera inquietante provocada por un «miedo metafísico», vinculado a la disolución de nuestras certezas sobre lo real. Se examina el robot como objeto fantástico capaz de suscitar una experiencia de extrañeza y fascinación en el espectador, poniendo en cuestión las fronteras ontológicas en la era digital. A partir de una mirada crítica y poética, el artículo propone que *Uncanny Valley* encarna una forma contemporánea de lo fantástico en que activa lo siniestro existencial en el público.

Palabras claves: *Uncanny Valley*, Rimini Protokoll, teatro fantástico, objetos fantásticos.

Abstract

This article presents a case study focused on Uncanny Valley by the German company Rimini Protokoll, a performance that calls theatrical conventions into question by replacing the human actor with a robotic replica of playwright Thomas Melle. Inspired by Masahiro Mori's theory of the «uncanny valley», the staging –conceived in the format of a «lecture-performance» and marked by a minimalist aesthetic– explores the boundaries between the human and the artificial. The study examines how this scenic proposal generates an unsettling atmosphere driven by a «metaphysical fear» linked to the collapse of our certainties about reality. The robot is analyzed as a fantastic object capable of eliciting a sense of strangeness and fascination in the spectator, ultimately challenging ontological boundaries in the digital age. Through a critical and poetic lens, the article argues that Uncanny Valley embodies a contemporary form of the fantastic that activates existential eeriness in the audience.

Keywords: *Uncanny Valley*, Rimini Protokoll, fantastic theater, fantastic objects.

Fecha de recepción: 13 de abril de 2025
Fecha de aceptación: 11 de noviembre de 2025

Introducción[1]

El teatro contemporáneo ofrece un espacio para explorar las posibilidades de lo fantástico mediante el uso de técnicas de «escenificación».[2] Sin embargo, a pesar de su potencial, el análisis de lo fantástico en escena ha sido históricamente desatendido, especialmente en comparación con su presencia en otros campos disciplinarios como la literatura y el cine.[3] Este artículo se centra en un área poco explorada, como lo es el teatro fantástico en su dimensión «espectacular»,[4] y específicamente en la agencia de los objetos con su capacidad para convertirse en seres inanimados vivientes que trascienden su funcionalidad habitual, desafiando las categorías ontológicas entre lo animado y lo inanimado, lo real y lo irreal, tanto como lo posible y lo imposible.

El concepto del «ser inanimado viviente», como lo define Eugenio Trías, introduce una ambigüedad que genera inquietud al subvertir las fronteras entre lo orgánico y lo inorgánico. Estos objetos, aparentemente cotidianos, adquieren una dimensión performativa que los transforma en protagonistas escénicos capaces de articular «mundos posibles de lo fantástico» (Ariza Trinidad, «Mundos»). Este fenómeno puede observarse tanto en narrativas literarias clásicas –como la muñeca Olimpia en *El hombre de arena* de E. T. A. Hoffmann– como en producciones teatrales contemporáneas mediante el uso de «tecnologías incorporadas» (Thenon),[5] como la robótica, donde el objeto cobra vida para desestabilizar las certezas del público y provocar nuevas formas inquietantes de percepción.

En el teatro, el ser inanimado viviente pasa a ser un elemento de representación; un agente que activa significados y emociones específicas en el espectador y abre un marco conceptual para analizar cómo lo inerte puede transformarse en catalizador de lo fantástico en escena. En este contexto, el teatro se convierte en un escenario donde

1 Este artículo se basa en la investigación desarrollada en nuestra tesis doctoral titulada «La escenificación de lo fantástico en Macbeth en el siglo xxi: Michael Thalheimer, Yaël Farber, Ghasem Tangesirnezhad y Mahsa Rahsepar y Juan Carrillo» defendida en la Universidad Complutense de Madrid en febrero de 2025.

2 Es importante hacer una aclaración sobre el término «escenificación» frente al de «puesta en escena» (no mencionado en este artículo). Jara Martínez Valderas y José Gabriel López-Antuñano sostienen que «el término escenificar, más actualizado, se debe entender como una revisión del significado tradicional de la puesta en escena, pues este se define como una traslación del lenguaje textual al escénico y, por tanto, de la dependencia y el origen eminentemente textual del acto teatral (se pone en escena el texto literario dramático)» (15).

3 Dentro de los pocos trabajos que podemos citar –aunque con mayor énfasis en la dramaturgia fantástica– está el libro *Lo fantástico en escena. Formas de lo imposible en el teatro español contemporáneo*, de Matteo de Beni, publicado el año 2012, y los monográficos «Modalidades de lo fantástico teatral» de *Pygmalion. Revista de teatro general y comparado*, publicado año 2012 y «Teatro fantástico (siglos xx y xxi)» de *Brumal. Revista de Investigación sobre lo Fantástico*, publicado el año 2014.

4 De espectáculo: «Que tiene caracteres propios de espectáculo público» (RAE).

5 Adoptamos el concepto a partir de la terminología utilizada por Luis Thenon que emplea en sustitución de «nuevas tecnologías», debido a que todas las nuevas tecnologías dejan de ser nuevas cuando su uso se extiende y pasan, por lo tanto, a estar incorporadas dentro del hecho teatral (cit. en Palacio, «Tecnología audiovisual» 283).

el objeto adquiere vida y participa, según sea el caso, activamente en la construcción de un espacio espectacular en el que lo posible y lo imposible coexisten en tensión. De este modo, surge un «miedo metafísico», término que adoptamos a partir de David Roas («Lo fantástico»), como una emoción propia de estas transformaciones. Este tipo de miedo aflora cuando las convenciones sobre lo «real»[6] son subvertidas, creando un espacio de inexplicabilidad del fenómeno que abre la puerta a lo insólito. El ser inanimado viviente encarna esta inquietud al desdibujar los límites entre sujeto y objeto, como ocurre en *Uncanny Valley* de Rimini Protokoll. En la obra, un robot antropomorfo se presenta como un «escándalo» (Campra 159), esto es, un ser que activa el «valle inquietante» –concepto elaborado por el científico japonés Masahiro Mori que describe la sensación de extrañamiento y perturbación que nos provoca la casi perfecta imitación de lo humano en un objeto inanimado (viviente)–, generando una experiencia de fascinación desasosegadora que desestabiliza las percepciones de lo real en el público.

En este artículo, el ser inanimado viviente se presenta como un catalizador de lo fantástico en la escena teatral. De este modo, analizamos los «canales expresivos»[7] empleados en *Uncanny Valley*, con el fin de contribuir al estudio de lo fantástico en las artes escénicas al reconsiderar el rol del objeto como agente activo en la creación de experiencias artísticas que, desde un ángulo espectacular, desdibujan las fronteras entre lo real y lo imaginado. Por lo tanto, el propósito central estriba en observar cómo *Uncanny Valley* utiliza la animación de objetos fantásticos, específicamente la figura del robot, para provocar un miedo metafísico que desafía las percepciones de lo real en el teatro contemporáneo. Finalmente, mediante una serie de definiciones que nos permite aproximarnos a lo fantástico contemporáneo y sus rasgos dominantes como marco teórico al caso, examinamos las estrategias de escenificación y sus implicaciones emocionales de esta obra en particular como construcción ficcional de un tipo de mundo posible de lo fantástico en escena.

Acerca de lo fantástico contemporáneo

Para aproximarnos a lo fantástico contemporáneo, es importante destacar que, para delimitar nuestro arranque teórico, es pertinente dirigir nuestra atención hacia las últimas tendencias provenientes de los «mundos posibles de lo fantástico» (Ariza Trinidad, «Mundos»), representando así el punto de vista más destacado al abordar lo fantástico contemporáneo, como señala Fernando Ángel Moreno. Dicho esto, es

6 En cuanto a «real» nos referimos a todo lo que «el hombre domina (o, mejor dicho, percibe e interpreta, es decir conoce) la realidad mediante la ciencia de las leyes que la regulan y de la causalidad que la determina» (Ceserani 85).

