



UNIVERSITAT DE  
BARCELONA

TRABAJO DE FINAL DE GRADO

Laura López Rodrigo - NIUB 20541135

Tutorizado por Dr. Leónidas Martín Saura

Línea Imagen I1

Departamento de Artes y Conservación - Restauración

2024 - 2025 Facultad de Bellas Artes



# LA TORRE DEL SILENCIO

DESARROLLO DE UNA AVENTURA GRÁFICA



## RESUMEN

La *Torre del Silencio* propone un viaje extraño e inquietante a través del subconsciente y las sombras que este proyecta. Es a través del análisis de cuestiones como el tiempo cíclico del mito, el arquetipo, o lo abyecto junto a la exploración de métodos de producción de deriva surrealista como el fotomontaje o la escritura automática, que lo raro y lo espeluznante se conceptualizan como formas de emanación de lo inconsciente.

Utilizando el medio interactivo como base práctica, se desarrolla un videojuego que pretende interpelar al jugador generando una atmósfera y un estilo visual propio que reivindiquen el potencial artístico y narrativo de este medio.

La torre en la que transcurre el juego se manifiesta como espacio liminal en el que emergen temáticas como las de la vida, la muerte y el destino a través de lo oculto, convirtiéndose en una manifestación simbólica de la estructura psíquica y sus misterios. Un lugar en el que ocurren sucesos mediados por sus propias normas y entidades extrañas que moran la torre y que el jugador, personificado en una momia, descubrirá a medida que descienda.

### Palabras clave:

Inconsciente, Multimedia, Videojuego, Interactividad, Extraño

## ABSTRACT

The Tower of Silence proposes a strange and unsettling journey through the subconscious and the shadows it projects. Through the analysis of concepts such as the cyclical time of myth, the archetype, and the abject—alongside the exploration of surrealist production methods like photomontage and automatic writing—the eerie and the uncanny are conceptualized as forms of unconscious emanation.

Using the interactive medium as a practical foundation, a video game is developed with the intention of engaging the player, generating a unique atmosphere and visual style that assert the artistic and narrative potential of this medium.

The tower in which the game unfolds emerges as a liminal space where themes such as life, death, and fate are revealed through the hidden. It becomes a symbolic manifestation of the psychic structure and its mysteries—a place governed by its own rules, where strange entities dwell, and where the player, embodied as a mummy, uncovers its secrets as they descend.

### Keywords:

Unconscious, Multimedia, Videogame, Interactivity, Uncanny

# ÍNDICE

**INTRODUCCIÓN 9**

**OBJETIVOS 11**

**METODOLOGÍA 11**

**MARCO TEÓRICO 13**

MARCO GENERAL 13

Sobre la Aventura Gráfica 19

REFERENTES 21

ANTECEDENTES PERSONALES 30

**MARCO PRÁCTICO**

EXPLICACIÓN CONCEPTUAL 33

SINOPSIS 36

DESARROLLO TÉCNICO 38

PREPRODUCCIÓN 38

Guión, Storyboard y Línea de Eventos 39

Desarrollo artístico: moodboards, diseño, creación de personajes y espacios 44

Materiales, Medios y Técnicas 49

PRODUCCIÓN 50

Proceso de desarrollo y montaje de animaciones 50

Desglose de niveles 51

Escritura automática y textos poéticos 62

Diseño del sistema de escritura 64

POSTPRODUCCIÓN 66

Montaje del videojuego e interactividad 66

Sonido 67

**OBRA FINAL 69**

**TRABAJO COMPLEMENTARIO 71**

**CONCLUSIONES 76**

**FUENTES 79**

BIBLIOGRAFÍA 79

WEBGRAFÍA 80

VIDEOGRAFÍA 82

OTROS RECURSOS 82

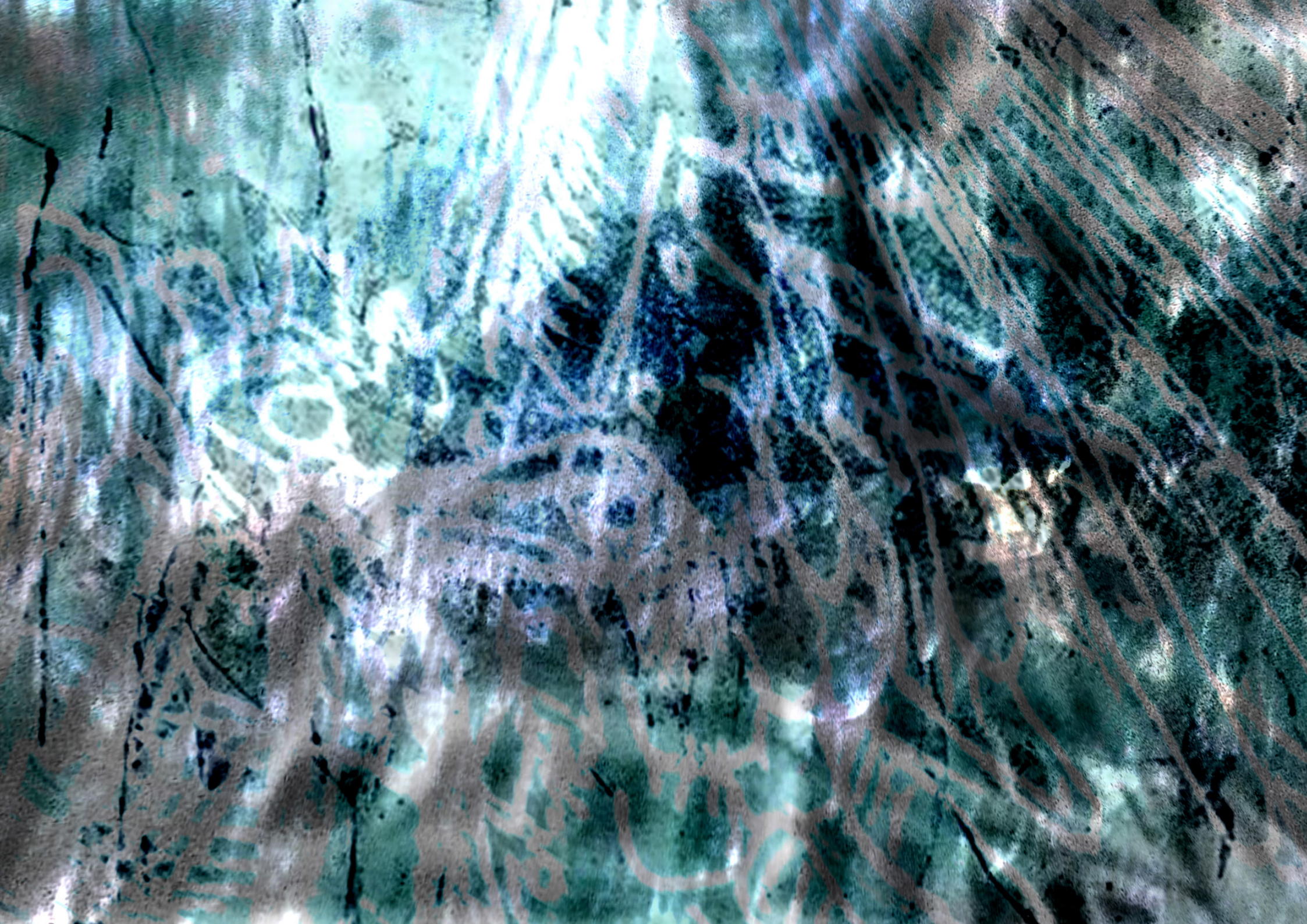
## INTRODUCCIÓN

*La Torre del Silencio* surge como respuesta a una necesidad personal de introspección, de examinar los espacios oscuros del pensamiento, trazando los límites visuales y estéticos de aquello no representable, de los malestares y las inquietudes, de lo oculto y de las sombras que habitan el espacio de lo subconsciente. El proyecto consiste en el desarrollo de un videojuego o pieza interactiva que permita explorar las posibilidades artísticas, estéticas y narrativas del medio audiovisual, utilizando diversas técnicas y propuestas metodológicas para la creación de un imaginario visual propio, que interpele al espectador. De esta manera se genera una atmósfera de lo siniestro, que remarque lo simbólico como lugar de expresión de lo psíquico.

El trabajo se inicia a partir del descubrimiento de las torres del silencio. Estas edificaciones de carácter ritual han sido especialmente relevantes en la conceptualización de la obra, no sólo por ser el lugar en el que ocurre la acción dentro del videojuego, sino también porque quedan alejadas de la concepción tradicional de la muerte, entendida como algo que debe ocultarse. Es a través de esta reflexión sobre el carácter siniestro del cadáver como algo expuesto, ambiguo, lo que ha posibilitado el desarrollo temático. Igual que la carne retorna a la naturaleza al ser devorada por los buitres en un ciclo eterno, mi pieza termina como se inició. El primer poema que se escribió “El escatoconcatenador” se gesta como rezo a una conciencia siniestra, a la inestabilidad del ser, a la sensación de ser poseído y existir de forma desencajada. Con estas cuestiones en mente el proyecto plantea preguntas sobre la existencia, y el papel que toma la agencia de un sujeto expuesto a una serie de leyes inevitables.

La base del trabajo consiste en la conceptualización de lo raro y lo espeluznante como formas de emanación de lo inconsciente. Es a través del encuentro del jugador con elementos de carga psicológica, que se exploran temáticas como lo oculto y lo abyecto. Ya que el trabajo se centrará en la examinación de lo interno a través de la manifestación física y visual de procesos relacionados con el psicoanálisis, el surrealismo, lo extraño y lo siniestro, se considera importante analizar la forma en la que estas temáticas se manifiestan en el arte y el pensamiento de figuras como Fisher, Kristeva o Freud.

Es a través del análisis de estos autores y el trabajo de artistas y escritores como Thomas Ligotti, William Blake o Dave Mackean que *La Torre del Silencio* toma un carácter estético y visual extraño y onírico, que responde al impulso creativo y a la necesidad de expresar, mediante lo siniestro, aquello que causa malestar e incomodidad.



## OBJETIVOS

El objetivo principal de este proyecto es el de llevar a cabo la producción de una pieza audiovisual interactiva que me permita explorar los límites de la representación de temas que parten de la base de lo subjetivo, realizando un acercamiento conceptual y estético de lo inconsciente enmarcándolo a través de lo extraño, lo siniestro y lo espeluznante. Y abarcando cuestiones como: la conjunción entre máquina y organismo, la ambigüedad del destino, lo abyecto, lo identitario o lo subconsciente. Por otra parte también se propone depurar mi estilo artístico y explorar las posibilidades técnicas y visuales del medio audiovisual.

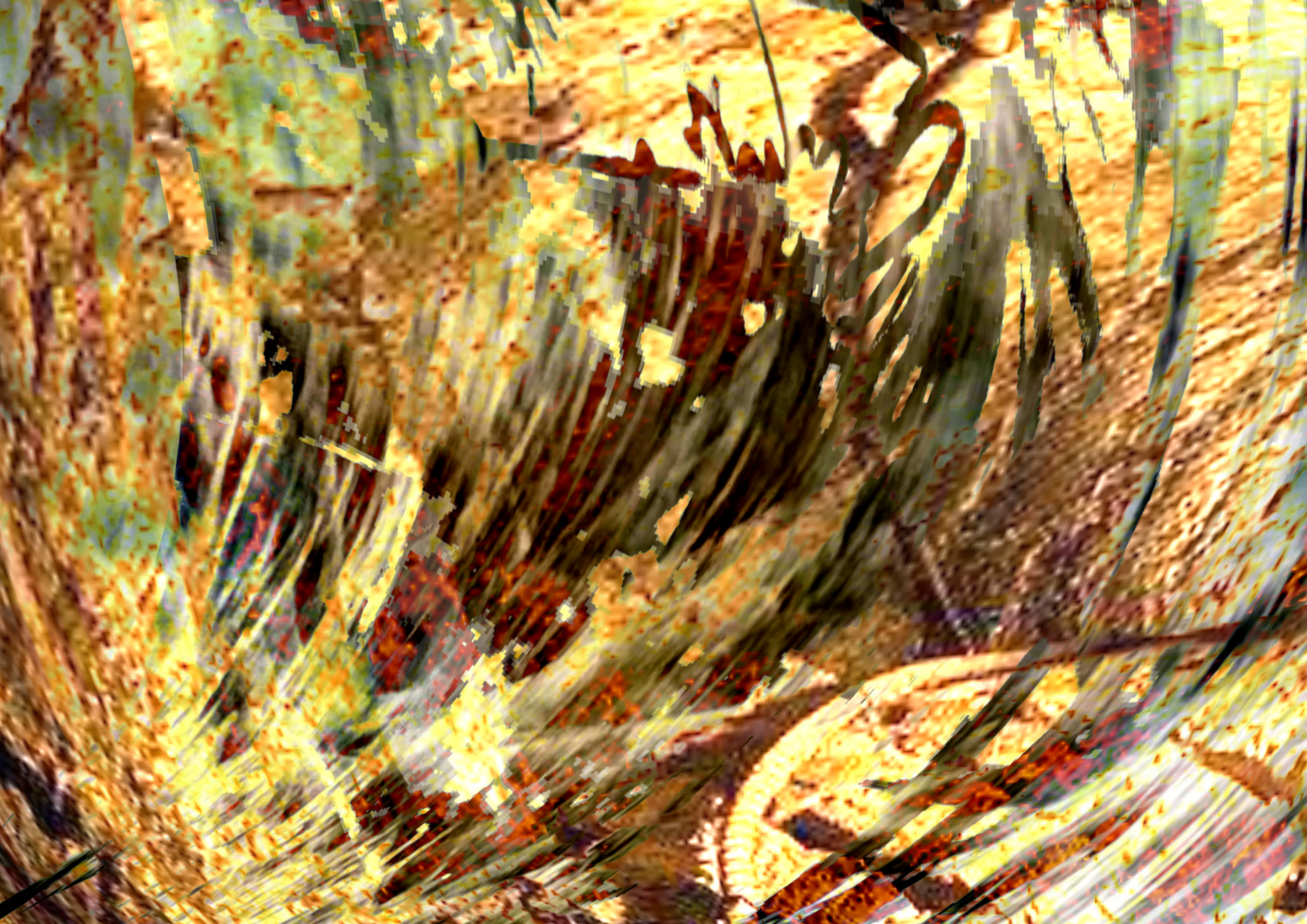
- Realizar una exploración conceptual, visual, estética y narrativa sobre las tensiones y contrastes que emergen de cuestiones como lo vivo y lo muerto, lo consciente e inconsciente, las ausencias y presencias o la agencia del sujeto frente a la inevitabilidad del destino.
- Experimentar con diferentes técnicas, materiales y metodologías de trabajo para llevar a cabo una pieza multimedia que expanda los límites de lo que se considera “videojuego”. Remarcando de esta manera las posibilidades narrativas y artísticas de este medio.
- Utilizar el medio interactivo con el propósito de convertir al jugador en cómplice de la narrativa y establecer un diálogo que permita al espectador reflexionar sobre los temas tratados sumergiéndolo en la atmosfera del juego.
- Transmitir a través de la imagen y el vídeo, lo no representable, realizar un ejercicio de reflexión en torno a lo inconsciente, la subjetividad y algunas temáticas universales.
- Explorar las múltiples posibilidades matéricas y metodológicas del medio audiovisual con el objetivo de generar un imaginario rico y coherente y un estilo propio.

