

Trastienda mazmorra

[ENSAYO VISUAL]

^(ella) **Clara Moreno Cela** [Universidad Complutense de Madrid, SP]

^(ENG) Dungeon Backroom

ReCIA – Revista del Centro de Investigación en Artes

MONOGRÁFICO 1 >> febrero 2025

«–por mucho que intentes mirar recto.... gestos torcidos, prácticas invertidas y metodologías raras»

ISSN 3045-7769 recia.umh.es cia.umh.es



Licencia Attribution NonCommercial-ShareAlike
CC BY-NC-SA 4.0

Resumen: *Trastienda mazmorra* es un ensayo visual que recoge una serie de collages digitales realizados con carboncillo y fotografías que exploran las posibilidades procesuales del género del *creepypasta* (relatos de terror generados en el contexto de internet) como metodología *queer/cuir*. *Trastienda mazmorra* es un experimento estético que pone en diálogo las experiencias en prácticas BDSM (Bondage, Dominación/Sumisión y Sadomasoquismo) y la creación de *creepypastas*, ya que estas parten de una premisa similar: el "no sé" como punto de partida.

Palabras clave: metodologías *queer/cuir*, carboncillo, *creepypasta*, BDSM, trastiendas, collage, consentimiento

Abstract: *Dungeon Backroom* is a visual essay that includes a series of digital collages made with charcoal and photographs that explore the processual possibilities of the *creepypasta* genre (horror stories generated in the context of the internet) as a *queer/cuir* methodology. *Dungeon Backroom* is an aesthetic experiment that brings into dialogue experiences in BDSM practices (Bondage, Domination/Submission and Sadomasochism) and the creation of *creepypastas*, since they start from a similar premise: "I don't know" as a starting point.

Keywords: *queer/cuir* methodology, charcoal, *creepypasta*, BDSM, backroom, collage, consent

Trastienda mazmorra es un ensayo visual que tiene como objetivo experimentar, a través del dibujo y el collage, las relaciones entre la incertidumbre como motor creativo, las prácticas BDSM y los *creepypasta*. El nexo entre una sesión de prácticas sadomasoquistas, de dominación/sumisión y el género de terror es la especulación, el "no saber" como punto de partida, la primera persona como generadora de relatos y el miedo como espacio para la experimentación.

Los *creepypastas* son relatos de terror generados en el contexto de internet. El término fue acuñado en 2006 en 4Chan (Moreira Alonso, 2019), una página web donde usuarios anónimos comparten imágenes y mensajes a través de las cuales otras personas responden y amplían el contenido. Mediante blogs, páginas *wiki* o mails reenviados numerosas veces se encuentran estas historias de terror, narradas generalmente en primera persona, las que advierten y asustan al lector, al que es directamente apelado.

Su etimología proviene de «creepy», aterrador, y «copypasta», que refiere al «copypaste», o copiar y pegar, lo que sucede con el contenido dentro de los foros de internet. De esta forma, el ambiente inquietante y tenebroso de la imagen se vio alimentado por los relatos de cientos de participantes que fueron generando un universo a partir de lo que ellos sentían, entendían, y buscaban en los Backrooms. (Llanos Rojas, 2024)

Una expansión del universo de los *creepypasta* son *las backrooms*. El nombre fue acuñado en 2019 por un usuario anónimo de 4Chan (Llanos Rojas, 2024). Este término está referido a espacios liminales que generalmente se pueden encontrar en Youtube como vídeos 3D, especialmente realistas, imitando la textura y movimiento de cintas VHS grabadas con cámara en mano. Las *backrooms* suelen estar inspiradas en lugares comunes como oficinas, bibliotecas, balnearios, etc... espacios reconocibles y transformados en parajes infinitos, habitualmente habitados por seres monstruosos de los que es conveniente huir.

Una parte fundamental de *Trastienda mazmorra* es la creación de una ambientación concreta, inspirada en la estética de las *backrooms* pero trasladada al lenguaje del dibujo y el *collage*. La creación de estas imágenes supone una reflexión estética de las mismas, una experiencia visual en la que el BDSM conversa con relatos de terror generados en internet.