7 Sobre «canales expresivos» utilizamos la nomenclatura según la definición empleada por Jara Martínez Valderas y José Gabriel López-Antuñano donde incluye en el ámbito teatral el texto dramático, el espacio escénico y escenografía, el vestuario y caracterización, el espacio sonoro, la tecnología audiovisual y la actuación (15).

necesario subrayar que tratamos un «modo»[8] de ficción especulativo que debe ser analizado según sus propiedades y fundamentos constructivos de un mundo posible ficcional. Esto se debe a que la teoría de los mundos posibles está enmarcada en el contexto de una corriente crítica de la semántica constructivista. Tomemos como ejemplo el prefacio al estudio de Lubomír Doležel en la «Introducción» de Antonio Garrido Domínguez (15) en el libro *Teorías de la ficción literaria*, quien al referirse al investigador checo sostiene que «desarrolla toda una teoría de mundos posibles –una semántica constructivista– en el marco de un modelo de múltiples mundos. Dicho modelo supone, de hecho, el rechazo frontal de las tradiciones miméticas y pseudomiméticas», porque no hay un único mundo. De acuerdo con esto, la teoría de los mundos posibles «es muy versátil a la hora de considerar numerosos aspectos» (cit. en Moreno 193), lo que permite la amplitud necesaria para precisar los nuevos modelos de ficción en torno al desarrollo de lo fantástico clásico hasta lo contemporáneo, vale decir, a la luz de «diferencia[r] este territorio ficcional [el de lo fantástico] de otros con que suele confundirse, como lo maravilloso y la ciencia ficción» (Ariza Trinidad, «Mundos» 363). Con todo, Lubomír Doležel define mundos posibles como «un mundo concebible» (319), el que tratado desde la esfera de la ficción (mundos ficcionales) son un conjunto de estados posibles sin existencia real (35); «se considera que los mundos de ficción son una copia del mundo real» (Ariza Trinidad, «Relaciones» 347). Para ello, «las leyes del mundo real no son sino un ejemplo de muchos "órdenes generales" posibles» (Doležel 41), lo que permite concebir «un pequeño mundo posible, moldeado por limitaciones globales concretas, que contiene un número finito de individuos que son composibles» (42). Aquí, lo interesante resulta en que el mundo de referencia (o fáctico) es tratado como una construcción cultural que varía según contexto y visión de mundo, por lo tanto, permite utilizar referencialidad según puntos de vista para crear múltiples posibilidades. A saber, ningún mundo ficcionalmente posible puede ser autónomo del mundo real, teniendo en cuenta que es imposible crear un mundo alternativo ni tampoco describir como completo el mundo real (Eco, *Lector* 180-187).

Luego, en virtud de nuestro planteamiento de orden especulativo, debemos encargarnos de los mundos sobrenaturales. Tomemos primeramente, por contraste, la formulación de Doležel sobre los mundos naturales que describe como mundos físicamente posibles (173), de tal modo que las «personas ficcionales» son «réplicas posibles de los seres humanos, sus propiedades y sus capacidades de acción son proyecciones ficcionales de los atributos de las personas reales» (173). No violan las leyes del mundo real, a diferencia de otros mundos ficcionales que sí lo hacen (173). En efecto, estos últimos corresponden a los mundos físicamente imposibles, es decir, sobrenaturales.

8 Se trata de una categoría narrativa que hace referencia a formas de discurso o modos de contar (Estébanez Calderón 822). Véase también *Fantasy: Literatura y subversión* (1986) de Rosemary Jackson y «Modalidades de lo fantástico teatral» de *Pygmalion. Revista de teatro general y comparado*, coordinado por Paola Ambrosi.

Ahora bien, si notamos, los mundos físicamente imposibles son de un margen bastante amplio para acercarnos a lo fantástico, puesto que según su descripción podrían entrar perfectamente los mundos posibles maravillosos, mientras que los mundos físicamente posibles dejan en evidencia que se distancia aún más del sentido de lo fantástico por su excesiva racionalidad. Por este motivo, Eva Ariza Trinidad concluye que los mundos posibles de lo fantástico (clásico) son una estructura bimembre; «mundos intermedios» (Doležel 176), que debe contener ambos motivos. En sus palabras:

> La estructura de los mundos fantásticos es bimembre: parte de una estructura explícita, la de un mundo ficcional posible, natural, y una sugerida, la estructura de mundo físicamente imposible, sobrenatural, que se desvela cuando aparece el elemento perturbador [...] la estructura de estos mundos posibles, por tanto, se asienta en la irrupción del elemento sobrenatural en un mundo de apariencia natural y en la perturbación que suscita en las personas ficcionales porque las obliga a reconfigurar ontológicamente la realidad (Ariza Trinidad, «Mundos» 377).

Llegados a este punto, en lo que atañe a lo fantástico contemporáneo, algunos de los rasgos pueden variar, como, por ejemplo, la –en ocasiones– inexistencia de lo sobrenatural, lo que genera una disyuntiva. David Roas categoriza una variable en la actualidad como la anulación de los límites entre la realidad y la irrealidad, es decir, una armonización de lo que identificaríamos como real e imaginario (*Tras los límites* 183). Esta variable hace surgir desde el punto de vista crítico lo denominado por Jaime Alazraki como «neofantástico». El teórico argentino define lo neofantástico como un concepto que «asume el mundo real como una máscara, como un tapujo que oculta una segunda realidad que es el verdadero destinatario de la narración neofantástica» (276). Al parecer, ya no existe un orden que desnaturalizar; en cambio, habitamos un nuevo orden que se difumina en un mismo «contenedor», fusionando lo natural con lo sobrenatural. Esto quiere decir que lo neofantástico no rompe con la realidad, es el mundo de referencia otra realidad alternativa donde van a convivir espacios de indeterminación que dan brote a lo no natural, por lo tanto, el mundo fáctico se va diluyendo hasta tomar mayor autenticidad una «otra» supuesta realidad. Son relatos que generan tensión a través de un constante sentimiento extraño, pero no necesariamente provocado por una vacilación que justifique la entrada del «otro» mundo, sino que, invadida casi imperceptiblemente por un «intruso» que se instala sin provocación ni invitación. Ciertamente, como sostiene Eva Ariza Trinidad, los mundos posibles de lo fantástico contemporáneo operan a través de «la perturbación con que se cuestiona la realidad [es decir] se fundamenta en la imposibilidad de que un mundo semiótico (un mundo posible ficcional) tenga existencia real» («Mundos» 378). Es decir, y para cerrar este tópico, en lo fantástico contemporáneo, lo sobrenatural se presenta también como un «acontecimiento imposible» (o como «lo imposible») que se puede representar de otras formas que son producto de la evolución de lo fantástico bajo las necesidades de los nuevos tiempos:

> Lo fantástico contemporáneo se concreta en aquellos textos en que la transgresión de la realidad representada se efectúa mediante procedimientos distintos a la irrupción de un elemento sobrenatural [no obstante] el acontecimiento transgresor de la realidad representada es siempre de naturaleza imposible, una categoría que caracteriza tanto lo sobrenatural como las formas de lo fantástico contemporáneo (Ariza Trinidad, «Relaciones» 345-346)

Bajo este marco, proponemos una definición general de lo fantástico contemporáneo con el fin de ayudarnos a delimitar nuestro posicionamiento al momento de efectuar un análisis espectacular de obras como *Uncanny Valley* de Rimini Protokoll: «Lo fantástico contemporáneo se construye como un mundo ficcional en el que un elemento sobrenatural o acontecimiento imposible irrumpe transgresoramente una realidad construida, desestabilizando nuestra percepción de lo real provocando perturbación tanto en los personajes de ficción como en los espectadores».[9]

Rasgos dominantes

Por rasgos dominantes entendemos que son aquellas cualidades que prevalecen en un objeto de estudio y constituyen los pilares fundamentales para su comprensión. En el presente apartado precisamos dos de ellos: el «miedo metafísico» y el «terror, su sentido de lo siniestro y el horror» que desprendemos como tipologías de lo fantástico contemporáneo y que resultan propicios para las líneas temáticas de este artículo.