## METODOLOGÍA

El proceso metodológico conceptual de este trabajo engloba la investigación, el análisis y la reflexión interdisciplinaria sobre varias cuestiones que se enmarcan en las temáticas de la extrañeza de lo inconsciente y sus manifestaciones tanto en el pensamiento como en la producción artística. En primer lugar, se realizará un acercamiento teórico a través de la búsqueda de ensayos y lecturas que encuadren lo inconsciente dentro del marco de lo raro y lo abyecto, tratando del mismo modo como esto se relaciona con el psicoanálisis y los estudios sobre los símbolos. Seguidamente, se llevará a cabo una búsqueda de referentes visuales, estéticos y narrativos, incluyendo: textos literarios y referentes de los ámbitos de la pintura, el diseño y las técnicas mixtas, así también como del medio digital e interactivo.

Por lo que respecta al apartado práctico, la metodología empleada en el trabajo artístico se basa en una integración transversal entre disciplinas como la animación o el arte digital con los procesos enmarcados dentro de una producción de deriva surrealista como el fotomontaje / collage, el automatismo o el ensamblaje y las formas de interactividad propias del desarrollo de videojuegos de carácter narrativo como los point and click. Esta aproximación metodológica tiene como finalidad establecer un marco de creación multidisciplinar, que permita realizar un acercamiento desencajado, libre y atmosférico a la pieza y sus temáticas. En cuanto a la técnica, una parte del proceso será manual y posteriormente se editará, mediante el uso de las siguientes herramientas: Photoshop, After Effects y el motor de juego libre GameMaker.

El enfoque de la producción artística es estructurado, pero de forma similar al collage, este se plantea de forma experimental y ecléctica, permitiendo que se generen yuxtaposiciones y relaciones no solo por lo que respecta a lo visual y estético sino también a nivel conceptual.



## MARCO TEÓRICO

### MARCO GENERAL

El concepto de conciencia ha recibido todo tipo de valoraciones y percepciones a lo largo de la historia, pero es a partir de su inscripción en el campo del psicoanálisis cuando comienza a ser considerado, junto al preconscious e inconsciente, uno de los elementos que conforman la estructura tripartita de la mente. (Domínguez Rojas y Yáñez Canal, 2011) Es esta diferenciación lo que permite al psicoanálisis freudiano subordinar los procesos anímicos a una investigación científica orientada a desvelar los mecanismos psíquicos subyacentes. Si bien no es la intención de este trabajo abordar lo psicoanalítico desde lo científico, ni patologizar los procesos psíquicos, resulta necesario analizar la presencia de lo inconsciente como foco iluminador de la conciencia para exponer su potencial creativo.

Es fundamental considerar las formas que adopta lo inconsciente cuando se manifiesta como una sombra que acompaña los procesos creativos. En este contexto, las cuestiones más profundas del ser y su metafísica se revelan de forma simbólica a través de dichas manifestaciones.

*En Lo raro y lo espeluznante* (2016) Fisher realiza una reflexión similar al ubicar en el inconsciente el origen de aquellas presencias y ausencias que generan malestar o incertidumbre y que se externalizan y somatizan como una proyección de lo interno hacia el exterior.

Fisher (2016) introduce su ensayo estableciendo una distinción clara entre lo *Unheimlich*, término acuñado por Freud para hacer referencia a aquello familiar que nos resulta extraño, y el marco de “lo raro y lo espeluznante”. Según el autor, la diferencia radica en el modo en el que se procesa lo extraño. Mientras que el concepto de lo *Unheimlich* nos posibilita realizar una observación de lo exterior a través de lo interno, lo raro y lo espeluznante nos permite, por el contrario, examinar lo interno desde la perspectiva de lo externo.

Fisher (2016) define “lo raro” como aquello que no debería estar allí, algo desencajado, fuera del espacio de lo que nos es familiar, que habita espacios no reconciliables con la idea de lo “doméstico”. Describe lo raro como una “perturbación particular” (p. 19): algo extraño cuya existencia no encaja en nuestra realidad, y que, en consecuencia, plantea una ruptura en las categorías que nos ayudan a dar sentido a aquello que nos rodea, dejándonos vulnerables ante la posibilidad de descubrir que las leyes humanas que naturalizamos no tienen ni validez ni importancia.

Por lo que respecta al concepto de “lo espeluznante”, Fisher (2016) establece una clara distinción con respecto a lo raro. Aunque comparte con lo raro la relación con lo exterior, lo espeluznante se configura a raíz de un juego de contrastes entre presencia y ausencia. Mientras que lo raro aparece cuando hay una presencia que no encaja o que existe más allá de lo representable, lo espeluznante emerge cuando se puede percibir una presencia allí donde no debería haber nada, o, inversamente una ausencia donde debería haber algo.

Lo espeluznante no solo remite a una experiencia sensorial inquietante, sino que se gesta de lo trascendental y lo especulativo. Surge a partir de cuestiones sobre la existencia y por la sospecha de que existen estructuras simbólicas que controlan la existencia o la falta de esta. Fisher afirma al respecto:

“Tras todas las manifestaciones de lo espeluznante, el enigma central es el problema de quién o qué realiza la acción. Cuando no hay ausencia, la cuestión tiene que ver con la existencia del sujeto u objeto de la acción como tal. ¿Hay un agente deliberado? ¿Nos observa una entidad que aún no se ha mostrado? En el caso de la no presencia... la cuestión con la que hemos de lidiar son las huellas de un agente que ha desaparecido y cuyo propósito desconocemos” (Fisher, 2016, p. 75)

Lo espeluznante se halla también en la propia condición humana. Desde el punto de vista psicoanalítico, el individuo puede entenderse como una entidad espectral, sujeto a la condición de lo fantasmagórico. Fisher habla de la idea de la “pulsión de muerte” (tánatos), concepto desarrollado por Freud en «*Más allá del principio del placer*» (1920), como una fuerza transformadora que diluye la aparente oposición entre vida y muerte. Fisher interpreta esta pulsión no como una amenaza, sino como un principio, una energía inorgánica que atraviesa lo orgánico y lo dirige, convirtiéndolo en el “piloto impersonal de todo”. (Fisher, 2016, p. 104).

Además, Fisher introduce una división psíquica interna del sujeto: la distinción entre el yo que habla y el yo que escucha. Entendemos el yo que habla por el lugar desde el que se enuncia el discurso,

el yo que escucha recibe y contiene los rasgos identificatorios del individuo. En otras palabras, lo que se plantea es una estructura dualista, cuerpo/alma – sujeto/voz, donde el yo que habla mora dentro del cuerpo, pero no se confunde con él.

Si se acepta que la subjetividad pueda existir más allá de lo corporal, aunque no pueda ser experimentada directamente, y que el cuerpo material ha de existir como precondition para que esta emerja, entonces se debe aceptar que la experiencia (conciencia) y su base física, (cuerpo) pueden separarse. De esta manera la conciencia se entiende como una entidad extraña que es habitada y nos habita. Visto así, el desfase y la brecha que se abre en la comprensión de nosotros mismos intensifica la cualidad fantasmagórica del ser. (Fisher, 2016)

Otro aporte clave en *Lo raro y lo espeluznante* es el apunte sobre la predilección del surrealismo por lo raro. Según Fisher, los surrealistas concebían “el inconsciente como una máquina de montaje y un generador de extrañas yuxtaposiciones” (Fisher, 2016, p. 12). Esta relación entre lo extraño y la creación toma especial relevancia al analizar las formas de producción surrealistas como: el collage, el automatismo o el ensamblaje. Las formas de creación que se estructuran a partir de la yuxtaposición de imágenes, la disonancia, el azar y la no linealidad, permiten desmantelar la lógica representacional tradicional y desenmascarar aquello que yace tras el velo de la conciencia.

En una conferencia organizada por los surrealistas belgas, dada en Bruselas en 1934, André Breton, líder y principal teórico surrealista define el surrealismo de la siguiente manera:

“SURREALISM, n. Pure psychic automatism, by which it is intended to express, verbally, in writing, or by other means, the real process of thought. Thought’s dictation, in the absence of all control exercised by the reason and outside all aesthetic or moral preoccupations...Surrealism rests in the belief in the superior reality of certain forms of association neglected heretofore, in the omnipotence of the dream and in the disinterested play of thought. It tends definitely to do away with all other psychic mechanisms and to substitute itself for them in the solution of the principal problems of life.” (Breton, 1934, párr. 30)

De este modo, el automatismo se comprende como pilar fundamental del surrealismo, constituido como un proceso creativo impredecible, inmediato e inestable que pretende capturar de forma intuitiva los pensamientos y sensaciones del creador. Las técnicas de producción surrealista se configuran, en consecuencia, en tecnologías de lo inconsciente, herramientas destinadas a desencadenar una fuerza creativa no mediada por un abordaje consciente del acto.

Desde esta perspectiva, se llega a la conclusión de que las formas de producción surrealistas pretenden activar la maquinaria de montaje psíquico, para generar imágenes que provengan de lo velado, lo reprimido o lo inarticulable.

Dado el contexto de posguerra en el que surge el surrealismo, marcado por la inestabilidad política, social y cultural, el surrealismo se presenta como una respuesta de rechazo a lo real, orientado como una huida hacia una producción artística alejada del formalismo previo, enfatizando el carácter transformador del arte. No es de

extrañar que el surrealismo esté, en consecuencia, íntimamente ligado a un esoterismo y espiritualidad cuya presencia queda claramente reflejada en *Second Manifeste du surréalisme* (1929) de André Breton. (Bauduin, Ferentinou y Zamani, 2018)

Es importante señalar que la biblioteca privada de Breton incluía un conjunto ecléctico de literatura sobre la “tradición de lo oculto, mitología, magia, primitivismo, parapsicología y lo fantástico” (Bauduin, Ferentinou y Zamani, 2018, p.2) Aunque los surrealistas rechazaban firmemente la idea de la existencia de fuerzas superiores o sobrenaturales, adoptaron la espiritualidad y el ocultismo como discurso mediante el que explorar ámbitos relacionados con la psique humana tales como la imaginación, el inconsciente o lo irracional.

Mediante ello, los surrealistas se aproximaron a una lectura psicológica del símbolo en un intento por buscar una forma de creación artística que facilitase el cambio tanto en la esfera de la conciencia individual como en el plano de lo colectivo y social. (Bauduin, Ferentinou y Zamani, 2018). Es a través de los procesos automáticos de resignificación simbólica de las imágenes que los surrealistas consiguen aproximarse a esta transformación. En *What is surrealism?*, una recopilación de textos sobre surrealismo de André Breton, se menciona lo siguiente con respecto a lo anterior:

“It is only at the approach of the fantastic, at a point where human reason loses its control, that the most profound emotion of the individual has the fullest opportunity to express itself: emotion unsuitable for projection in the framework of the real world and which has no other solution in its urgency than to rely on the eternal solicitation of symbols and myths.” (Breton, 1971, p.155)

Los símbolos y los mitos están relacionados con el desarrollo artístico y la expresión personal, en la medida en la que nos permiten acceder a las relaciones que se establecen entre aquellas cuestiones universales que se repiten a lo largo de la historia. Las estructuras míticas actúan como una fuente de emanación de lo inconsciente, en las cuales se intenta desvelar, por medio de los símbolos, el funcionamiento del mundo y, en consecuencia, la posición del hombre respecto a lo que le rodea. El psicoanalista Jung ahonda en estas cuestiones.

En el libro *La imaginación simbólica de Gilbert Durand* (2023) (Como se citó en Lalande, 1966), se describe el símbolo como “todo signo concreto que evoca, por medio de una relación natural, algo ausente o imposible de percibir”. Dado que el símbolo no puede representar lo trascendente en su totalidad, este actúa como signo de lo invisible, encarnando el sentido abstracto de aquello no representable en términos concretos.