El vocablo inglés *lore*, en el ámbito de los videojuegos, narrativas online e incluso en los *creepypasta*, define una serie de atmósferas narrativas que explican y completan el universo de una ficción concreta (Jota-Pérez, 2023). En el *lore* de las *backrooms*, cada una de estas trastiendas es identificada como un nivel. *The End* es un nivel trampa, cuyo nombre genera la ficción de que es posible salir de ahí sin existir posibilidad de ello: se trata de una biblioteca vacía, infinita, repleta de estanterías sin libros que las ocupen (Jota-Pérez, 2023).

La imagen de una biblioteca, una librería vacía es la metáfora visual sobre la que se basa una parte de *Trastienda Mazmorra*, una serie de dibujos a carboncillo que reflexionan sobre la falta de referentes políticos, ideológicos y vitales en una vida *cuir*. Se trata del relato de terror emocional que se genera en base a una posible privación de registro ideológico afín. Estas escenas son una invitación para generar una *metodología colaborativa y autoetnográfica*: una invitación a llenar los estantes

de libros y de citas que nos ayuden como colectivo generador de una teoría basada en la experiencia colectiva, crítica con las políticas que nos atraviesan (Sentamans, 2023).

Una característica del mundo del *creepypasta* es que gran parte de su *lore* se genera de forma colectiva: los usuarios reescriben, corrigen y amplían un relato inicial, creando un relato más complejo del que se propone en un principio (Sánchez, 2018). Además, responde a un espíritu muy similar al de la *metodología fanziner*, basada sobre todo en la creación como experiencia colectiva, en el *DIT (Do It Together*, o, Hacedlo Juntxs), en la

metodología carroñera (por su gusto en el corta-pega, y también de la clandestina, ya que supone una forma de producir y compartir conocimiento a partir del margen de acción y experimentación que permite eludir los medios y canales preestablecidos (porque no se puede o no se quiere acceder a ellos). (Sentamans, 2023)

Los dibujos de *Trastienda mazmorra* inspirados en *The End* son una ampliación del imaginario del *nivel* como una experimentación gráfica del viaje. La frescura del carboncillo permite la posibilidad de, con pocos trazos, originar un lenguaje *cartoon*, profundamente expresivo, que contrasta con la frialdad de los espacios generados en los vídeos originales de las *backrooms*. El uso de esta herramienta es una apuesta estética personal que ha permitido tratar con calidez el terror de la búsqueda constante de modelos. Además, con pocas manchas de carboncillo se consiguen generar atmósferas enigmáticas.

Teniendo en cuenta todo lo anterior, me es indispensable introducir la idea del "consentimiento" en relación a las experiencias BDSM. Pensar en el concepto de consentimiento es controvertido, ya que se presupone un autoconocimiento y certeza de las preferencias en las prácticas que se van a llevar a cabo y todo el abanico de reacciones posibles en los participantes de una sesión. Algunos discursos feministas exigen que los encuentros sexuales entre distintas personas estén basados en un consentimiento entusiasta, relegando a un segundo plano un interés genuino por el "no saber" como punto de partida (Angel, 2021).

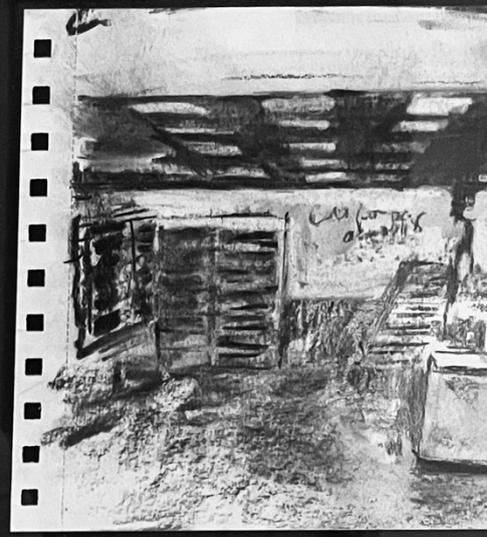
En el contexto del BDSM, se llama *sesión* a ese tiempo determinado en el que distintos participantes se encuentran para llevar a cabo una serie de prácticas (De Sade, 2014). En una sesión, se experimenta la función de la intuición en distintas acciones de riesgo (físico o emocional, puesto que se ponen en práctica juegos relacionados con el dolor, el masoquismo físico y emocional, etc.). A pesar de que en estos encuentros se suele contar con la presencia de un contrato (escrito o hablado) en el que los participantes comparten sus deseos, inquietudes, preferencias o límites, siempre está presente el factor de la incertidumbre. Hay muchos agentes, externos, físicos o psicológicos que influyen en la atmósfera de una sesión y sus participantes.