El miedo metafísico

En su artículo «El miedo en Aristóteles», Vicente J. Domínguez menciona que «lo temible» o «lo que produce miedo» en mayor o menor grado dependerá de quien lo afronte en concreto (664), y sea más o menos susceptible según su grado de conocimiento o entrenamiento ante lo temido. Es decir, en la medida que nos acostumbremos a manejar y a soportar las cosas que producen miedo, podemos soportarlas o sobrellevarlas (664). El miedo es «una emoción más o menos pasajera que aparece cuando se presiente o supone un peligro real o aparente (es decir, que "parece y no es") y concreto o inconcreto (vago, impreciso), que se puede sentir individual o colectivamente» (666), y que provoca grados más o menos alterados según el nivel de desprotección y destrucción de cómo y en qué contexto se manifiesta lo temido. En la ficción de los mundos posibles de lo fantástico, el temor emerge por la irrupción (transgresora) del acontecimiento imposible, de características perturbadoras, por su inexplicabilidad del fenómeno frente a una realidad construida. Sostengamos, entonces, que una amenaza perturbadora que

9 Hablamos de espectadores en vez de lectores porque nuestro objeto de estudio es de carácter espectacular.

atenta a un desprotegido denota enfrentarse o convivir angustiosamente con aquello desconocido. Dicho esto, corresponde emplear la prominente cita de Howard Phillips Lovecraft en el que señala que «la emoción más antigua y poderosa de la humanidad es el miedo, y la clase de miedo más antigua y poderosa es el miedo a lo desconocido» (19). No obstante, la cita nos propone precisar cómo opera el miedo en lo fantástico. Para ello, adoptamos la diferenciación de dos tipos de miedos que David Roas esclarece y que resultan de utilidad conceptual para comprender sus aspectos esenciales: el «miedo metafísico» y el «miedo natural». Con respecto al primero (al cual creemos que se refiere Lovecraft), es exclusivo a la ficción especulativa fantástica, «se produce cuando nuestras convicciones sobre lo real dejan de funcionar, cuando se produce la irrupción de lo imposible en un mundo que funciona como el nuestro» (Roas, «Lo fantástico» 11). Mientras que el segundo «surge como producto de la amenaza física, la muerte y lo materialmente espantoso. Aunque puede estar presente en muchas obras fantásticas, dicho miedo es el efecto propio de aquellas obras donde se consigue atemorizar al lector por medios naturales» (11), es decir, racional y posible. Nos acogemos fundamentalmente al primero (sin excluir el segundo) debido a que refleja la pureza del modo de ficción fantástica.

Por consiguiente, extendiendo esta definición de miedo yuxtaponiendo nuestro estudio sobre los objetos fantásticos (o ser inanimado viviente), nos enfrentamos a una conmoción de «miedo metafísico», por constituirse como aquello que nos aterra debido a la percepción incierta y oscura que nos provoca el hecho de que estos objetos transgredan los límites de lo inerte, lo que da lugar a eventos insólitos que desafían nuestra comprensión de la realidad y, por lo tanto, generan una profunda sensación de inquietud.

El terror, su sentido de lo siniestro y el horror

Las primeras definiciones de terror, horror y siniestro son bastante recientes, aunque sus primeras manifestaciones aparecieron en el siglo XVIII (Carroll 28). Es prudente observar la definición de terror con precisión, puesto que se suele interpretar erróneamente su esencia, muchas veces por la exposición efectista que ha provocado el cine a través de ciertas fábulas «resbaladizas» que desvían la especificación de cómo y cuándo se configura el elemento terror en la ficción especulativa fantástica. En particular, para comprender este punto es necesario remitirnos a la definición que Ann Radcliffe desarrolla en su ensayo «De lo sobrenatural en poesía», publicado el año 1826. En principio, pareciera que terror y horror son sinónimos. Sin embargo, existen diferencias sustanciales que pueden cambiar la concepción de cada uno de estos elementos. Radcliffe sostiene que «terror y horror son verdaderamente opuestos; el primero expande el alma y despierta las facultades a un nivel de vida más alto; mientras que el segundo contrae, congela y casi las aniquila» (14). Es decir, la principal diferencia radica en que lo primero es incierto y oscuro, frente a lo segundo, que expone un mal pavoroso (14). El terror sugiere un camino para experimentar una mejor experiencia de horror, sin embargo, no puede suceder a

la inversa. En otras palabras, si «el horror crea una tensión a través de la representación de lo horrible, de lo sangriento, de lo doloroso, y no a partir de la oposición entre realidad e imposibilidad» (Ferreras 19), esto es, a través de lo explícito, de lo físicamente perturbador (Eudave 60), el terror corresponde justamente a esa noción de oposición entre realidad e imposible, cuyo efecto deviene gracias a lo sugerido, alentado por la imaginación. Es por ello por lo que –a nuestro juicio– mantener el terror en la ficción resulta complejo, no obstante, viable, por medio de lo siniestro; elemento perfectamente homologable (a nuestro criterio casi sinónimo) que, en particular, posee descripciones teóricas concretas para su ejecución.

Llegados a este punto, debemos aludir a lo ominoso, porque su vínculo es insoslayable al referirnos a lo siniestro. Lo ominoso es la traducción al español de la palabra *unheimlich* que Sigmund Freud se ha servido a partir de la definición de Friedrich Schelling como «todo lo que debía haber quedado oculto, secreto, pero que se ha manifestado» (17). Por su parte, Eugenio Trías («*Lo bello*») es quien emplea el término siniestro desde el campo de la estética, bajo una elocuente definición en nuestra lengua, haciendo referencia al mismo concepto como aquello inquietante, a veces repulsivo, que se oculta detrás de un velo de belleza. Es decir, una belleza que funciona como un velo a través del cual se puede presentir el caos. Esta amplia y generalizada definición, bajo su insistente ambigüedad perturbadora y físicamente imposible, es comparativa a la idea de terror en Ann Radcliffe. Dicho sea de paso, Sigmund Freud argumentó que de todas las emociones que uno puede experimentar, lo siniestro podría ser la única y más poderosa en la ficción que en la vida real. Y esta poderosa emoción, o sentimiento de terror, va a depender de su efectividad según su transmisión (modo).

Es importante mencionar que el teórico austriaco desarrolla aspectos de oscuridad sugestiva que Eugenio Trías clasifica mediante seis motivos de un «inventario temático» de las exploraciones más características de lo siniestro (30): El portador de maleficios, el doble,[10] el ser inanimado viviente, la repetición y retorno involuntario, la castración y el mal de ojo. Estos conceptos impulsan una inquietante y permanente tensión que empuja hacia un «miedo metafísico» y que, dado su efecto desasosegador, estimula el peligroso encuentro con el horror, mejor dicho, la incertidumbre de encontrarse con algo aún más aterrador, desconocido, y que surge desde principios inquietantes de subversión en torno a relatos que logran constituirse finalmente como «fantásticos y de terror».[11]

10 Sobre el doble, es recomendable visitar el libro *El doble - Un estudio psicoanalítico del doppelganger* (2022) de Otto Rank." Por razones de extensión y para centrarnos en la línea temática de este artículo no entraremos en el concepto del «doble» en la escenificación de *Uncanny Valley*, pese a ser un elemento que tiene un potencial en esta obra en particular por la idea del doble del dramaturgo en escena mediante el robot y su original que se muestra en una pantalla.