A partir de esta definición, se puede entender que el símbolo hace referencia a algo, pero no se limita a una única interpretación. De este modo, encontramos que la relación entre el símbolo y aquello que representa se torna inestable, ya que la propia naturaleza del símbolo expone no solo la ambigüedad de este si no también su capacidad de expresar varios aspectos de una misma idea de forma simultánea. Es en esta tensión de contrastes, que la conciencia es incapaz de resolver por sí misma, dónde emerge la función simbólica. (Cirlot, 2024)

Otra cuestión relevante en el pensamiento de Jung es el posicionamiento que toma respecto a la idea del inconsciente al

considerarlo el lugar en el que se originan los símbolos, llegándolo a describir como “la matriz del espíritu humano y sus invenciones”. Si bien Jung reconoce la existencia de un inconsciente personal, también desarrolla la idea de una capa aún más profunda que denomina inconsciente colectivo y que constituye una base psíquica más profunda, común a todo ser humano y cuyo contenido es heredado e innato. A partir de esta noción surge la idea de arquetipo, entendido como un contenido del inconsciente colectivo susceptible de ser expuesto por la conciencia.

Los arquetipos son estructuras simbólicas universales que organizan las imágenes y las emociones sobrepasando lo individual, proporcionando un punto de unión entre lo individual y la multiplicidad del universo. (Jung, 2015)

Es en el mito dónde encontramos con mayor fuerza la expresión de lo inconsciente. El mito aparece como fenómeno psíquico que responde a la necesidad humana de interpretar la experiencia sensorial externa a través de categorías internas, es decir, mediante lo anímico. Así, una experiencia sensorial como una puesta de sol se traduce simbólicamente en el recorrido de un Dios o un héroe. (Jung) Previamente Freud ya había recalcado la importancia del mito como lugar del pensamiento inconsciente en el que el símbolo onírico se revela a través de los procesos psíquicos. (Tani y Nuñez, 2002)

Por otra parte, el análisis de las estructuras propias del mito puede ser una herramienta útil a la hora de comprender cómo lo extraño y lo espeluznante se articulan con relación a conceptos como el tiempo o el destino. Aunque los mitos se refieren a acontecimientos

pasados, configuran el sentido de lo real para el hombre, su temporalidad se ve alterada por la necesidad de expresar el origen de las cosas como un principio fundacional, estableciéndolos como algo constante y recurrente. De esta manera estos eventos toman una forma de estructura permanente que desdibuja las líneas que separan lo pasado, del presente y el futuro.

La temporalidad del mito, tradicionalmente, ha sido concebida con un carácter circular, imaginada como una repetición indefinida de arquetipos y gestos ejemplares, así como un eterno retorno a los orígenes. En el principio la noción de tiempo se fundamentó en la observación cíclica de los sucesos naturales como las fases lunares o la alternancia de día y noche. (Taipe Campos, 2004) y es precisamente en esta dimensión de la distorsión temporal donde se manifiesta lo espeluznante. Al cuestionar el orden lineal del tiempo se problematiza también la posición del sujeto respecto al destino y su capacidad de ejercer el libre albedrío.

En ausencia de una instancia única que determine el curso de los acontecimientos, el destino se presenta como algo inquietante y raro marcado por una lógica extraña de causalidad, en la que las relaciones entre causa y efecto sobrepasan la percepción subjetiva. Lo espeluznante se caricaturiza principalmente en la incertidumbre sobre quién, o qué, determina el destino. ¿Es el sujeto quien toma decisiones, o está simplemente repitiendo algo ya prescrito? (Fisher, 2016).

La concepción cíclica del tiempo culmina en la noción del eterno retorno. Nietzsche desarrolla esta idea como un tiempo que se repite de forma indefinida: todo lo que ha ocurrido y ocurrirá

volverá a repetirse una y otra vez. Esta repetición eterna de la vida requiere que el sujeto se reafirme a sí mismo y su voluntad de vivir. (Alcoberro, s.f.) Podemos encontrar cierta afinidad entre lo aquí planteado y la teoría freudiana. El eterno retorno se relaciona con la idea de compulsión de repetición, en la medida en la que esta última impulsa al individuo a revivir de manera continua el pasado. Al igual que en el eterno retorno, ese pasado permanece oculto o reprimido, pero continúa actuando sobre el sujeto, que no puede evadirlo hasta alcanzar algún tipo de resolución o transformación. Freud aborda esta compulsión como un fenómeno psíquico que desvela las dinámicas inconscientes y las tensiones internas entre las distintas instancias del aparato psíquico. (Tani y Nuñez, 2002)

Esto ofrece la oportunidad de abordar las instancias psíquicas, que resultan relevantes en la comprensión de la formación clásica del sujeto y la psique. La teoría freudiana postula la existencia de un aparato psíquico que estructura la mente y que se divide en tres instancias: El Yo, el Superyó y el Ello.

Aunque la concepción del Yo evoluciona a lo largo de la teoría freudiana. El Yo se distingue por ser el mediador encargado de procesar tanto lo exterior, como las demandas del Ello y el Superyó. El Yo representa la instancia defensiva de la personalidad, encargada de velar por los intereses globales del sujeto. Es dependiente de las otras instancias y una de sus funciones principales es satisfacer los deseos pulsionales de una forma socialmente aceptable. (Laplanche y Pontalis, 2004)

El Superyó cumple la función prohibitiva dentro del aparato psíquico, actúa como censor del Yo. Algunas de sus funciones incluyen la

autocensura, la autoobservación, la conciencia moral y la formación de ideales. Se erige como juez de la conciencia y mediador de las normas sociales y culturales. (Laplanche y Pontalis, 2004)

El Ello, por su parte, representa todas aquellas pulsiones inconscientes, ya sean innatas o adquiridas, que exigen una satisfacción inmediata y que responden a algo primario, un desorden caótico que se caracteriza por la ausencia de un sujeto estable. Para Freud, el Ello es una acumulación de energía psíquica que tienda hacia la descarga inmediata de la tensión, es irracional y atemporal. (Laplanche y Pontalis, 2004)

Es esta última instancia la que adquiere más relevancia a la hora de explorar las pulsiones inconscientes, agresivas y violentas, las cuales son reprimidas por el aparato psíquico. Kristeva aborda estas cuestiones de otra manera, en las teorías que desarrolla sobre lo abyecto.

“Lo abyecto” es aquello que debe rechazarse para que la identidad pueda constituirse. Existe como una amenaza para el sujeto porque revela la fragilidad del ser y la inestabilidad de los límites de la identidad. Kristeva describe la abyección de la siguiente manera:

“No es por lo tanto la ausencia de limpieza o de salud lo que vuelve abyecto, sino aquello que perturba una identidad, un sistema, un orden. Aquello que no respeta los límites, los lugares, las reglas. La complicidad, lo ambiguo, lo mixto.” (Kristeva, 1980, párr. 8)

El ser se rebela contra lo abyecto porque esta amenaza proviene

de aquello que no puede ser pensado ni asimilado. Proviene de un lugar que, por su carácter desbordante, fascina y atrae, pero también inquieta y genera rechazo. Podría decirse que lo abyecto es espeluznante precisamente porque pone en tensión las nociones de ausencia y presencia: se vuelve necesario expulsar lo abyecto para que el sujeto pueda constituirse, pero al mismo tiempo, su persistente presencia amenaza la estabilidad de esa identidad ya formada. (Kristeva, 1980)

Por esta razón, el cadáver representa la máxima expresión de lo abyecto, ya que encarna la desaparición de lo humano y lo viviente. Kristeva dice:

“Si la basura significa el otro lado del límite, allí donde no soy y que me permite ser, el cadáver, el más repugnante de los desechos, es un límite que lo ha invadido todo. Ya no soy yo (moi) quien expulsa, “yo” es expulsado.” (Kristeva, 1980, párr. 3)

Abordar lo abyecto desde la idea de la externalización de la entraña puede resultar útil a la hora de pensar lo interno a través de lo externo, explorando las formas en las que aquello que nos causa rechazo se manifiesta en el exterior.

## SOBRE LA AVENTURA GRÁFICA

Una aventura gráfica es un subgénero de videojuego que se caracteriza por ser un juego de aventura que utiliza gráficos para mostrar el entorno del jugador. Éste asume el papel de protagonista en una historia interactiva en la que va avanzando a través de la resolución de rompecabezas, acertijos, planteados como situaciones que se suceden en la historia, interactuando con personajes y objetos a través de un menú de acciones o interfaz similar, utilizando el cursor para realizar las distintas acciones. (Aventura gráfica, s.f.).

Las aventuras gráficas tienen su origen en la Ficción Interactiva un género que combina literatura e informática y que supuso una gran transformación en los modos de crear de las últimas décadas del siglo XX. La Ficción Interactiva supuso un nuevo marco teórico de pensamiento inspirado por autores como Foucault, Derrida, Barthes, Krysteva o Eco. Umberto Eco habla de “obra abierta” de aquellas creaciones literarias que se caracterizan por la posibilidad que ofrecen de interpretarlo de múltiples maneras sin cambiar su singularidad. Es una obra “en movimiento”, una obra por acabar” o una “co-creación” entre el autor y el lector. Se hace de la trama un nudo de posibilidades. (Ruiz, 2007)

El juego de Ficción Interactiva “Aventura”, creado por el programador Will Crowther en 1973, fue el primer juego de aventura en el que se emplearon sólo textos organizados en nodos entrelazados generando una estructura hipertextual ramificada. A medida que los ordenadores personales se volvieron más potentes y con mejores gráficos, inicialmente se complementaron las órdenes de texto del jugador con gráficos y pronto se evolucionaría hacia interfaces de

“point and click”. La primera aventura gráfica conocida es Mystery House del 1980 (Ruiz, 2007).



Figura 1:  
Williams, R., & Williams, K. (1980). *Mystery House* [Captura de pantalla del videojuego]. Sierra On-Line. [https://en.wikipedia.org/wiki/Mystery\\_House](https://en.wikipedia.org/wiki/Mystery_House)



## REFERENTES

### THE RED TOWER DE THOMAS LIGOTTI

Thomas Ligotti (Michigan, 1953) es un prolífico escritor estadounidense. Los géneros literarios que aborda son principalmente los del horror, la ficción extraña y la fantasía oscura. Sus obras evocan de manera experta la sensación de lo espeluznante, invocando lo terrorífico a través de la duda existencial.

En *The Red Tower* se nos describe un páramo gris y desolado donde aparece una torre que funciona como fábrica. No se llega a aclarar como aparece ni porqué. Solo se explica la imperiosa necesidad de la torre de producir objetos de consumo que, con el paso del tiempo, se van volviendo más extraños.

En este relato se ejemplifica perfectamente la presencia de lo raro y lo espeluznante en la ambigüedad mórbida que despierta la incertidumbre respecto a las fuerzas que controlan la torre. Hay tensiones entre la torre y el páramo, desapariciones y vestigios; la torre se autocensura y hay cierto grado de control en la producción de los objetos que recuerda a las teorías freudianas de autocensura. Los objetos producidos por la torre existen como una conjunción de la máquina y lo orgánico. He seleccionado este relato como punto de partida por las coincidencias temáticas que presenta con este proyecto, y a su habilidad para construir una atmósfera cargada de ambigüedad e inquietud.

**Figura 2:**

Alfrey, A. (2011). *Hyper Organism* [Arte digital]. En T. Ligotti, *The Red Tower*. *Weird Fiction Review*. <https://weirdfictionreview.com/2011/12/the-red-tower-by-thomas-ligotti/>



## DAVE MACKEAN

David MacKean (Inglaterra, 1963) es conocido principalmente por su trabajo como ilustrador, pero también es diseñador gráfico, fotógrafo, guionista, realizador cinematográfico y músico de jazz. Es un artista polifacético y multidisciplinar que ha desarrollado todo tipo de proyectos, aunque es más conocido por ilustrar historias y libros de autores como Neil Gaiman, Stephen King o Grant Morrison, entre otros. Su trabajo más gráfico se caracteriza por combinar el uso de técnicas como el fotomontaje, la pintura o el dibujo para crear imágenes de carácter desencajado y onírico que recuerdan al collage.

Un proyecto que destacar de su prolífico cuerpo de trabajo es el largometraje de fantasía de 2005 *MirrorMask*, que dirigió y realizó en colaboración con Neil Gaiman. En esta película se cuenta la historia de una adolescente que transita dos mundos. El real y el imaginado en el que encuentra personajes raros, quimeras, máscaras, marionetas, seres de piedra y elementos surreales. La película realiza una exploración de la identidad del personaje a través de lo mítico y lo fantástico, reivindicando el carácter imaginativo y creativo de la mente. *MirrorMask* me ha sido útil tanto en lo temático como en lo visual.

Considero a Dave McKean como uno de mis referentes principales por lo que respecta a la estética del proyecto, tanto por el uso que hace del fotomontaje como por la cualidad ambigua, simbólica y surrealista de sus imágenes.



**Figura 3:**  
McKean, D. (Director), & Gaiman, N. (Guionista). (2005). *MirrorMask* [Película]. The Jim Henson Company. Imagen recuperada de <https://www.rottentomatoes.com/m/mirrormask>



**Figura 4:**  
McKean, D. (s.f.). Portada para *The Dreaming* [Imagen]. En [DaveMcKean.com](http://DaveMcKean.com). Recuperado de <https://www.davemckean.com/portfolio/covers/>

**Figura 5:**  
McKean, D. (s.f.). Ilustración para *The Dark Tower* [Imagen]. En [StephenKing.com](http://StephenKing.com). Recuperado de [https://stephenking.com/darktower/artist/davemckean\\_images.html](https://stephenking.com/darktower/artist/davemckean_images.html)

## GARAGE BAD DREAM ADVENTURE

Este videojuego fue creado por Tomomi Sakuba en el año 1999 y publicado por Toshiba-EMI. *Bad Dream Adventure* es un videojuego surrealista en el que una extraña máquina trabaja en la mente subconsciente del sujeto. Garage es una máquina extraña que se encarga de transportar al jugador a un mundo extraño, de pesadilla. Ambientada en una villa pesquera japonesa, totalmente mecanizada, con monstruos de pesadilla, un lugar hostil donde cada personaje tiene su propia personalidad. El objetivo del jugador es recabar el máximo de información y resolver misterios para poder escapar de la ciudad. Durante el camino, el jugador tendrá que resolver acertijos, pescar ranas y equilibrar sus suministros de Ego y Combustible.