En conclusión, toda esta reflexión ha generado un recorrido de imágenes: collages de dibujos editados digitalmente con fotografías y pantallazos web. En ellos se genera una narrativa personal en la que experiencias BDSM dialogan con mundos imaginarios inspirados en paisajes terroríficos: las *Backrooms* conforman una metáfora visual del paso por una sesión BDSM.



See
the
window

Chadwick 2013





Backroom
The End | V



Da Backroom
The End - Da

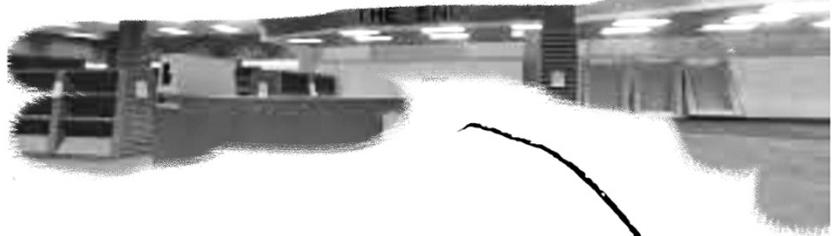


Reddit
one have



8:37

YouTube
The End - Walkth



THE END IS NEAR



EVERY PRINCESS



VIA 9GAG.COM

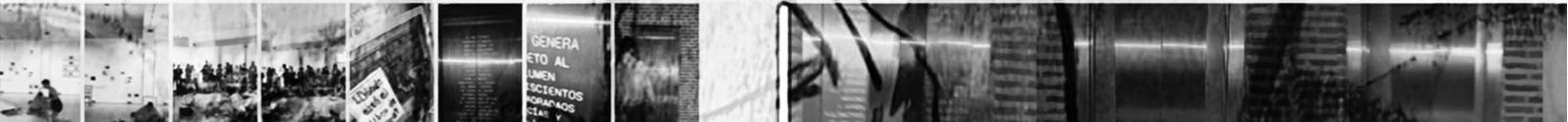
DREAMS TO LIVE IN A CASTLE



TENES
Y HACES
DONDE NO
SALTANDO
LA REALIDAD
NUNCA



-00:06



GENERA
ETO AL
UMEN
SCIENTOS
MORAFOS
CIAT Y

THE END



Si, doros,
me vas
3 diah
com

sinic
biografya

da
a)

Hola Mari, qué tal. Este es nuestro contrato de performance *canción tortura* para ti. Un contrato es una cosa muy seria y necesito que respondas a las cuestiones que te voy a plantear a continuación con la mayor franqueza posible, y así podamos disfrutar al máximo de la experiencia. También puedes mentirme, cosa tuya, pero no te lo recomiendo.

¿Qué esperas de esta sesión? A lo mejor no corresponde en absoluto a lo que deseas, a lo mejor resultado decepcionante pero por lo menos espero que te lo pases bien-mal un rato y que les demás disfruten de la humilde tortura que te voy a propinar.

¿Si tuvieras que asignar un aroma a la sesión que te imaginas que vamos a compartir, a qué olería? 1. *Ámbar* 2. *Hoy me ha venido otro olor a la cabeza y además es uno que por algún motivo asocio contigo aunque no te lo haya olido nunca y es el aroma a lilas!*

¿Y a qué sonaría? *Una canción que ha sonado mientras me ahogaba la del volcán (Dandelion de Boards of Canada).*

¿Alguna parte del cuerpo que no quieras que toque? *No. Ya sabes que mientras no me tapes los ojos, me los puedes tocar también.*

¿Qué prácticas NO querías bajo ningún concepto que sucedieran? *Abandarme los ojos ni la humillación verbal, soy una niña buena para eso.*