11 Matteo de Beni nos aporta un interesante aspecto sobre el terror en el modo fantástico. Acerca de ello, sostiene que es «un componente importante de los cuentos fantásticos. Incluso, para algunos teóricos o escritores el terror era el elemento definitorio del "género": es el caso, por ejemplo, del estadounidense Howard Phillips Lovecraft (1890-1937). Esta opinión está compartida por uno de los primeros españoles en estudiar lo fantástico moderno, Rafael Llopis, quien, no por azar, estudió y tradujo justamente a Howard Phillips Lovecraft y se encargó de la publicación de antologías de cuentos de terror» (34).

Al referirnos en particular a nuestro tema de interés, Eugenio Trías identifica en el «ser inanimado viviente» una manifestación poderosa de lo siniestro. Esta figura, que desafía un orden establecido, nos confronta con la posibilidad de que la realidad sea más ambigua y compleja de lo que imaginamos. La belleza marmórea de una mujer o la aparente vida de un cuadro nos revelan la fragilidad de los límites entre lo vivo y lo muerto, generando una sensación de inquietud que subvierte nuestra percepción del mundo (30). Esta ambivalencia entre lo orgánico y lo inorgánico evoca una respuesta similar a la que describe el concepto «valle inquietante» (Mori) donde, como veremos, la casi perfecta imitación de lo humano en un objeto inanimado provoca una profunda sensación de extrañamiento y perturbación. Al respecto, inicialmente, el «ser inanimado viviente» se asociaba a dominios sobrenaturales, desde categorías como los monstruos hasta los objetos personificados. Según Lubomír Doležel, citado por Eva Ariza Trinidad, estos dominios podían clasificarse en tres categorías: seres sobrenaturales, híbridos y objetos inanimados personificados («Mundos» 376). Sin embargo, el concepto ha evolucionado. Desde el lado de las «ciencias exactas», Masahiro Mori, al introducir el término «valle inquietante» (*uncanny valley*) para describir la incomodidad que experimentamos ante robots o figuras antropomorfas que se asemejan demasiado a los humanos, demuestra una categoría que trasciende los límites de lo sobrenatural, y se sitúa en un terreno más ambiguo donde las fronteras de lo real se entrelazan de manera siniestra; esto es, la línea entre lo orgánico y lo inorgánico se vuelve cada vez más difusa, y genera una sensación que desconcierta nuestra percepción ante un objeto tan cercano a lo humano que espanta.

Al explorar estos conceptos teóricos, nos acercamos a herramientas necesarias para comprender y manipular las emociones vinculadas a lo siniestro a partir de un objeto fantástico en el espectador. A fin de cuentas, un estudio de este tipo de estremecimiento, junto a un análisis de cómo los evoca el arte, solo puede promover depurar los recursos que tiene un creador (que busca trabajar un modo fantástico y de terror) para lograr su objetivo principal: hacer sentir al receptor (Lincoln). De esta manera, lo siniestro –de cuando hablamos de terror– atraviesa conceptos contemporáneos que se desprenden de las principales teorías de lo fantástico (Louis Vax, Roger Caillois, Tzvetan Todorov, Rosemary Jackson, Susana Reisz, Mery Erdal Jordan, David Roas, por nombrar algunos), y abre posibilidades conceptuales que perfectamente podrían ramificar hacia terrenos poco explorados como las artes escénicas.

Para concluir este apartado, presentamos un esquema que sintetiza lo expuesto, y destacamos la relación entre el terror, su sentido de lo siniestro y el horror, así como la posición del miedo metafísico dentro de estas interrelaciones:

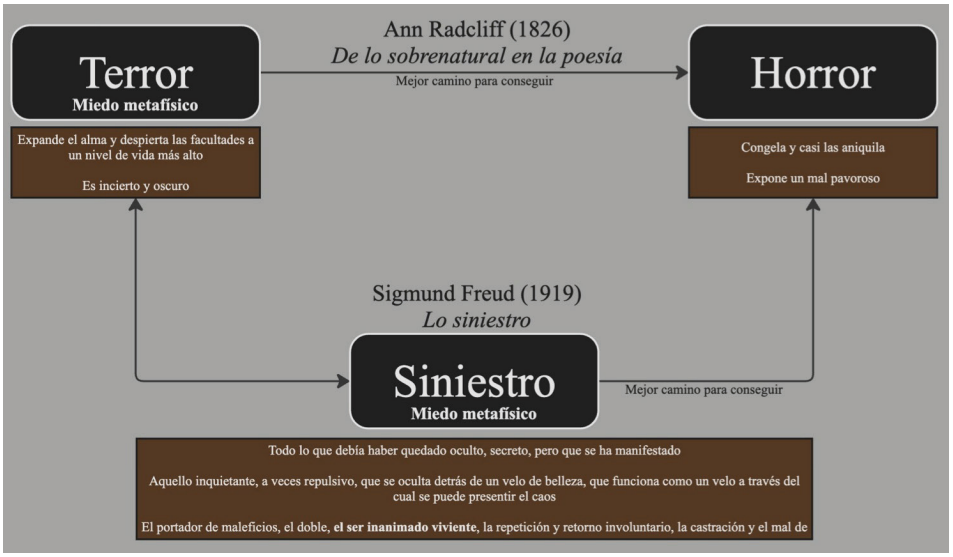


FIGURA 1
El terror, su sentido de lo siniestro y el horror: la elección de colores del cuadro tiene un fundamento teórico que desarrollamos más adelante. Fuente: Elaboración propia.

Estos conceptos nos proporcionan un marco referencial para analizar escenificaciones como *Uncanny Valley* de Rimini Protokoll. Sin más que agregar, a continuación, profundizamos en la obra y exploramos cómo se materializan las ideas expuestas en el espectáculo.

Uncanny Valley de Rimini Protokoll

Contexto: El «valle inquietante»[12]

El «valle inquietante» (*uncanny valley*) es un fenómeno propuesto en 1970 por el ingeniero japonés Masahiro Mori, quien teorizó el concepto en su artículo «Bukimi no Tani Genshō», gracias a la observación de nuestras reacciones emocionales hacia robots y figuras antropomorfas respecto a cómo varían de manera no lineal en función de su semejanza con lo humano. A medida que estas figuras adquieren características más humanas, suelen generar un aumento en la afinidad o familiaridad percibida. Sin embargo, cuando la semejanza alcanza un nivel casi perfecto, pero sin ser total, se produce un descenso abrupto en la aceptación emocional. Esto desencadena una sensación de incomodidad, de rechazo y –ciñéndonos a nuestro estudio– de miedo metafísico:

12 Para el desarrollo de este apartado nos hemos basado en la traducción del artículo original en línea: *El valle inquietante: el ensayo original de Masahiro Mori - IEEE Spectrum*, traducido por K. MacDorman y N. Kageki, 2012. Disponible en https://spectrum.ieee.org/the-uncanny-valley

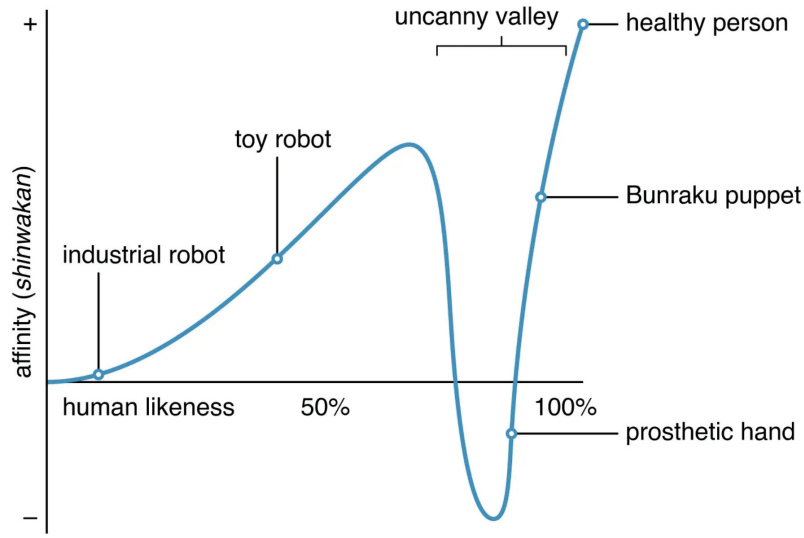


FIGURA 2
The Uncanny Valley. Fuente: Mori, en Referencias.