Ilustrador especializado en piezas de horror, Sakuba toma como base una mezcla de lo orgánico y lo inorgánico, buscando incomodar, dando vida a criaturas mecánicas indescriptibles y bizarras. La historia cuestiona la ambigüedad de escapar del mundo o permanecer en él. A pesar de no ser un juego de terror la configuración del juego crea una sensación de extrañeza, inquietud y malestar.

Considero que ha influenciado mi obra primordialmente en lo visual y en las dinámicas de juego (point and click), que permiten al jugador explorar los espacios e ir desentrañando poco a poco la narrativa. Creo que *Garage Bad Dream Adventure* trata las cuestiones sobre la identidad de una manera en la que se evoca de forma experta la atmósfera de lo raro y lo espeluznante que intento plasmar en este proyecto.



Figura 6:  
Tanaka, T. (s.f.). *Garage: Bad Dream Adventure (Original Soundtrack)* [Portada de álbum]. Imagen extraída de <https://rateyourmusic.com/release/album/tomonori-tanaka/garage-bad-dream-adventure-soundtrack/>

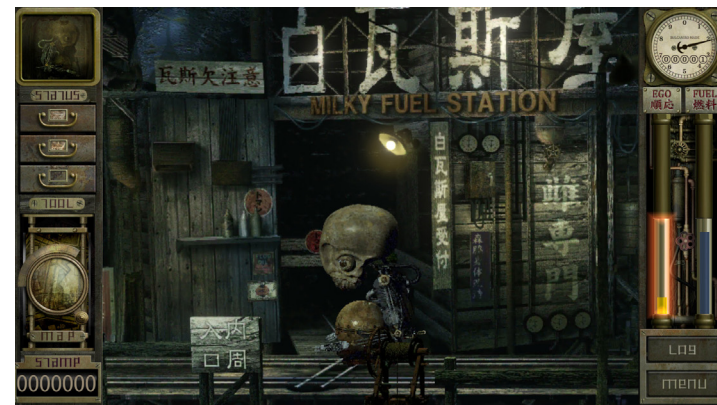


Figura 7:  
Sakuba, T(s.f.). *Garage: Bad Dream Adventure* [Captura de pantalla del videojuego]. Recuperado de <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.SmokymonkeyS.garage>

## WILLIAM BLAKE

William Blake (1757-1827) se dedicó principalmente a la escritura y el grabado. Es retratado como un visionario, autodidacta, que desarrolló su arte con un estilo propio y de manera independiente, incomprendido y desdeñado por sus coetáneos siendo reconocido a largo de los años. Blake basa su arte en el cuestionamiento, la crítica, la sátira y la denuncia de las convencionalidades de la civilización y asegura que todo progreso depende de fuerzas contrarias. Sus poemas y grabados buscan mostrar los estados siempre contradictorios del ser humano: inocencia/experiencia; bien/mal; cielo/infierno; instinto/razón.

Las fuentes desde las cuales Blake derivó las imágenes y figuras de sus composiciones visuales son, como las de su poesía profética, sorprendentemente amplias: no sólo contemplan el arte antiguo, medieval (especialmente la escultura gótica y los códices miniados, modelo en que basó su propio sistema de 'impresión iluminada') y renacentista, sino que también el arte primitivo y oriental. Blake reelaboró críticamente las que fueron sus obras literarias de referencia: *la Biblia*, *la Divina Comedia*, *El Paraíso Perdido*, entre otras. Blake intercambia pasajes y figuras al interior de sus propias obras, utilizando la repetición y recontextualización como una técnica de transformación creativa, que le permitía elaborar constantemente nuevos significados. También se considera a Blake un antecedente clave del Romanticismo o el Simbolismo.

Entre sus obras más destacadas se encuentran: *Esbozos Proféticos* (1783), *El Matrimonio del cielo y el Infierno* (1793) y *Milton* (1818)

Lo considero un referente, especialmente por la poética y el simbolismo de su obra. También tomo como influencia el juego de contrastes que utiliza a la hora de abordar las temáticas de lo existencial y la adaptación que hace de otros autores como Milton en temáticas como las del libre albedrío.



**Figura 8:**  
Blake, W. (c. 1805–1810). *The Great Red Dragon and the Woman Clothed with the Sun* [Acuarela]. *The National Gallery of Art, Washington, D.C.*  
Imagen extraída de <https://www.newstatesman.com/culture/2019/09/william-blakes-design-innovations>

## MAD GOD DE PHIL TIPPET

Phil Tippett (U.S.A, 1951) es un director de cine estadounidense, más conocido por su trabajo como diseñador de personajes, animador, y supervisor de efectos especiales en producciones como *Star Wars* o *Jurassic Park*. En 2021 estrenó *Mad God* un largometraje de animación stop-motion con un estilo visual único, en el que se muestra un descenso dantesco a través de una realidad apocalíptica plagada de muerte, violencia y desolación. He escogido a Tippett como referente por lo impactante del imaginario visual que construye con las maquetas y las marionetas.

## DAVID CRONENBERG

David Cronenberg (Canadá,1943) es un director de cine, guionista y productor, reconocido como uno de los pioneros del subgénero de "terror corporal". Su obra explora la idea de "la nueva carne", un concepto que fusiona lo orgánico (el cuerpo humano, la carne) con lo inorgánico y aséptico (la tecnología, las máquinas). A través de esta visión, Cronenberg profundiza en temas como las pulsiones, lo inquietante o el poder transformador del individuo. Sus personajes en películas como *Crash*, *Naked Lunch* o *Videodrome*, suelen estar marcados por un vacío existencial, y una atracción hacia lo extremo y lo violento, como parte de un proceso de búsqueda y resignificación de su propia identidad. Es uno de mis referentes por como desarrolla el concepto de la fusión de lo orgánico e inorgánico, esencial en el proceso de diseño del juego.

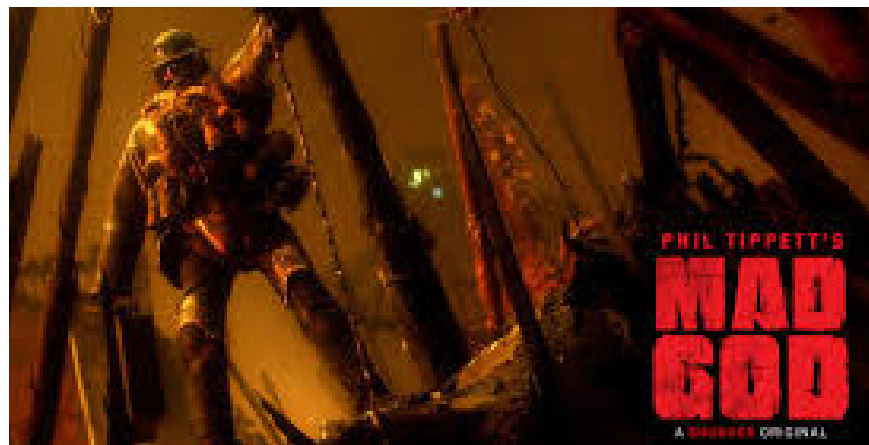


Figura 9:

Tippett, P. (Director). (2021). *Mad God* [Película]. Shudder. Imagen extraída de <https://enzian.org/film/mad-god/>



Figura 10:

Cronenberg, D. (Director). (1983). *Videodrome* [Película]. Canada: [Universal Pictures](https://filmforum.org/film/videodrome-ai). Imagen extraída de <https://filmforum.org/film/videodrome-ai>

## MILK INSIDE A BAG OF MILK INSIDE A BAG OF MILK...

*Milk inside a bag of milk inside a bag of milk...* es una novela visual de terror psicológico desarrollada y publicada por Nikita Kryukov en 2020. El juego se centra en una protagonista sin nombre que sale a comprar leche, tarea que se le dificulta por culpa de las ensoñaciones psicóticas que experimenta, provocadas por un trauma. El jugador toma la posición de la voz interior de la protagonista. Es esta posición del jugador como agente importante en una narrativa ya escrita, esa falsa sensación de agencia del jugador, lo que me inspira en este proyecto. También tomo como referencia la percepción subjetiva de la realidad, y aquello que nos incomoda encarnado como algo monstruoso.

## DARK SEED

*Dark seed* es una aventura gráfica de terror psicológico desarrollada y publicada por Cyberdreams en 1992. El jugador transita entre dos mundos, el normal y el “Mundo oscuro” donde las criaturas inhumanas que lo habitan implantan al protagonista con un objeto (la semilla oscura), que cuando eclosione acabará con el mundo real. El arte del videojuego se basa en el trabajo artístico de H.R.Giger, más conocido por realizar el arte que inspiró a *Alíen*. Lo considero uno de mis referentes por las dinámicas de juego, la estética oscura del mundo alternativo y el diseño de los personajes antagonistas.



Figura 11:  
Nikolaichuk, N. (2020). *Milk inside a bag of milk inside a bag of milk* [Videojuego]. <https://buried-treasure.org/2020/08/milk-inside-a-bag-of-milk-inside-a-bag-of-milk/>



Figura 12:  
Cyberdreams. (1995). *Dark Seed II* [Videojuego]. Giger Designs. <https://www.aullidos.com/noticia/34244/villanos-videojuegos-ancianos/>

## HYLICS

*Hylics* es un RPG (role-playing game) desarrollado y publicado por Mason Lindroth en 2015. El videojuego se produjo mediante gráficos que combinan el arte digital con el claymation. El juego mezcla elementos surrealistas para generar una atmósfera onírica y desconcertante. Lo considero uno de mis referentes estéticos por lo confuso que resulta jugarlo y también por el uso que hace de la animación stop-motion para la realización de los personajes.

## HÉLÈNE SMITH

Catherine-Elise Müller (1861-1929), más conocida como Hélène Smith, fue una famosa médium francesa, musa del surrealismo y visionaria. Fue la figura que sirvió de referencia para el desarrollo surrealista de la escritura automática. En sus visiones de mundos lejanos y su comunicación con los habitantes de Marte, Smith desarrolló un lenguaje simbólico que es el que inspira el lenguaje que he imaginado para este proyecto.

## MAX ERNST

Max Ernst (1891-1976), es una figura clave en el origen y el desarrollo del surrealismo. Ernst basa su obra pictórica en la experimentación, aportando novedades teóricas, técnicas y creativas fundamentales para el desarrollo del arte del siglo XX. También se destaca por su uso innovador del fotomontaje y el collage, así como por el uso de técnicas como el frottage o el grattage. Lo tomo como referente por la manera en que en sus obras los elementos del paisaje y el espacio se fusionan con las formas orgánicas, dando lugar a imágenes oníricas.

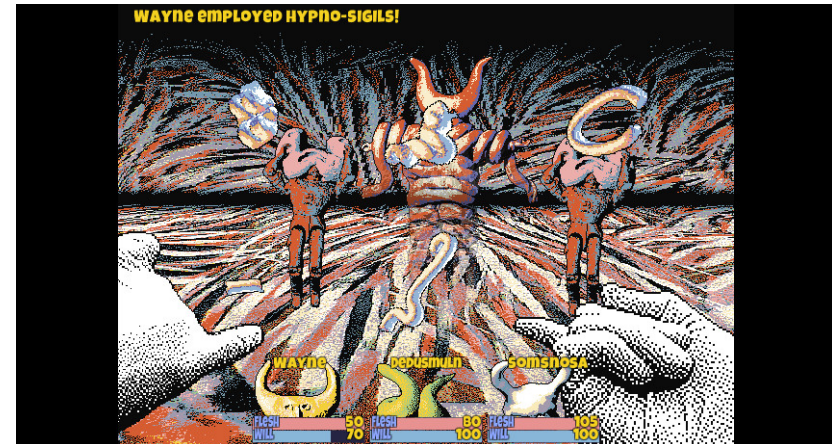


Figura 13:

Lindroth, M. (2015). *Hylics* [Videojuego]. Mason Lindroth. <https://store.steampowered.com/app/397740/Hylics/>

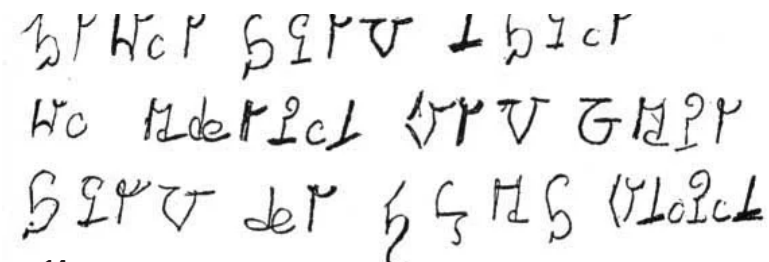


Figura 14:

Smith, H. (n.d.). Martian alphabet, summary of the signs obtained [Imagen]. En M. Johnson, *Exercise: Asemic Writing*. Art of Compost. <https://artofcompost.ca/2017/11/17/exercise-asemic-writing/>



Figura 15:

Ernst, M. (1943–1944). *L'œil du silence* (The eye of silence) [Óleo sobre lienzo]. Kemper Art Museum. <https://www.kemperartmuseum.wustl.edu/learn/learning-resources/ernst-max-loeil-du-silence-the-eye-of-silence-1943-44/type/essays>

## BREAD AND PUPPET THEATER

El *Bread and Puppet Theater* es una compañía de teatro de marionetas cofundada por Elka i Peter Schumann en el año 1963, en la ciudad de Nueva York. Se especializan en títeres y máscaras de grandes dimensiones, sus obras mezclan imaginerías litúrgicas, políticas, poéticas y artísticas.

*Bread and Puppet* es un teatro políticamente radical, referencia en el teatro contemporáneo. Desde sus inicios han tenido un compromiso humanista con las grandes cuestiones de la humanidad: la paz, la injusticia o la autoridad, operando desde el principio de “arte barato”, hacer un arte accesible a todos los públicos, gratuito, y rechazando el arte como negocio.