¿Desnudez? *Tuya, mía, en todo caso me da igual.*

¿Impacto? *Sí.*

¿Palabra, gesto de seguridad? *Como lo hemos hecho hasta ahora está bien, testeo cogiéndome la manita, y si te respondo, todo guay. Además me resulta muy intuitivo. Como palabra de seguridad, de emergencia: PARA.*

En el caso de que algo o todo se tuerza, ya sea por miedo, nervios, nervios o daños inesperados... ¿cuáles son los recursos y remedios que necesitas? *Cocacola, abracitos, abanico, espacio (que no haya mucha gente encima). Muy bien, muy bien.*

Yo para después necesito una cervecita.

Sí, quizás yo también.

Querida Mari, te he involucrado para compartir en público una de las facetas de mi práctica torturadora y quería darte las gracias. Será algo nuevo para las dos, ya que, aunque hayamos jugado varias veces y en distintas circunstancias, esta vez será bajo la mirada ajena y en un breve espacio, tiempo. Aún no le he encontrado la gracia a torturarme sola con consentimiento, y me siento fenomenal doblegando a una chavala más lista que yo y que me saca una cabeza por lo menos. Estudias los aromas, me regalas la confianza del dejarte caer en mis manos, para apretar y putear cada día un poco más. No me dejas taparte los ojos, pero sí colocarme detrás de ti y dejarte hacer. Mis límites a lo top serían abandonarme al bajón de después de haber usado todas mis habilidades psicofísicasysociales para hacé 'elo pasar fatal, remodelarte, ordenar tus piezas a mi gusto, pierna aquí allá, pisotón y mordisco en la cara, carne frita y rozaduras voluntarias, cosquillas descontroladas y mareos sangre mocos fluidos y pie en la cara, pisotón con la fibra de coco, ruedita del Watemberg, y esta cuerda ahora es para ti, para ti.

Gracias.

16/4/2024

Referencias

Angel, Katherine (2021). *El buen sexo mañana. Mujer y deseo en la era del consentimiento* (Trad. de Alberto García Marcos). Alpha Decay.

De Sade, Krystal (21/11/2014) La sesión BDSM. *BDSM revista*.
<https:// bdsmrevista.com/2014/11/21/la-sesion-bdsm/>

Jota-Pérez, Francisco (2019). *HOMO TENUIS*. Ediciones el transbordador.

Jota-Pérez, Francisco (2023). "Leer por ósmosis" en: *Leer por ósmosis*. Universidad Miguel Hernández de Elche.

Llanos Rojas, Jorge Alejandro (2024). *El síntoma del malestar: Una aproximación a la estética digital de los Espacios Liminales en internet*. Universidad de los Andes. Disponible en: <https://hdl.handle.net/1992/74915>

López, Espe (2023). *BDeSéaMe. Guía para explorar el BDSM*. Egales editorial

Moreira Alonso, Joaquín (2019). Creepypasta o el terror colaborativo. *Tenso Diagonal*, (07), 72 - 93. Recuperado a partir de <https://www.tensodiagonal.org/index.php/tensodiagonal/article/view/243>

Sánchez, Sandra (2018). Folklore digital: la vigencia de las leyendas urbanas en los creepypastas. *Heterotopías*, 1(1).
<https://revistas.unc.edu.ar/index.php/heterotopias/article/view/19993>

Sentamans, Tatiana (2023). Esbozando una mueca. Notas sobre la investigación en artes desde perspectivas críticas (pp. 17-63). En Tatiana Sentamans y Rían Lozano. [Coords.]. (2023). *MUECA :S Conversaciones sobre metodologías torcidas*. Ediciones Bellaterra.

Snuff (2024) *Normal podcast for normal people*. Recuperado el 27 de septiembre de 2024 de https://www.ivoox.com/podcast-normal-podcast-for-normal-people_sq_f1735274_1.html

Wiki Backrooms / Fandom. (s. f.).
https://backrooms.fandom.com/es/wiki/Wiki_Backrooms_5

Cómo citar: Moreno Cela, Clara (2025). Trastienda mazmorra. *ReCIA – Revista del Centro de Investigación en Artes*, (1), 173-187. <https://doi.org/10.21134/2b41c269>