Para explicarlo de manera ilustrativa, si ponemos atención a la figura 2 elaborada por Masahiro Mori, a medida que un robot o una figura artificial se vuelve más «humanoide», nuestra respuesta emocional hacia él se vuelve más positiva, hasta alcanzar un punto en el que se desploma abruptamente y genera una sensación de repulsión o extrañeza. Esto ocurre cuando la entidad es casi, pero no del todo, humana, lo que provoca una disonancia en nuestro cerebro al no poder clasificar correctamente el estímulo. Una vez superado este punto, y al alcanzar un nivel de realismo casi humano, la respuesta emocional vuelve a ser positiva. En esencia, el «valle inquietante» sugiere que nuestra mente tiene una preferencia por las cosas que son claramente humanas o claramente no humanas. Cuando nos encontramos con algo que está en el límite entre ambas categorías, nuestra mente se confunde y experimenta una reacción negativa. La reacción se vincula con la disonancia cognitiva; un conflicto entre lo que esperamos de algo que parece humano y las señales que revelan su naturaleza artificial. Desde su formulación, el concepto ha inspirado numerosas investigaciones en campos como la robótica, el diseño de prótesis, las artes visuales y, de nuestro interés, las artes escénicas, explorando tanto sus causas como sus implicaciones.

El espectáculo: *Uncanny Valley*[13]

La compañía alemana Rimini Protokoll[14] propone una innovadora realización escénica en *Uncanny Valley*. La obra, mediante un «perfoconferencia»[15] bajo la dirección de Stefan Kaegi y el dramaturgo Thomas Melle, hace un ejercicio poco convencional en el teatro al omitir la figura del intérprete-humano-presencial. En su lugar, un robot, réplica del dramaturgo, se convierte en un objeto insólito que materializa una narrativa fantástica con énfasis en lo siniestro. El espectáculo desestabiliza la realidad construida y traslada al espectador a un espacio inquietante de perturbadora hesitación, donde lo artificial y lo humano coinciden en un oscuro entorno que es el contenedor de un monólogo autobiográfico que profundiza aspectos existenciales de la vida en la actualidad.
El robot utilizado se creó mediante un complejo proceso técnico y artístico que implicó la elaboración de un molde de silicona del dramaturgo, descrito como una especie de «máscara mortuoria». Este molde permitió obtener una piel idéntica al original, mientras que un esqueleto con piezas impresas en 3D, precisas al milímetro, y 32 servomotores le otorgaron movilidad. Según Stefan Kaegi, la construcción y el perfeccionamiento del «humanoide» requirieron múltiples ensayos para alcanzar una sincronización y expresividad que hicieran de él un auténtico actor escénico:

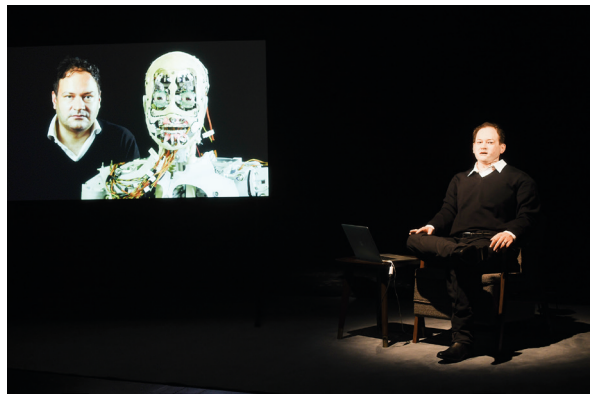


FIGURA 3
The Uncanny Valley. Autoría: Gabriela Neeb. Fuente: https://www.rimini-protokoll.de/website/en/project/unheimliches-tal-uncanny-valley La paleta de colores es de elaboración propia.

13 La obra fue visionada en vivo el 7 de enero del 2021 en GAM en el contexto del Festival Internacional Santiago a Mil, versión 2021 (Chile). No obstante, el recurso de observación empleado es el video como instrumento de análisis. El video como documentación se encuentra en la página oficial de Rimini Protokoll. Véase: https://www.rimini-protokoll.de/website/en/project/unheimliches-tal-uncanny-valley

14 Sobre la compañía véase https://www.rimini-protokoll.de/website/en/about

15 Nos refererimos a la definición de Clarisse Bardiot, quien señala: «Les conférences-performances sont d'abord apparues dans les musées et les centres d'art contemporain en accompagnement d'une exposition, lors d'événements ponctuels ou centrés sur une journée, dans un glissement de la conférence d'artiste, de la rencontre entre l'auteur et son public, vers une forme plus spectaculaire considérée en tant que telle comme pratique artistique» (365).

La innovación técnica y narrativa de *Uncanny Valley* encuentra sustento en los diversos canales expresivos que conforman su propuesta, los que trabajan en conjunto para dar vida a la singular experiencia escénica que la caracteriza. A continuación, se analizan estos canales para comprender su rol en la elaboración del espectáculo, con especial interés en la construcción de un tipo de mundo posible de lo fantástico en escena.

Canales expresivos

Para comenzar, analizamos el espacio escénico, en su amplio sentido, considerando en una primera instancia la «plástica» del espectáculo a partir de la «escenografía» como contenedor visual desde donde el resto de las artes se incorporan («vestuario y caracterización», «iluminación» y «tecnología audiovisual»), con el fin de observar los elementos que coexisten como portadores de sentido: «Por plástica escénica nos referiremos a "todo lo que el espectador visualiza"» (Martínez Valderas 253). Posteriormente, revisamos lo relativo al «espacio sonoro» y, finalmente, la «actuación».[16]

El «lugar escénico» (Ubersfeld 65) es un «teatro a la italiana» (cámara negra) donde Stefan Kaegi y su equipo técnico diseñan un espacio a partir de una escenografía «minimalista»[17] representado solo a través de un suelo escenográfico, mediante una alfombra gris rectangular, una pizarra blanca con soportes que sirve como muro de proyección, una mesa de apoyo marrón que sostiene un vaso con agua[18] junto a un ordenador MacBook Pro, y el «humanoide» sentado en un sofá de un cuerpo color marrón con colcha de color gris. Además, se sitúa una «luminaria con cuerpo móvil automatizada-cabeza móvil» (Sirlin 209) visible para el público en la esquina izquierda de la alfombra cercana al espectador. Todos los elementos, a excepción del vaso con agua, son artificiales y de materia inorgánica con un «enfoque estético naturalista» (tipologías empleadas a partir de J. J. Fernández Villanueva, comunicación personal, 9 de junio de 2022); es decir, un mundo basado en una «sensación» de verosimilitud, donde aspectos claves de la realización escénica como la acción, la situación, la ambientación, la caracterización o la iluminación podrían confundirse, al menos en ciertos niveles, con la realidad cotidiana. Esto es así porque la réplica de Thomas Melle está sentada frente el ordenador guiando al público bajo una situación –connotada por el espacio– que simula una conferencia académica mediante una serie de imágenes y videos que exploran el proceso de su propia creación. En este sentido, el espacio escénico se transforma en un lugar donde se «asume el mundo real como una máscara, como un tapujo que oculta una segunda realidad» (Alazraki 276),

16 Canal expresivo que posee una especial riqueza de estudio en esta obra por la paradoja que se genera ante la ausencia humana en tiempo presente. Con todo, se configura como el componente definitorio de lo fantástico en esta escenificación en línea con nuestro objeto de estudio concerniente al ser inanimado viviente.

17 Matteo de Beni señala que «desde un punto de vista escénico y material, lo fantástico tiende hacia lo minimalista» (72).