A pesar de que el trabajo artístico del *Bread and Puppet Theater* es eminentemente reivindicativo y político, a diferencia de mi proyecto, los considero un referente por el uso que hacen de marionetas y personajes inquietantes en la representación de historias y leyendas de carácter mítico y poético. La expresividad de sus figuras me ha inspirado en múltiples aspectos estéticos.

## CINDY SHERMAN

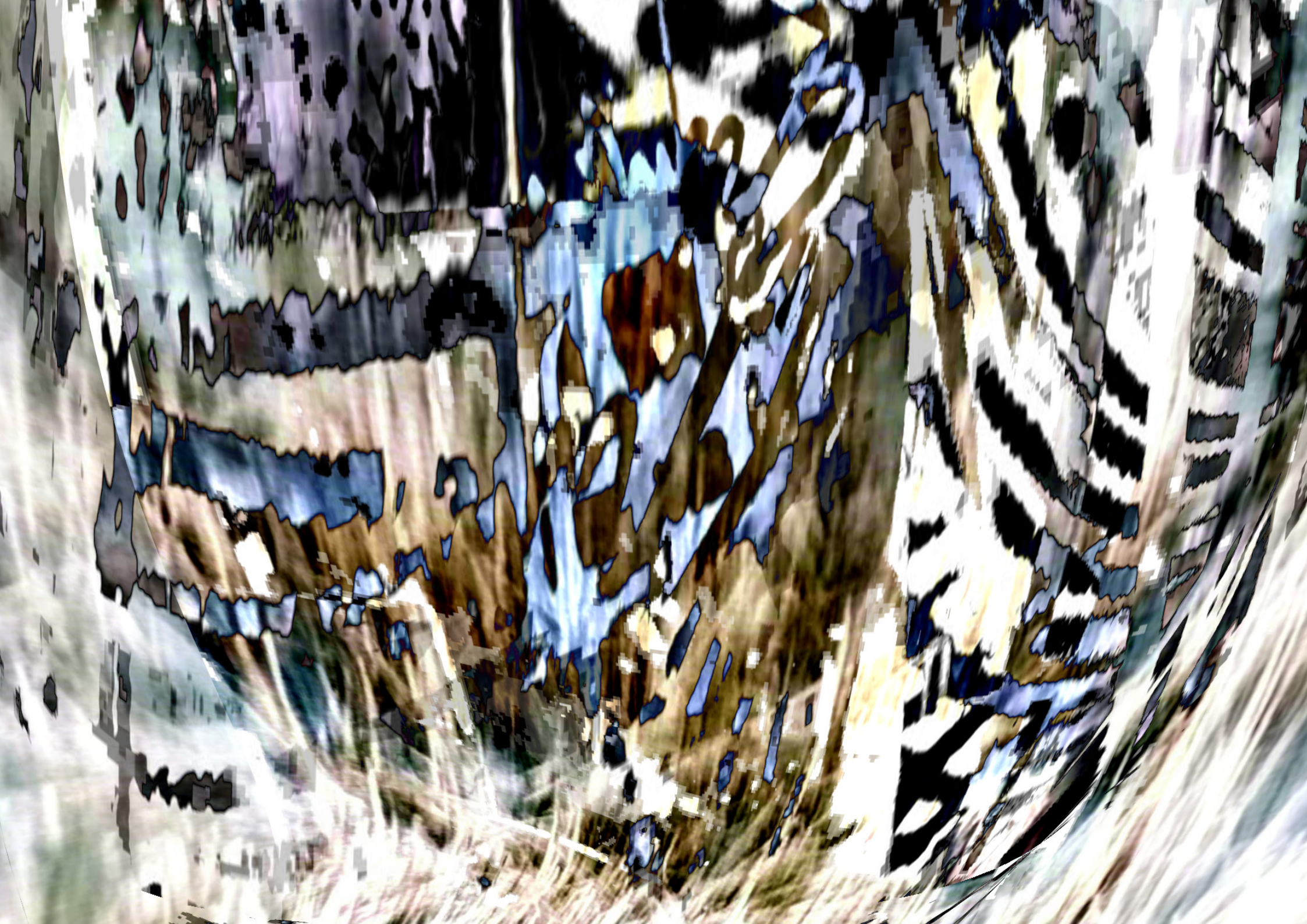
Cynthia Morris Sherman, mejor conocida como Cindy Sherman (E.E.U.U. 1954), es una artista reconocida por trabajar con el autorretrato fotográfico. Me inspira especialmente su exploración de lo abyecto y su uso de lo extraño y lo fragmentado para generar imágenes inquietantes a través de elaboradas puestas en escena. Las imágenes que tomo como referente son: *Untitled #316*, 1995 y *Untitled #304*, 1994



**Figura 16:**  
Schumann, P. (Director). (s. f.). *Bread and Puppet Theater* [Fotografía de una obra teatral]. WEPA - World Encyclopedia of Puppetry Arts. <https://wepa.unima.org/en/bread-and-puppet-theater/>



**Figura 17:**  
Sherman, C. (1994–1995). *Untitled #304* y *Untitled #316* [Fotografías]. En *Sleek Magazine*. <https://www.sleek-mag.com/article/cindy-sherman-scariest-work/>



## ANTECEDENTES PERSONALES

Creo necesario incluir un par de proyectos anteriores, realizados entre 2023 y 2025, que permitan mostrar aquellos intereses, medios, cuestiones, y perspectivas desde las que me sitúo para dar inicio a *La Torre del Silencio*.

A través del recorrido de mi obra, que siempre ha girado en torno a cuestiones universales como la subjetividad, el inconsciente, la muerte, la libertad, la repetición o el mito, podemos trazar posibles conexiones temáticas, y descubrir los imaginarios y estructuras simbólicas que forman la base de mi propuesta artística.

## LOS CONDENADOS



**Figura 18:**  
*Autoría propia. (2025) Fotograma de los Condenados [Videojuego]*

El primer proyecto se trata de un videojuego con las características de una aventura gráfica en formato de scroll lateral, en el que el jugador debe encarnar a Dirtman, un espectro que aparece en el pozo de los condenados, sin recuerdos ni conciencia. En este espacio liminal, el jugador deberá encontrar su ojo con la ayuda de Ícaro, Prometeo y Lucifer, y, finalmente, tomar una decisión. En *Condenados* se tratan temas como los de la subjetividad, la libertad, el libre albedrío o la pérdida. Destaco también el uso simbólico del ojo como objeto de deseo y representación de lo inalcanzable. Creo que esta obra ejemplifica muy bien dos de las ideas que considero claves para entender el proyecto actual: la del mito, entendido como estructura cíclica que se ve forzada a repetirse, y la del sujeto abyecto, como individuo que habita estructuras que no entiende y que escapan a su control. A nivel formal, me sirvió para aprender las habilidades básicas necesarias para desarrollar el videojuego y a explorar las posibilidades narrativas e interactivas que puede ofrecer este medio.

## CATEXIS



**Figura 19:**  
*Autoría propia y Giulia Nonscherzare. (2025) Fotograma de Catexis [Corto de Animación]*

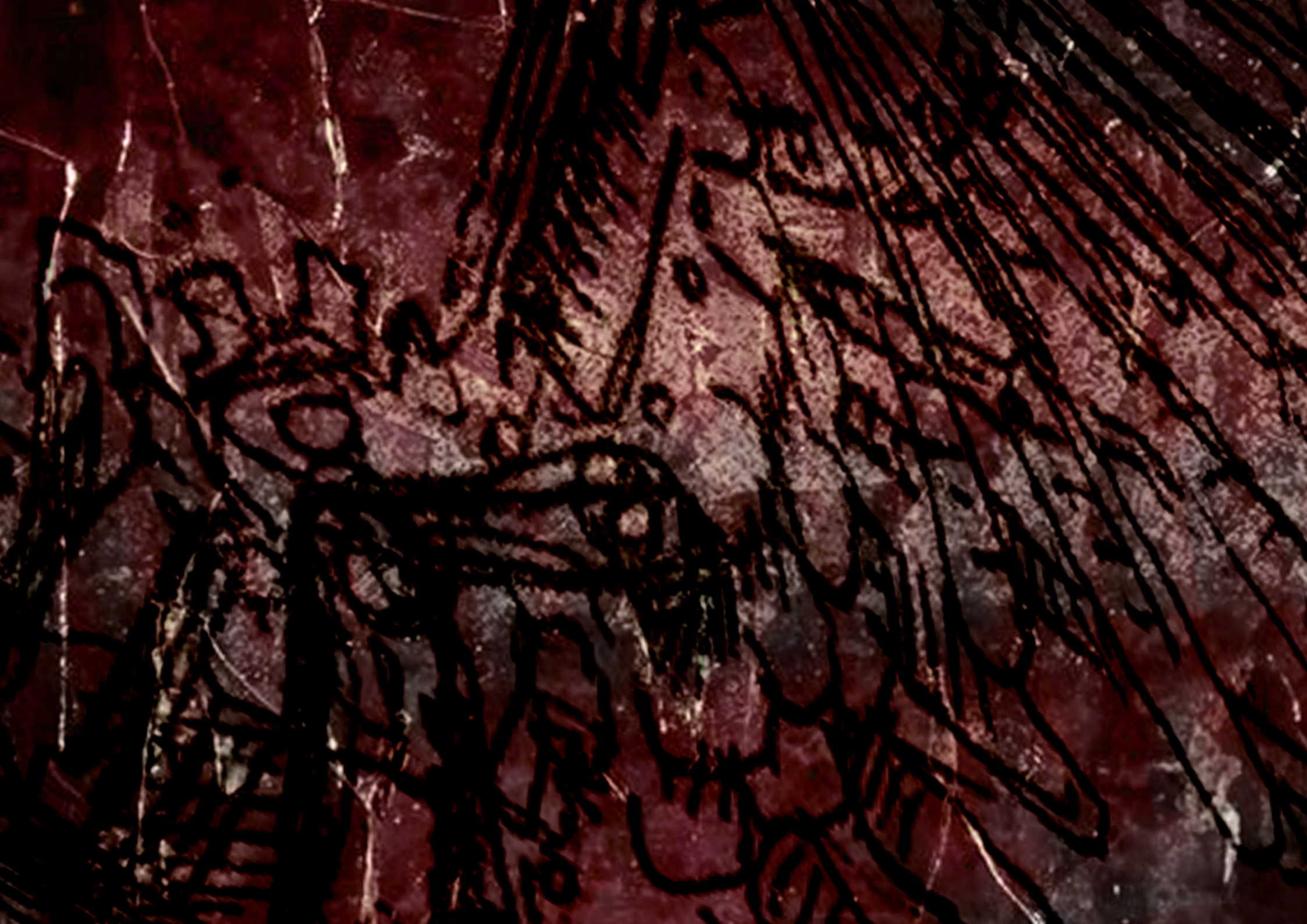
El segundo se trata de una pieza de animación, que incluye stop motion y un fragmento de apropiación. La narrativa se desarrolla entorno a una partida de ajedrez, en la que una momia y un escarabajo apuestan sus recuerdos. El perdedor pierde su memoria y, en consecuencia, su identidad. A nivel conceptual, creo que es interesante por las conexiones que se establecen con lo surrealista, lo extraño y el cuestionamiento que se realiza de forma metafórica y experimental de la subjetividad e identidad como elementos sujetos a la experiencia y la memoria. En cuanto a lo formal, me resulta interesante por la unión de distintas metodologías de trabajo.

Algo que he considerado importante conservar es la atmósfera tétrica y críptica que comparten mis obras. Normalmente, suelo plantear mundos e historias que funcionan a modo de cuentos o fábulas y

que pese a contar con sus propias estructuras, los funcionamientos en base a los que los individuos habitan estos mundos nunca se esclarecen. Puedes llegar a percibir fragmentos de aquellos que viven esas narrativas, pero no del mundo que habitan. Con respecto a la metodología, el ámbito del videojuego y la interactividad me ofrecen una forma más eficaz de que el espectador pueda establecer un diálogo más complejo con aquello que quiero mostrar. A nivel visual, haber experimentado con distintos recursos visuales como el stop motion, el fotomontaje, o la apropiación me permiten generar un imaginario más rico.

LOS CONDENADOS: <https://youtu.be/AaX92VWXKaY>

CATEXIS: <https://youtu.be/un3FzVhaO6g>



## EXPLICACIÓN CONCEPTUAL

En este apartado me gustaría explicar el desarrollo conceptual del juego y analizar la manera en la que las ideas planteadas en el marco teórico se manifiestan en la estructura narrativa de la obra.

El juego empieza en lo alto de una torre del silencio. Este es el nombre que reciben en occidente los *dakhma* o *dokhma*, edificios de carácter funerario-ritual en los que, según la religión zoroastra, se debían dejar los cuerpos hasta que fueran descarnados por completo por los animales, más concretamente los buitres de la zona. Estas edificaciones se sitúan desde la primera mitad del s. VII hasta el siglo IX que es cuando se consolida el modelo de torre como tal. Los *dokhnma* se ubican principalmente en la actual India, e Irán. (Campos Méndez, 2007).