18 Único elemento orgánico que opera como ironía escénica, debido a que el robot presentado nunca va a poder tomar agua (ni lo requiere).

gracias al ser inanimado viviente que se presenta «tan cerca de lo real que uno casi tiene que creerlo» (cit. en Jackson 25). Por lo tanto, en consonancia con los rasgos dominantes de lo fantástico contemporáneo que aquí tratamos, este espacio impresiona al invitarnos a cuestionar nuestra percepción de lo real, puesto que nos interioriza (visualmente) en un universo donde lo cotidiano (sala de conferencia que rompe la «cuarta pared» al integrar al público como parte esencial de las «circunstancias dadas») se revela como una otra inquietante realidad aún más compleja y profunda (producto de que el conferencista no es humano). De este modo, la escenografía nos invita a ser parte de un espacio aparentemente mimético (aunque transgredido), con claros signos que nos permiten situarnos en un momento actual, vale decir, en la esfera de lo contemporáneo.

Con respecto al vestuario y caracterización, el robot viste un suéter color marrón con cuello en V, una camisa blanca, pantalón recto de tela color marrón afirmado con un cinturón negro que luce una hebilla plateada y zapatos negros. Misma caracterización que utiliza su original proyectado en la pantalla y que, independiente de la situación en que se muestre –porque las situaciones de la pantalla («videoescena»[19]), a diferencia de la obra que son en tiempo-presente, varían en unidades de acción, tiempo y lugar–, su vestuario se mantiene siempre igual, caracterizando el naturalismo propuesto con el fin de sostener la imagen del doble bajo una semejanza idéntica y constante que duran los 60 minutos del espectáculo.[20] Esta dualidad aporta a la atmósfera siniestra, ex profeso, cuando las reglas del juego cambian, y lo imposible (el «humanoide») se convierte en el protagonista de una nueva realidad que fue alterada desde un inicio (conferencista presencial versus su original mostrado en la pantalla artificial), que incluso en un momento de la conferencia llega a interpelar al público con la pregunta: «¿Somos humanos solo por aleatoriedad?». Paradójicamente, no obtiene ninguna respuesta.

Cabe resaltar en este punto el concepto de «atmósfera» como una de las cuestiones más difíciles de identificar, por lo tanto, complejo de traducir lingüísticamente dado su carácter subjetivo, sobre todo porque se produce desde la experiencia individual a partir de lo que nos produce la obra de arte (Martínez Valderas 262-263). En otras palabras, se da en función de aquello que nos conmueve gracias a su estado intermedio entre sujeto y objeto.[21] Al respecto, en *Uncanny Valley* el espacio escénico como contenedor visual de

19 Adoptamos la definición de José Manuel Teira Alcaraz, quien describe videoescena como «un elemento plástico de las artes escénicas contemporáneas surgido a partir de la incorporación del audiovisual a la escena con un sentido dramatúrgico. Como medio que se inserta en otro, genera una tensión derivada de la interacción entre ambos que enriquece el abanico de recursos creativos a disposición de la creación escénica» (320).

20 Matteo de Beni plantea que los relatos fantásticos son «formas breves» que suelen privilegiarse a través de cuentos. Esto es así porque producen un mayor choque emotivo al condensar la intriga, la que ayuda al vértigo de la historia. Dice, además, que las formas largas dificultan el poder sostener la inquietud o amenaza de la obra concluyendo que «en cierto sentido, también el teatro es una "forma breve"» (68).

21 Desde el campo de la estética, Gernot Böhme señala en el capítulo «Atmosphere as a Fundamental Concept of a New Aesthetics» del libro *The Aesthetics of Atmospheres*: «Atmosphere can only become a concept, however, if we succeed in accounting for the peculiar intermediary status of atmospheres between subject and object» (12). Esto es significativo para nuestro análisis, ya que permite establecer cómo la atmósfera, entendida como un fenómeno intermedio entre la percepción del espectador y los elementos de la escenificación, opera como canal expresivo en la construcción de lo fantástico en escena.

otros canales expresivos como el vestuario y la caracterización, además de la iluminación que es fría y de «claroscuros» (materia que observamos más adelante), ofrece una paleta de colores con predominancia del negro y el gris y, en menor escala, el marrón [figura 2]. Ciñéndonos al libro *Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón* de Eva Heller, son combinaciones que provocan un ambiente de «maldad» y «hosquedad» donde, además, el gris resulta ser el color «de lo horrible, lo cruel y lo inhumano» (271), es un color «insensible; no es ni blanco ni negro, ni sí ni no. Igual que destruye los colores, destruye también los sentimientos. Por eso produce horror» (272). Precisando respecto a nuestro marco teórico y con la ayuda de la descripción de Eva Heller, creemos que la teórica alemana, más que horror, se refiere a un sentimiento de miedo metafísico arraigado en el terror, ya que lo que se describe es la provocación de un estado sugerido y alentado por la imaginación ante el peligro de algo desconocido. Ergo, una atmósfera incierta y oscura causada también por la elección de colores en la obra. En este entorno ambivalente se sitúa el robot de *Uncanny Valley* que no puede sentirse vulnerable, que no puede sentirse nervioso, pero que, paradójicamente, puede provocar una reacción emocional inquietante en la audiencia: «As the lights go down, we applaud–we clap for a writer who isn't there, for a director in a different country, for a robot that can't appreciate it, but it is expected of us, and so we do it» (Moore).

En relación con la iluminación, pese a mostrar al «humanoide» mediante una serie de luminarias dispuesta de manera cenital y semifrontal hacia su zona, la tendencia es bastante oscura, sobre todo en momentos donde hay movimientos que buscan enfatizar transiciones que anteceden reflexiones existenciales. Por ejemplo, luego de componer una imagen a contraluz similar a un cuadro de corrientes como el «tenebrismo» (caracterizado por el intenso contraste de luz y sombra), la réplica de Thomas Melle nuevamente se dirige al público invitándonos a cerrar los ojos. Si antes nos interpelaba, en esta ocasión no busca una respuesta, sino hacer un ejercicio de memoria para reflexionar sobre nuestros primeros recuerdos (lo que él no puede hacer). Tras una indicación al operador de iluminación para que proceda a un oscuro total, pregunta:

> ¿Cuántos de ellos son reales? ¿Cuántos son fotos o videos de una lente de cámara que luego hemos reformateado como imágenes que surgen de nuestra mente? ¿Cuánto de nuestras vidas reside ahora en espacios digitales? ¿No hemos sentido todos un cierto «dolor fantasma» cuando olvidamos llevarnos nuestros teléfonos, como si hubiéramos perdido una extremidad adicional?

Y culmina con: «¿Estamos todos programados; robots por técnicos, humanos por convenciones sociales?».[22] La iluminación oscura dentro de este tipo de secuencias ideológicamente existenciales, acompañadas de la monótona voz del robot y un espacio sonoro

22 Como reflexiona Theo Moore: «You might say, we have the freedom to burst out of our programming at any time, to behave in random, unpredictable ways, to quit our jobs, travel the world, experience life as a real thing – but how many of us do it?».

producido con sintetizadores de frecuencias bajas, hace insoslayable una atmósfera de terror en su sentido siniestro en el espectáculo.

Un segundo momento a destacar es cuando el «humanoide» le da instrucciones a su par (inferior); nos referimos a la «cabeza móvil». Con un dejo de ironía le señala al foco indicaciones mediante textos que le ordenan que se mueva a la derecha, luego a la izquierda, que se mueva en círculos, que lo ilumine a él, etc. La «cabeza móvil» responde con precisión a sus instrucciones. Luego, en cuanto se activa una música electrónica de sello «minimalista» creada por Niki Neecke,[23] le pide bailar al ritmo del sonido, mezclando aleatoriamente colores gracias a sus propiedades RGBW. Así, como Umberto Eco nos invita a imaginar lo siniestro en el ejemplo del movimiento de la lámpara (*Historia* 312), la «cabeza móvil» que obedece y danza automatizadamente al compás de la música evoca una sensación de asombro y desestabilización. Esto es así porque nos sumerge en algo aún más perturbador al ser el robot de Thomas Melle, quien, ubicado en el «valle inquietante», es decir, casi perceptiblemente humano, instruye a su par ubicado en categorías de aceptación según el científico japonés [figura 1]. A fin de cuentas, nos aterra porque estos nuevos objetos tecnológicos que parecían ser controlados, al cruzar los límites de lo inerte, provocan eventos inesperados que desafían nuestra comprensión (un robot que le da indicaciones a otro robot aparentemente inferior).

Cuestiones insólitas creadas en la ficción, pero que nos interpelan de forma similar a otras situaciones que el conferencista expone luego. Así ocurre, por ejemplo, cuando se refiere al test de Turing y señala que hoy es la propia máquina la que, mediante CAPTCHA (*Completely Automated Public Turing Test to Tell Computers and Humans Apart*), realiza pruebas para corroborar si quienes estamos al otro lado de la pantalla –asumiendo que los lectores de este artículo lo leen frente a un ordenador– somos o no humanos.

Hemos adelantado que el espacio sonoro es de sello «minimalista» y compuesto con sonoridades que evocan sintetizadores. Las frecuencias son bajas, lo que en ocasiones opera como «colchón sonoro» (Palacio, «El espacio sonoro» 298) y fortalece la oscuridad del espectáculo y, en cierto sentido, el suspenso. Esto se complejiza y se extraña aún más cuando la máquina canta con su monótona voz. O cuando, en el final de la obra, el mismo «humanoide» –al escuchar hablar al Thomas Melle original proyectado en la pantalla– pregunta: «¿esa es mi voz?». Y continúa con «hay algo malo aquí… muy malo», como si fuese una siniestra develación que, paradójicamente, se vuelve inquietante en la réplica porque, parafraseando a Sigmund Freud, su mundo familiar se ha vuelto extraño. Sin embargo, convengamos, es una máquina, eso no puede suceder, no es «real», pero como nosotros, espectadores, lo sentimos, nos hace

23 El compositor crea bandas sonoras contemporáneas al estilo de conciertos para películas mudas y diseña y realiza instalaciones sonoras interactivas y objetos de juegos sonoros bajo los sellos SONOgames y Useful_Updates. Véase https://nikineecke.bandcamp.com/

reflexionar suspendiendo un largo silencio incómodo al cierre del espectáculo en el que se genera una última situación paradójicamente absurda: le aplaudimos a un robot.

Siguiendo con la tecnología audiovisual, para no extender el análisis, nos detenemos solamente en el recurso utilizado *live cinema show*, y que es definido como la edición en directo de la imagen proyectada, ofreciendo características como la fragmentación fabular, la utilización de tecnología multimedia y la construcción de un montaje en vivo. El *live cinema show*, medio habitual en la compañía Rimini Protokoll, enriquece las dinámicas perceptivas y narrativas en las artes escénicas contemporáneas y otorga nuevas capas de lectura y una relación más íntima entre el espectador y el acontecimiento escénico. Dicho esto, como hemos sostenido hasta aquí, *Uncanny Valley* es una obra donde la realidad cotidiana se desvanece poco a poco, dejando paso a una realidad alternativa que se siente cada vez más real. Es como si «algo» extraño se colara en nuestra percepción, generando una inquietud constante y difícil de explicar. En cada situación presencial vemos a la réplica como una imagen casi idéntica a su original, el que en ocasiones se proyecta en pantalla, manteniéndonos contantemente en ese lugar incómodo del «valle» gracias a la similitud de ambos. Sin embargo, hacia el final del espectáculo se muestra un momento de develación en vivo donde experimentamos posiblemente el único momento de horror al proyectarse el dorso descubierto y lleno de cables utilizando la técnica del *live cinema show* a través de un enfoque cerrado (*close-up*):



FIGURA 4

The Uncanny Valley y *live cinema show*: La aproximación de la imagen crea una «contradicción coherente» (Hormigón) donde el espectador percibe el cuerpo-estructura física del robot-intérprete, cargado de significados mediante el enfoque hiperrealista proyectado en la pantalla, mientras simultáneamente se observa el «personaje de ficción» en su totalidad en el escenario, y viceversa.

Fuente: https://www.rimini-protokoll.de/website/en/project/unheimliches-tal-uncanny-valley Autoría: Gabriela Neeb.

Una revelación del ser inanimado viviente frente a nuestros ojos de lo que se ha estado ocultando (pese a que en pantalla vimos distintas etapas pregrabadas de su construcción, tal como muestra la figura 2). Es decir, la sensación de extrañeza se intensifica, puesto que durante toda la obra empatizamos (incómodamente) con el objeto, similar a Nathanael con Olimpia en *El hombre de arena* de E. T. A. Hoffmann, aunque con una diferencia: al develarse la artificialidad del objeto en esta ocasión transgrede directamente al espectador (no a los personajes de ficción ni mediado por ellos). En efecto, una desorientación y asombro que congela las emociones *ipso facto* de forma colectiva.

Para terminar, con respecto a la actuación, la singularidad de *Uncanny Valley* reside en la sustitución del actor-humano-presencial por un robot-réplica del dramaturgo Thomas Melle. Este ente, entre lo orgánico y lo inorgánico, desencadena una profunda extrañeza en el espectador. Si bien respira, gesticula y emite sonidos paralingüísticos como cualquier humano, su naturaleza artificial se revela en gestos mecánicos y una mirada fija que delatan su condición de máquina. Esta ambigüedad entre lo humano y lo artificial se intensifica al presentar, en paralelo, imágenes del proceso de creación del robot, desde la fabricación del molde de silicona hasta la meticulosa aplicación de cada poro y cabello. Esta yuxtaposición entre el original y su réplica borra los límites entre la realidad y la irrealidad, es decir, una armonización de lo que identificaríamos como real e imaginario (Roas, *Tras los límites* 183), invitando al espectador a cuestionar la naturaleza de la identidad y la conciencia. «¿Qué significa para un individuo ser representado por una máquina? ¿Cómo se transforma la relación entre autor y obra cuando el autor se convierte en objeto de representación?». Son preguntas planteadas por su director de manera sutil, pero incisiva, generando un miedo metafísico bajo una sensación de terror en su sentido siniestro que se intensifica con cada gesto del robot. Su presencia en escena, entre lo familiar y lo extraño, nos hace reconsiderar nuestras propias nociones sobre lo humano y lo artificial. De este modo, la perfecta imitación de la apariencia humana, unida a la revelación gradual de su naturaleza mecánica, crea una experiencia estética y emocional compleja que provoca nuestras expectativas y nos sumerge en un universo donde la realidad se vuelve incierta, lo que ocurre en el «valle inquietante» cuando la entidad es casi, pero no del todo humana, generando una disonancia en nuestro cerebro al no poder clasificar correctamente el estímulo.

La tensión se disipa en el final, al menos momentáneamente, cuando el robot-actor, en un gesto que revela su naturaleza artificial, tuerce su pie de manera antinatural. Este *glitch*, este error en la programación, nos recuerda la fragilidad de esta imitación perfecta de la humanidad. El original, observando desde la pantalla, parece compartir nuestra sorpresa y alivio. Sin embargo, a pesar de este final abrupto, la sensación de inquietud persiste. La imagen del robot colapsando, lejos de ser liberadora, se convierte en una metáfora de la fragilidad de nuestra propia existencia en un mundo cada vez más dominado por la tecnología. *Uncanny Valley* nos deja con una sensación confusa; el alivio de haber escapado de una pesadilla y el terror de haber vislumbrado una prospectiva donde la línea entre lo humano y lo artificial ya se está difuminando peligrosamente.