Campos Méndez ahonda con más profundidad en el trasfondo religioso y motivo ritual de la “exposición del cadáver”:

“Tras la muerte, el cuerpo se convertía en objeto altamente contaminante (*nasu*), asaltado por las fuerzas demoníacas encabezadas por Ahriman. Sin embargo, la opción más racional para eliminar un elemento así, que podría ser la cremación o el agua, quedaba excluida tajantemente por el carácter sagrado que tenía el fuego, y los demás elementos que conformaban la naturaleza (tierra, agua, etc.) ... La principal finalidad de este ritual era asegurar la completa destrucción de la carne contaminada presente en el cuerpo y evitar, a toda costa, que ésta pudiera no sólo contaminar a los demás creyentes, sino también que su contacto con la

tierra, el fuego o el agua supusiera también un peligro para la pureza de la creación.” (Campos Méndez, 2007, pp. 3-4)

Partiendo de la definición del símbolo de la torre que hace Cirlot en su libro *Diccionario de símbolos (1968)*, la *Torre del Silencio* se convierte en escenario de lo siniestro, un lugar liminal en el que se produce un contraste entre el impulso ascensional (ser devorado por buitres) y la necesidad de ahondamiento (descender a través del interior de la torre). De tal modo la torre se convierte en una manifestación simbólica de la estructura psíquica y sus misterios. Un lugar en el que ocurren sucesos mediados por sus propias normas y estructuras que el jugador descubre en la medida que desciende.

La forma en que la presencia de lo raro y lo espeluznante habitan el relato que se plantea tiene que ver con las distintas fuerzas que moran y que, posiblemente, controlan la torre. Como representación de lo mental, la torre se vuelve protagonista de una serie de contradicciones que apelan a lo inquietante. La torre existe en mi imaginario en un doble plano, como entidad creadora y estructuradora del sentido, pero también como representación simbólica de la psique del protagonista (momia). Esto genera una paradoja en la cual se identifica la torre como ente generador de conciencia, pero también como lugar que no podría existir si no fuera por la existencia previa de la materia (la momia, nuestro personaje principal). Una materia que es al mismo tiempo orgánica e inorgánica. Es al habitar este espacio entre lo vivo y lo muerto donde la momia encarna lo espeluznante, y la torre se convierte en un espacio liminal.

En esta línea se explora también la idea de la conciencia maquínica,

configurada por la conjunción entre la máquina y la carne. De forma similar al relato de *The Red Tower* de Ligotti, en *La Torre del Silencio* se exponen temáticas sobre lo inorgánico como agente consciente, evocando lo inquietante en la incertidumbre que se manifiesta cuando se plantean preguntas como: ¿Cuál es el origen de la torre? ¿Qué presencias la habitan y controlan? o ¿Es la torre la que desarrolla conciencia propia? En el juego, estas cuestiones se representan a través de los personajes del Silbido, el Ciego y el Carnicero, que personifican el aparato psíquico.

Ya que la torre representa la estructura psíquica esto se ve reflejado también en la distribución de los niveles del juego y los personajes. El exterior o lo alto de la torre equivale a la conciencia; la cripta o el primer nivel tras entrar a la torre representa el preconscious y los niveles inferiores (El Silbido, El Ciego, El Carnicero y El Abismo) marcan la entrada al inconsciente.

Los personajes que el jugador encuentra en los niveles inferiores se han interpretado y diseñado a partir del sistema de clasificación psíquica de Freud. De esta forma cada personaje se entendería de la siguiente manera:

**El Silbido:** Es la representación del superyó, es el que cumple una función prohibitiva y censura los estímulos que recibe la torre, estímulos que se simbolizan a través de los gráficos de texto que descienden en la pantalla, Cada silbido es un aviso, una censura, el sonido que perturba el pensamiento, restringe y procesa lo externo en algo digerible.

**El Ciego:** Representación del yo, existe como mediador entre el

Silbido y el Carnicero y por eso se encuentra en medio de la torre. Es el que se encarga de cumplir sus demandas y de gestionar el correcto funcionamiento de la torre, alimentando al Carnicero para que este no tome el control de la torre. En él se juntan lo orgánico y la máquina relacionándolo con la idea de digestión. Al perder sus ojos, la torre deja de funcionar.

**El Carnicero:** Existe como la representación del ello, aquello que corresponde a los impulsos primarios y violentos, lo abyecto y las profundidades mentales. Cuando el ciego pierde sus ojos el carnicero deja de ser alimentado, al no haber fuerza que lo contenga este se expande hasta ocupar la pantalla y tomar control de la torre. Es en este nivel en el que se explora la idea de lo abyecto, de la entraña que toma forma, de cómo aquello que nos genera rechazo y expulsamos se hace visible y se expande amenazando la integridad de la psique (torre).

Desde el punto de vista del modo de producción, se ha decidido adoptar una deriva estética y conceptual próxima al surrealismo, por el potencial expresivo y simbólico y el carácter extraño y combinatorio de las técnicas asociadas a esta corriente artística. Utilizando el collage y el fotomontaje como herramienta visual, se estructura el interior de la torre como un lugar desencajado y fragmentado. Remarcando a través del ensamblaje y uso de imágenes que no son propias la idea de lo mental como máquina de montaje, de lo creativo no como algo que aparece de la nada sino como aquello configurado a través de la recombinación de fragmentos. De esta manera el fotomontaje digital se convierte en una herramienta generadora de aleatoriedad. Si bien, el resultado es controlable hasta cierto punto, es muy dependiente de los

programas de edición y aquel material base que se ha encontrado en la red, hasta cierto punto se puede establecer un paralelismo entre el uso de imágenes pertenecientes a este espacio abstracto de lo digital y la idea del inconsciente colectivo.

*La Torre del Silencio* juega con la idea de la encriptación, las dobles capas de sentido, lo oculto y sus misterios. A lo largo del juego se muestran, inscripciones, texto y conversaciones que, pese a no ser inteligibles por ser un tipo de escritura inventada, a primera vista parecen explicar los misterios de la torre. Al llegar a la sala final el jugador se encuentra con un objeto que a modo de “Piedra Roseta” permite descifrar el lenguaje de la torre, es al comprender el lenguaje y empezar a traducir los textos cuando uno se da cuenta de que los mensajes son inconexos, fragmentados y no establecen ninguna narrativa clara ya que se tratan de textos poéticos y fragmentos de escritura automática. La escritura se desvela a través del artefacto, de aquello que remite al vestigio, a la ausencia de algo que ha dejado sus huellas pero que no nos es posible conocer. Es en esta doble capa de encriptación, de descifrar algo y no poder comprender ni dilucidar un orden claro en aquello que se enseña, donde se puede establecer un paralelismo con la idea de lo inconsciente como una presencia que nunca se manifiesta de forma explícita ni coherente y que se halla oculta tras lo simbólico.

El último poema que se muestra es el que dio origen al proyecto, *El Escatoconcatenador*. El poema se plantea como una plegaria a lo siniestro. El personaje del Escatoconcatenador aparece como una conciencia que habita el lugar, pero está muy desdibujada y nunca se explicita. Su presencia se circunscribe en lo cosmogónico y hace referencia a las cadenas de acciones y reacciones que apelan a la

inevitabilidad del destino, funciona como entidad o agente ausente cuyo propósito desconocemos.

De esta manera la idea de la cualidad fantasmagórica del destino como fuerza irrefrenable toma una posición clave en el desarrollo narrativo del juego. El Ciego encarna la temporalidad cíclica del mito. El Ciego es el Ciego antes incluso de que pierda los ojos. Su propio nombre presagia su condición. Es la propia acción prescrita del jugador lo que condena la narrativa. Esta misma inevitabilidad, este eterno retorno, en el que el Ciego siempre se ve forzado a serlo y la momia es obligada a repetir la historia, es el lugar desde el que posiciono al jugador. La narrativa es la que yo, como creadora, decido. Doy al jugador una falsa sensación de libertad a la hora de decidir lo que ocurre en el juego. Lo someto a las mismas leyes a las que la momia está sometida. Se abre una doble capa de significado en la interacción entre mi subjetividad como creadora y la del jugador. Existe una separación, un espacio en blanco en la que el juego cobra vida.

### **¿Por qué un videojuego?**

La elección de desarrollar un videojuego surgió del deseo de experimentar con un medio con el que no suelo trabajar, buscando formas alternativas de construir una narración y una estética personales. Finalmente, opté por las dinámicas de juego propias del “point and click”, ya que consideré que ofrecían una mayor libertad a la hora de usar imágenes y cinemáticas, al mismo tiempo que facilitaban el montaje y la integración de la interactividad.

## SINOPSIS

Despiertas en lo alto de una torre del silencio, eres un cuerpo una momia, te faltan los ojos y los buitres sobrevuelan tu cabeza. Deberás decidir: esperar a ser devorado o descender a través de las profundidades de la torre desentrañando los misterios que se hayan ocultos. Oyes un silbido, el sonido de un engranaje oxidado y un llanto. A través del encuentro con las entidades que moran la torre el jugador descubrirá poco a poco su estructura y funcionamiento, en un viaje extraño e inquietante a través del inconsciente y las sombras que este proyecta.





## GUIÓN, STORYBOARD Y LÍNEA DE EVENTOS

Para el desarrollo y preproducción del proyecto primero se elaboró un guión que incluye un desglose de las distintas pantallas del videojuego con sus escenas y textos correspondientes, en el orden de aparición. El juego tiene en total 22 pantallas, que se distribuyen de la siguiente manera: de la 1 a la 4 ocurren en lo alto de la torre; de la 5 a la 9 corresponden a la escena de la cripta y de la 10 a la 22 transcurren en los niveles inferiores, con 3 pantallas por cada personaje. Si bien tenía claro desde un principio que es lo que quería mostrar este paso me resultó muy necesario a la hora de organizar la información y poder llevar un seguimiento de las escenas ya realizadas. En esta sección se incluye también la línea de eventos que funciona como una versión más gráfica y simplificada del guión, y el storyboard, esencial para poder previsualizar las composiciones de las escenas de forma esquemática, y configurar una estética general y cohesionada del juego. El storyboard también permitió llevar un mejor control sobre el tipo de técnica utilizada para cada escena. Este fue realizado de forma manual y posteriormente digitalizado.

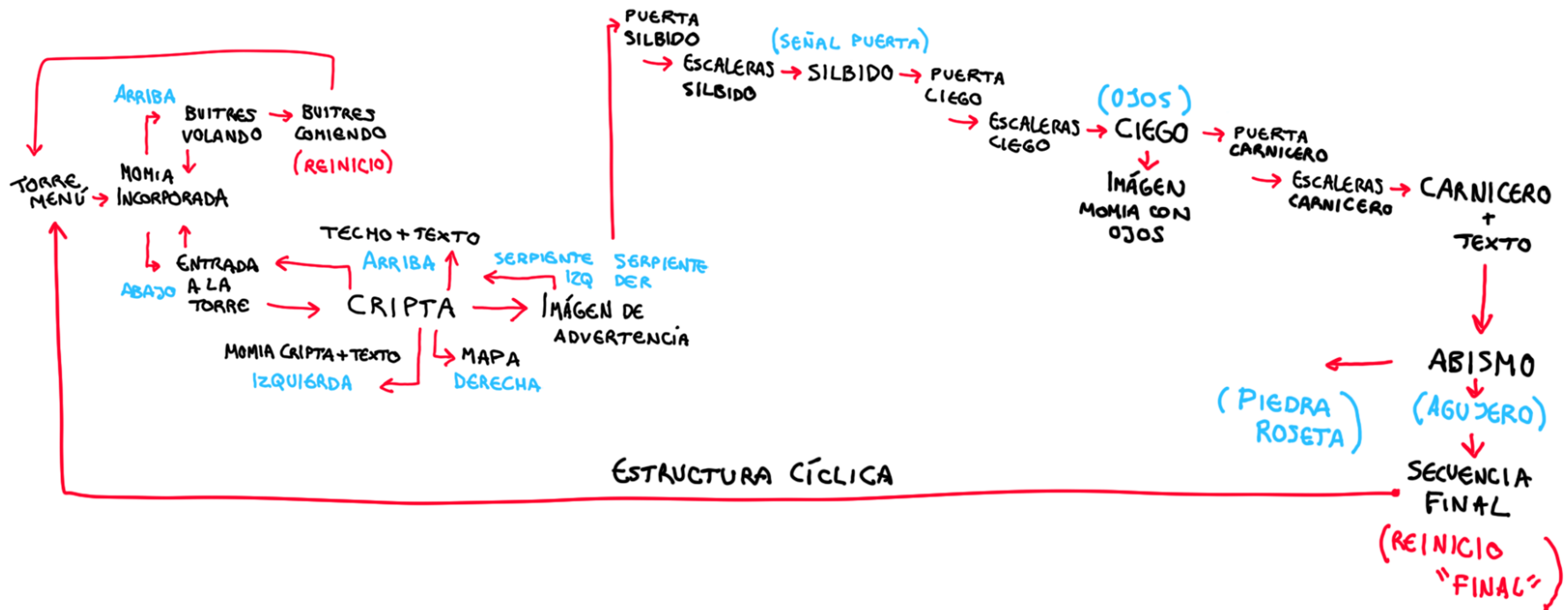


Figura 22:  
Autoría propia. (2025) Línea de eventos del juego, hecho en digital..

## LA TORRE DEL SILENCIO - GUIÓN

AVENTURA GRÁFICA "POINT AND CLICK"

MECÁNICAS DE JUEGO:

- Control mediante la interacción con gráficos
- Cinemáticas
- Interacción con el "click" del ratón.
- Estructura narrativa circular

### PARTE 1: EXTERIOR Y CRIPTA

#### PANTALLA 1 EXT.: MOMIA INCORPORADA

La momia se despierta en lo alto de la torre y se incorpora. Es posible mirar hacia arriba o hacia abajo, escogiendo la dirección de las manos.

#### PANTALLA 2 EXT.: BUITRES (HACIA ARRIBA)

Los buitres sobrevuelan la cabeza del jugador. Se puede retroceder a la pantalla 1 o seleccionar el gráfico del centro que reproduce la pantalla 3.

#### PANTALLA 3 EXT.

Si se selecciona el gráfico blanco y negro en la pantalla 2. Se reproduce esta escena. Los cuervos devoran el cadáver de la momia y el juego se reinicia.

#### PANTALLA 4 EXT.: ENTRADA (HACIA ABAJO)

Se ve la entrada a la torre. Se puede retroceder a la pantalla 1 o si se selecciona el gráfico blanco y negro se avanza a la siguiente pantalla.

#### PANTALLA 5 INT.: CRIPTA

La momia es iluminada por una vela encendida, a continuación, se ve la cripta, lugar previo a los niveles profundos. En esta pantalla se puede retroceder a la entrada, es posible mirar las paredes, hay 5

direcciones posibles: hacia atrás, derecha, izquierda, hacia arriba y hacia el interior.

#### PANTALLA 6 INT.: TECHO (HACIA ARRIBA)

En esta pantalla se puede ver una imagen que recuerda a los murales que se encuentran en catacumbas y criptas paleocristianas. Forma parte del concepto cosmogónico de la torre. El texto que aparece forma parte de los escritos poéticos. Se puede retroceder a la pantalla 5.

#### TEXTO:

“Entonces el buitre batió las alas sus tres cabezas despertaron y empezaron a gritar viendo la destrucción que había causado: «perdón, perdón» rogaban sin cesar hasta encontrar un abismo en el que esconderse, allí acechaba la serpiente, «muerde la carne poséela con tu pico», susurraba el animal, «observa el vacío y arrebató su poder, vuela alto y cuando no puedas volar más, déjate caer te estaré esperando al principio»

#### PANTALLA 7 INT.: MAPA (DERECHA)

En esta pantalla se puede ver el mapa que indica el sistema interno de la torre, los distintos niveles y sus respectivos personajes: El Silbido, El Ciego, El Carnicero y El Abismo. Se puede retroceder a la pantalla 5

#### PANTALLA 8 INT.: MOMIA DOPPELGÄNGER (IZQUIERDA)

En esta pantalla se puede ver al doppelgänger de la momia. El monólogo del personaje forma parte de los textos automáticos. Se puede retroceder a la pantalla 5.

#### TEXTO:

Piel fría carne en tensión, un ojo azul, que alcanza el vacío. Asomarse al abismo. La tensión

antes del impacto, la caída, el sueño, el abrazo frío. Puños contraídos y dolor de muelas, contención de daños y yagas en las palmas. El reflejo azul que me observa con ojos ausentes no soy yo. Antes, durante y después de la caída. Puede un cuerpo soportar la rasgadura del tiempo. Momificado. ¿Una vasija que puede contener a excepción de sus piezas de recambio? Perdí la cabeza 100 veces, seguiré siendo yo cuando ocurra otra vez. Hay un resorte en la membrana interior, no sé qué activa, pero siento un pequeño hormigueo cuando lo presiono. ¿Qué ocupa la tensión? El olor del aire antes de una tormenta, la humedad y el nudo antes del llanto, la suspensión previa a la caída. ¿Placidez antes o después? Acciones y reacciones. Antes y después. Cadencias y ritmos inevitables. Las consecuencias del gesto. La rigidez propia del odio, un bastón con el que golpear. Falso ídolo, profeta muerto, cadáver compuesto, penumbra.

#### **PANTALLA 9 INT.: ADVERTENCIA (INTERIOR)**

Se llega a esta pantalla pulsando en la entrada de la cripta. Se puede ver una advertencia: "Fuera o dentro no hay salida ¿Quieres seguir bajando? No podrás retroceder. Las serpientes que se sitúan en los márgenes permiten retroceder a la pantalla 5 o seguir bajando a los niveles inferiores.

## **PARTE 2: NIVELES INFERIORES**

#### **PANTALLA 10 INT.: PUERTA DEL SILBIDO**

Encuentras la primera puerta, es metálica con engranajes y de color cobrizo, aparece el nombre del personaje al cual pertenece el nivel de la torre en el que vas a entrar. Solo puedes avanzar a la siguiente pantalla. A partir de este momento ya no puedes retroceder.

#### **PANTALLA 11 INT.: ESCALERAS DEL SILBIDO**

Las escaleras de esta planta son oscuras y las paredes están repletas de engranajes. Se oyen pasos y el sonido de un silbido intermitente. Solo puedes avanzar a la siguiente pantalla.

#### **PANTALLA 12 INT.: EL SILBIDO**

El silbido es el primer personaje que encuentras en los niveles inferiores, y el primer aparato que conforma la estructura interna de la torre. Es una cabeza con un gran tubo que recoge información y se encarga de procesarla en material digestible para el carnicero. Cada vez que procesa el material silba. A su alrededor se amontonan los pensamientos y la información. El jugador debe encontrar la señal que marca la salida. Debes avanzar

#### **PANTALLA 13 INT.: PUERTA DEL CIEGO**

Encuentras la segunda puerta, está oxidada y es de color metálico, aparece el nombre del personaje al cual pertenece el nivel de la torre en el que vas a entrar. Solo puedes avanzar a la siguiente pantalla.

#### **PANTALLA 14 INT.: ESCALERAS DEL CIEGO**

Las escaleras de esta planta son oscuras y metálicas, llenas de tubos y cañerías. Se oyen pasos y un sonido de engranajes. Solo puedes avanzar a la siguiente pantalla.

#### **PANTALLA 15 INT.: EL CIEGO**

El ciego es el segundo personaje que encuentras en los niveles inferiores, y el segundo aparato que conforma la estructura interna de la torre. Es una gran cabeza metálica formada por engranajes y piezas metálicas. Se divide en tres fragmentos que rotan de forma independiente. Se encarga de redirigir el material procesado por el silbido y es el que alimenta al

carnicero. Una vez que se detiene el jugador debe arrancarle los ojos. Debes avanzar.

**PANTALLA 16 INT.: PUERTA DEL CARNICERO**

Encuentras la tercera puerta, es roja por las vísceras que cubren la superficie, aparece el nombre del personaje al cual pertenece el nivel de la torre en el que vas a entrar. Solo puedes avanzar a la siguiente pantalla.

**PANTALLA 17 INT.: ESCALERAS DEL CARNICERO**

Las escaleras de esta planta son oscuras, rojas y las vísceras cubren las paredes. Se oyen pasos y el llanto de un bebé. Solo puedes avanzar a la siguiente pantalla.

**PANTALLA 18 INT.: EL CARNICERO**

El carnicero es el tercer personaje que encuentras en los niveles inferiores, y el tercer aparato que conforma la estructura interna de la torre. Es una gran masa de carne que se contiene en su forma física solo porque el resto de los sistemas se encargan de contenerlo, alimentándolo. Habiendo destruido al ciego, el carnicero se expande hasta llenar todos los espacios de la torre. Se abre una herida en su carne por la que el jugador puede llegar a la siguiente pantalla. Debes avanzar. El monólogo del carnicero forma parte de los escritos automáticos.

**TEXTO:**

Me sorprende lo frágil que es el umbral, tan solo hace falta un paso en falso, un mal pensamiento para convertirse en monstruo, potencial fragmentario, la sombra, me veo sumida en la esquizofrenia de la ciudad, temo que los pensamientos y el aislamiento me alcancen, me recuerden que no hay causa que no contenga efecto. En una marcha lúgubre infinita con espectros de caras desencajadas y paso rápido. La ciudad me envuelve en el pulso de lo vivo y lo muerto, un cadáver que ríe de la tragedia y anda con la cabeza gacha, espera que no

se den cuenta de su presencia ¿A quién rezarle cuándo la fe se ha descompuesto en mil fragmentos punzantes? Brilla, sangra, ríe, llora, escupe, vomita, purga, grita, sacude, roe, roe hasta abrir un paso en el pecho, rasga la carne, atraviesa el corazón, mancilla el umbral y cuando estés al otro lado déjate caer al vacío.

**PARTE 3: EL ABISMO (EL RETORNO)**

**PANTALLA 19 INT.: EL ABISMO**

Esta pantalla corresponde al último nivel de la torre. La sala es oscura y está en ruinas, pero se puede ver una piedra y un foso en el suelo. El jugador puede seleccionar los dos elementos para acercarse.

**PANTALLA 20 INT.: LA PIEDRA (EL ESCATOCONCATENADOR)**

Esta pantalla muestra en detalle la piedra que se halla en la derecha de la imagen. Funciona a modo de "Piedra Roseta" y permite descifrar el lenguaje de la torre, es dónde se encuentra la traducción del abecedario y el poema del ESCATOCONCATENADOR, (que forma parte de los textos poéticos de la obra).

**PANTALLA 21 INT.: EL FOSO**

Plano detalle del foso que hay en medio de la sala. Hay una pequeña inscripción que el jugador puede pulsar y permite visualizar la última escena.

**PANTALLA 22 INT.: RETORNO**

Última escena. Secuencia rápida de imágenes inconexas. Caes a través del foso y apareces al inicio del juego.

# STORYBOARD

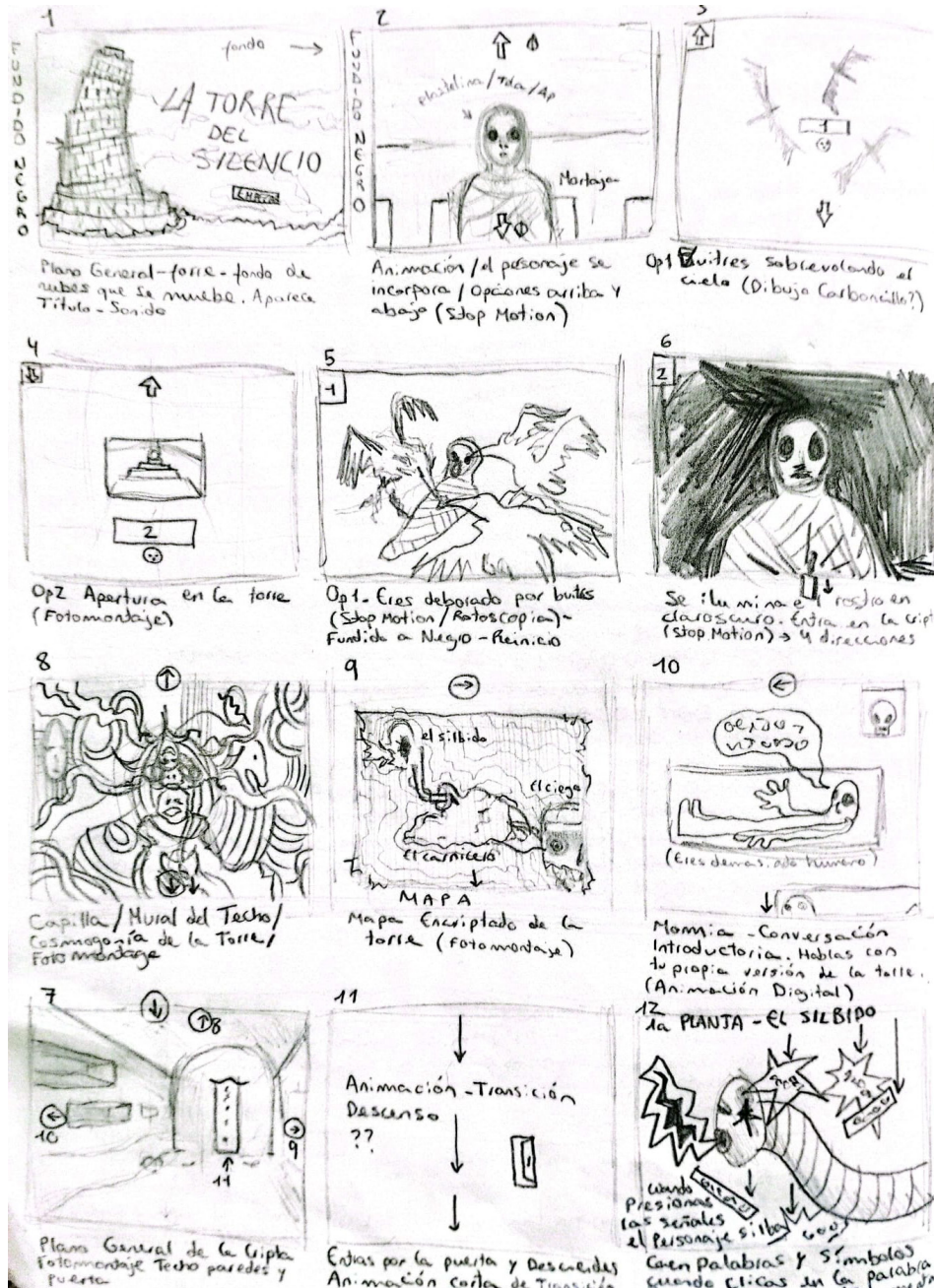


Figura 23: Autoría propia. (2025) Storyboard 1, lápiz sobre papel.