Conclusiones

Nuestro estudio, a partir de la obra *Uncanny Valley* de Rimini Protokoll, representa un análisis sobre cómo el teatro contemporáneo puede abordar lo fantástico desde una perspectiva espectacular, alterando las percepciones de lo real mediante la animación de objetos fantásticos. En este caso, el robot, réplica antropomorfa del dramaturgo Thomas Melle, se erige como protagonista, y genera lo que David Roas define como «miedo metafísico»; una inquietud que surge cuando nuestras convicciones sobre lo real dejan de funcionar. Este fenómeno es amplificado por el concepto del «valle inquietante» de Masahiro Mori, quien describe la perturbación generada por figuras casi humanas, pero no del todo reales. La obra combina un diseño minimalista con recursos tecnológicos avanzados para construir un mundo ficcional que desestabiliza la percepción del espectador y explora los límites entre lo humano y lo artificial. A través de estrategias de escenificación que incluyen, por ejemplo, el uso de la video-escena y una atmósfera siniestra, se devela la fragilidad de las categorías ontológicas, ilustrado mediante cualidades de lo fantástico contemporáneo que resumimos como la irrupción de un elemento imposible en un mundo aparentemente natural que provoca perturbación tanto en los personajes de ficción como en los espectadores. En síntesis, *Uncanny Valley* trasciende la mera representación teatral para cuestionar las implicaciones filosóficas, éticas y estéticas de la inteligencia artificial en un contexto escénico, donde, como sostiene Sigmund Freud, lo siniestro adquiere un potencial más intenso en la ficción que en la realidad. Esta orientación refuerza la creciente necesidad de abordar lo fantástico desde un análisis espectacular en el teatro, una disciplina que, en este caso, a través del objeto fantástico, logra interpelar nuestra relación con lo desconocido. De este modo, se articula un campo de estudio que demanda una atención cada vez mayor, centrado en la efectividad del «cómo» se construyen mundos posibles de lo fantástico a través de los canales expresivos propios de las artes escénicas contemporáneas.

Referencias

Alazraki, Jaime. «¿Qué es lo neofantástico». *Teorías de lo fantástico*, editado por David Roas. Arco/Libros, 2001, pp. 141-152.

Ariza Trinidad, Eva. «Mundos posibles de lo fantástico. Una aproximación a la estructura de mundo». *Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica*, vol. 30, 2021, pp. 363-390. https://doi.org/10.5944/signa.vol30.2021.26399

——. «Relaciones de accesibilidad de los mundos posibles de lo fantástico». *Lexis*, vol. 47, nº 1, 2023, pp. 343-378. https://doi.org/10.18800/lexis.202301.011

Bardiot, Clarisse. «Ceci n'est pas un spectacle ou l'essor de la conférence-performance». *Les Théâtres documentaires*. Deuxième Époque, 2019, pp. 365-373.

Böhme, Gernot. «Atmosphere as a Fundamental Concept of a New Aesthetics». *The Aesthetics of Atmospheres*, editado por J.-P. Thibaud. Routledge, 2016, pp. 11-25. https://doi.org/10.4324/9781315538181

Campra, Rosalba. «Lo fantástico: Una isotopía de la transgresión». *Teorías de lo fantástico*, editado por David Roas. Arco/Libros, 2021, pp. 153-191.

Carroll, Noel. *Filosofía del terror o paradojas del corazón*. Antonio Machado Libros, 2018.

Ceserani, Remo. *Lo fantástico*. Antonio Machado Libros, 1999.

De Beni, Matteo. *Lo fantástico en escena. Formas de lo imposible en el teatro español contemporáneo*. Academia del Hispanismo, 2012.

Doležel, Lubomír. *Heterocósmica: Ficción y mundos posibles*. Arco Libros, 1999.

Domínguez, Vicente. «El miedo en Aristóteles». *Psicothema*, vol. 15, 2003, pp. 662-666.

Eco, Umberto. *Lector in fábula*. Lumen, 1977.

——. *Historia de la fealdad*. Traducido por María Pons Irarrazabal. Lumen, 2007.

Eudave, Irma. «Hacia una clasificación del espacio en textos de horror fantástico» *Brumal. Revista de investigación sobre lo Fantástico*, vol. 6, nº 2, 2018, pp. 57-73. https://doi.org/10.5565/rev/brumal.507

Estébanez Calderón, Demetrio. *Diccionario de términos literarios*. Alianza Editorial, 2016.

Fernández Villanueva, J. J. Comunicación personal, 9 de junio de 2022.

Ferreras, Daniel F. «La poética del desorden: Hacia la definición semio-crítica de un género fantástico». *Actas de las Segundas Jornadas sobre Literatura Fantástica*, 2003, pp. 11-23.

Freud, Sigmund. «Lo siniestro». *El hombre de la arena*. Torre de Viento, 2001, pp. 9-35.

Garrido Domínguez, Antonio (ed.). *Teorías de la ficción literaria*. Arco/Libros, 1997.

Heller, Eva. *Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Gustavo Gili, 2004.

Hormigón, Juan Antonio. *Trabajo dramatúrgico y puesta en escena*. Publicaciones de la Asociación de directores de escena de España, 2008, 3º edición.

Jackson, Rosemary. *Fantasy: literatura y subversión*. Catálogos Editora, 1986.

Lincoln, Michel. «Lincoln Michel on The Vocabulary of Fear». En *The Masters Review*. 2014. Disponible en https://mastersreview.com/lincoln-michel-on-the-vocabulary-of-fear/

Lovecraft, H. P. *El terror en la literatura*. Planeta, 2017.

Martínez Valderas, Jara. «Espacio Escénico». En Jara Martínez Valderas y José Gabriel López-Antuñano (eds.), *El análisis de la escenificación*. Fundamentos, 2021, pp. 253-274.

Martínez Valderas, Jara y José Gabriel López-Antuñano (eds.). *El análisis de la escenificación*. Fundamentos, 2021.

Moore, Theo. *Review: Uncanny Valley (Battersea Arts Centre)-Rimini Protokoll*, 2022. Disponible en https://www.rimini-protokoll.de/website/en/text/review-uncanny-valley-battersea-arts-centre

Moreno, Fernando Ángel. *Teoría de la literatura de ciencia ficción: Poética y retórica de lo prospectivo*. Portal Editions, 2010.

Mori, Masahiro. *El valle inquietante: El ensayo original de Masahiro Mori - IEEE Spectrum*. Traducido por Karl MacDorman y Norris Kageki, 2012. Disponible en https://spectrum.ieee.org/the-uncanny-valley

Palacio, Diego. «Tecnología audiovisual». *El análisis de la escenificación*, editado por Jara Martínez Valderas y José Gabriel López-Antuñano. Fundamentos, 2021, pp. 283-289.

——. «El espacio sonoro» *El análisis de la escenificación*, editado por Jara Martínez Valdares y José Gabriel López-Antuñano. Fundamentos, 2021, pp. 294-305.

Radcliffe, Ann. «De lo sobrenatural en poesía». *Fuentes Humanísticas*, vol. 19, nº 35, 2007, pp. 9-17.

Roas, David. «Lo fantástico como desestabilización de lo real: elementos para una definición». *Ensayos sobre ciencia ficción y literatura fantástica*. Asociación Cultural Xatafi, Universidad Carlos III de Madrid, 2008, pp. 94-120.

——. *Tras los límites de lo real. Una definición de lo fantástico*. Páginas de Pluma, 2011.

Sirlin, Eli. *La luz en el teatro, manual de iluminación*. Atuel, 2006.

Teira Alcaraz, José Manuel. «Hacia un análisis de la función dramatúrgica de la videoescena». *Acotaciones. Revista de Investigación y Creación Teatral*, vol. 45, 2020, pp. 291-322. https://doi.org/10.32621/ACOTACIONES.2020.45.10

Trías, Eugenio. *Lo bello y lo siniestro*. Debolsillo, 2011.

Ubersfeld, Anne. *La escuela del espectador*. Asociación de Directores de Escena de España, 1996.