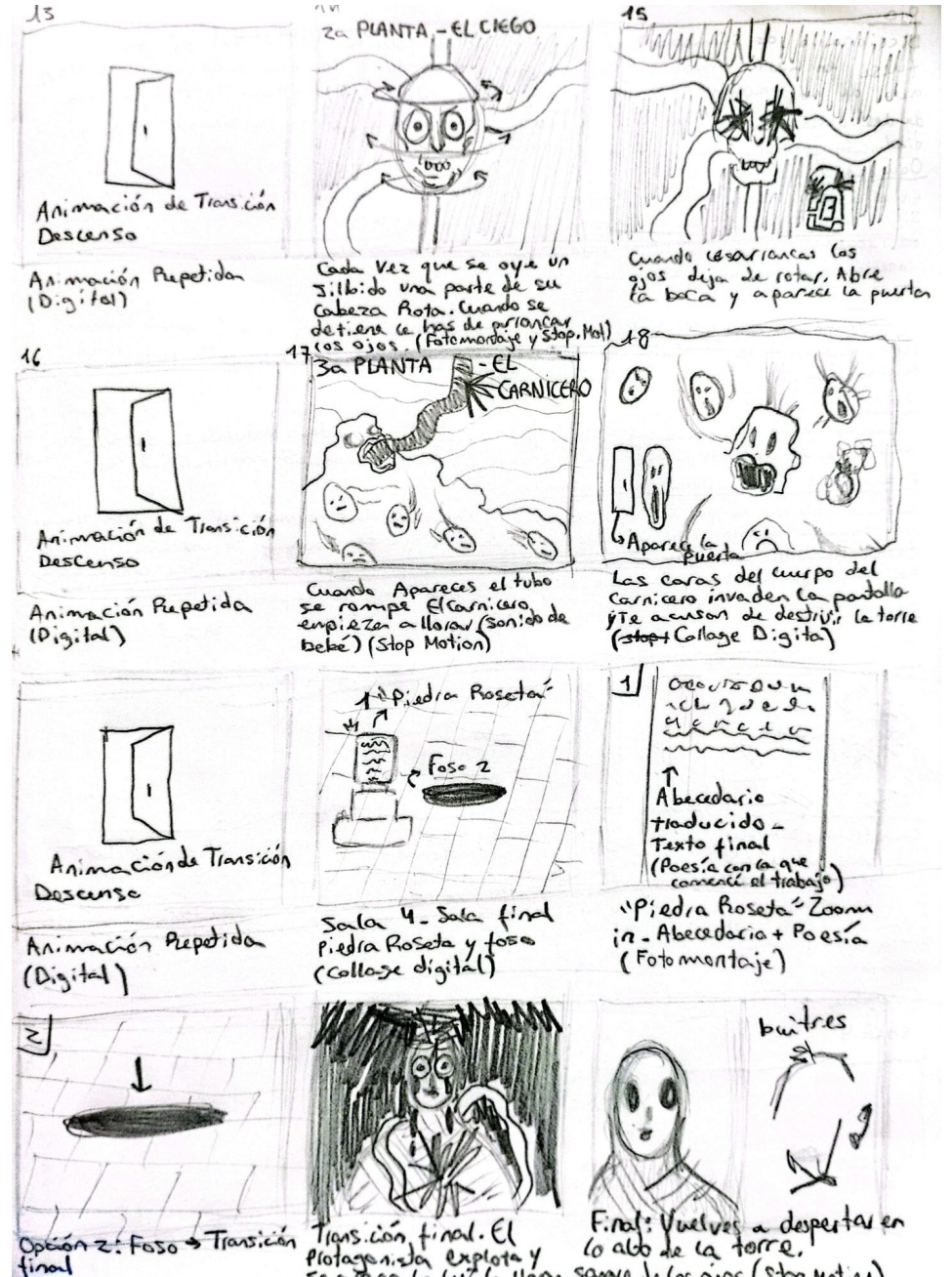


Figura 24: Autoría propia. (2025) Storyboard 2, lápiz sobre papel.

## DESARROLLO ARTÍSTICO: MOODBOARDS, DISEÑO, CREACIÓN DE PERSONAJES Y ESPACIOS

La fase preliminar del proyecto se inició con la elaboración de moodboards, los cuáles permitieron capturar la estética general y visualizar los elementos que se deseaba incorporar en cada una de las salas. Esta etapa resultó particularmente significativa dentro del proceso de diseño, ya que fue fundamental para definir con mayor precisión las características de cada escena y cada personaje.

Desde un principio tenía claro que quería que el diseño de la obra remitiera al trabajo de artistas como Dave Mackean, ya que considero que el uso del fotomontaje da como resultado una estética espectral, onírica y tétrica, esencial en el desarrollo del proyecto.

Entre los aspectos que se tuvieron en cuenta durante el proceso de diseño se encuentran la movilidad y maleabilidad de los modelos. Dado que las maquetas estaban destinadas para su uso en stop-motion, fue fundamental seleccionar materiales flexibles pero firmes. Lo suficientemente blandos para permitir un movimiento fluido de las piezas, pero también lo bastante consistentes como para garantizar su estabilidad durante la animación. Se ha intentado siempre priorizar la expresividad del movimiento por encima de la pulcritud o la fluidez de las imágenes.

El personaje principal está inspirado en las momias del antiguo Egipto, por la idea del muerto que transita. El modelo fue realizado con alambre, tela, arcilla polimérica y relleno de algodón. Ya que el juego transcurre en el interior de una torre, los escenarios son

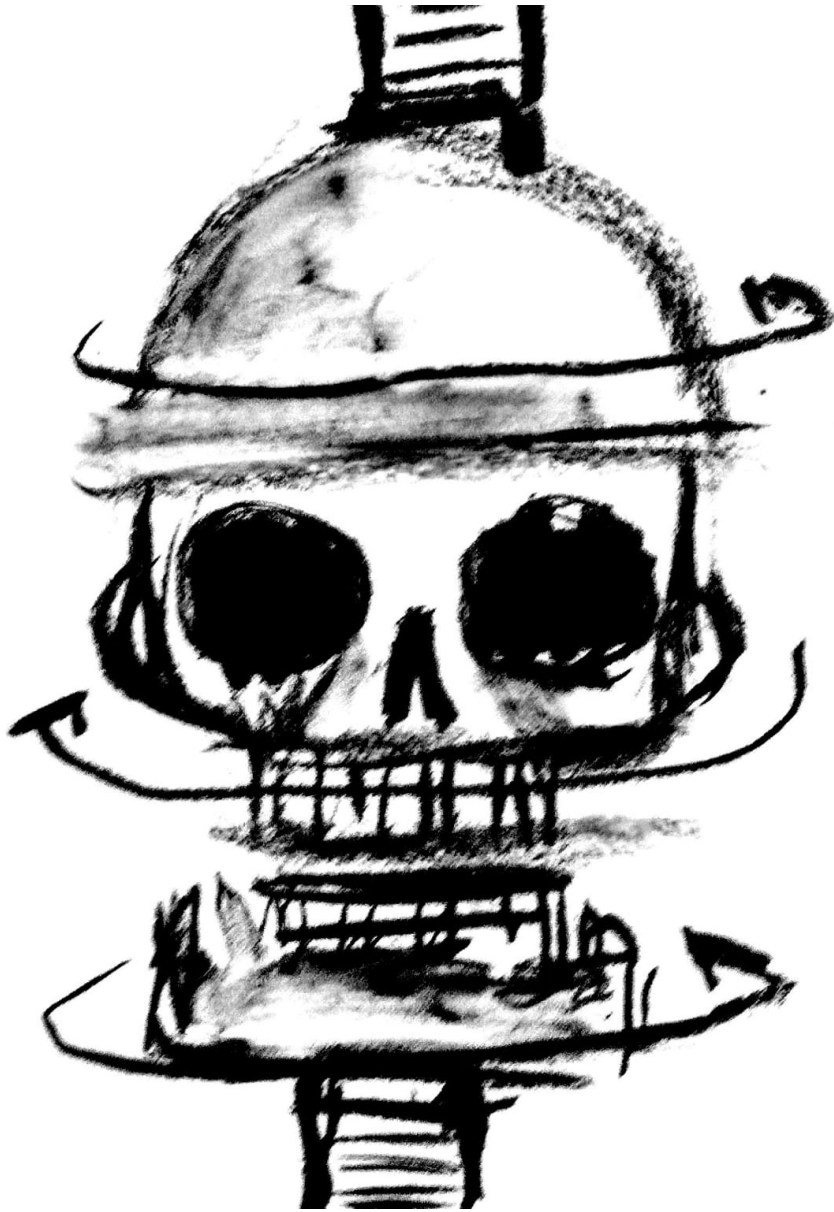
oscuros y siniestros. Para su desarrollo primero se realizaron pruebas en 3D, utilizando el programa Blender. Sin embargo, esta opción se descartó porque la textura de la piedra y el carácter expresivo de los espacios eran menores al resultado que ofrecía el fotomontaje, más acorde con la atmósfera que se buscaba transmitir.

Esta sección incluye imágenes de los bocetos preliminares, los moodboards, y las pruebas descartadas.



Figura 25:  
Autoría propia. (2025) Diseño de los personajes, esbozo a lápiz sobre papel

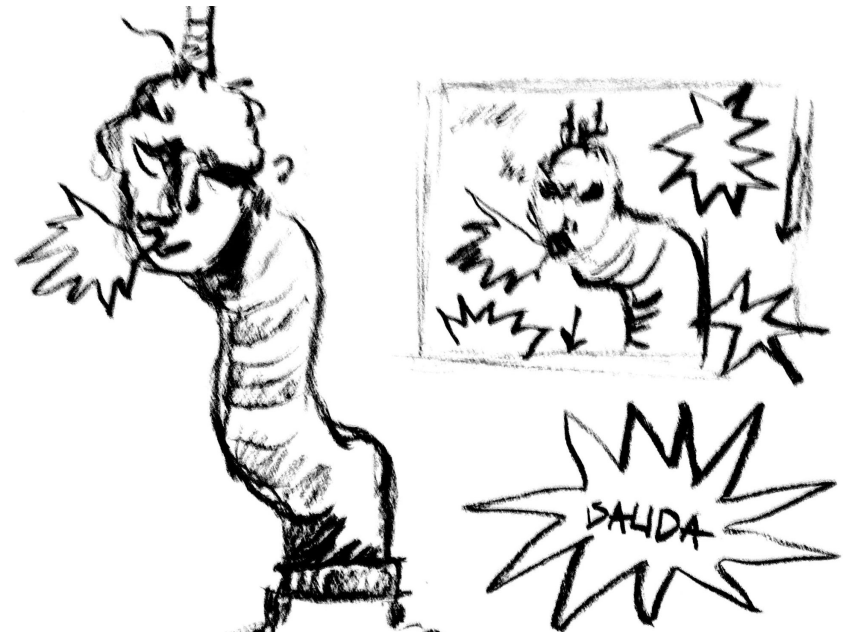




**Figura 27:**  
*Autoría propia. (2025) Diseño de los personajes, esbozo preliminar del Ciego a carboncillo.*



**Figura 28:**  
*Autoría propia. (2025) Diseño de los personajes, esbozo preliminar del Carnicero a carboncillo.*



**Figura 29:**  
*Autoría propia. (2025) Diseño de los personajes, esbozo preliminar del Silbido a carboncillo.*

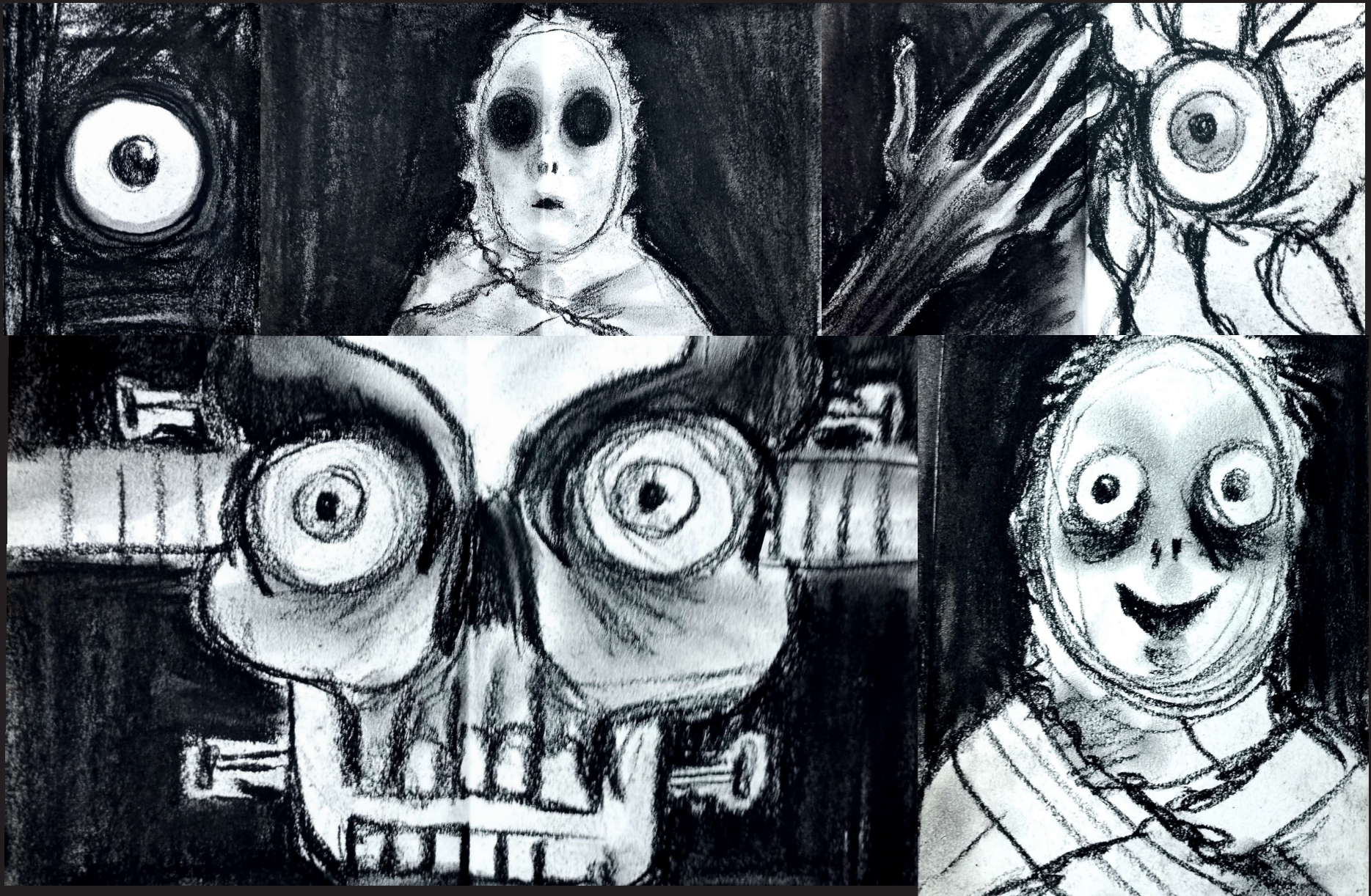
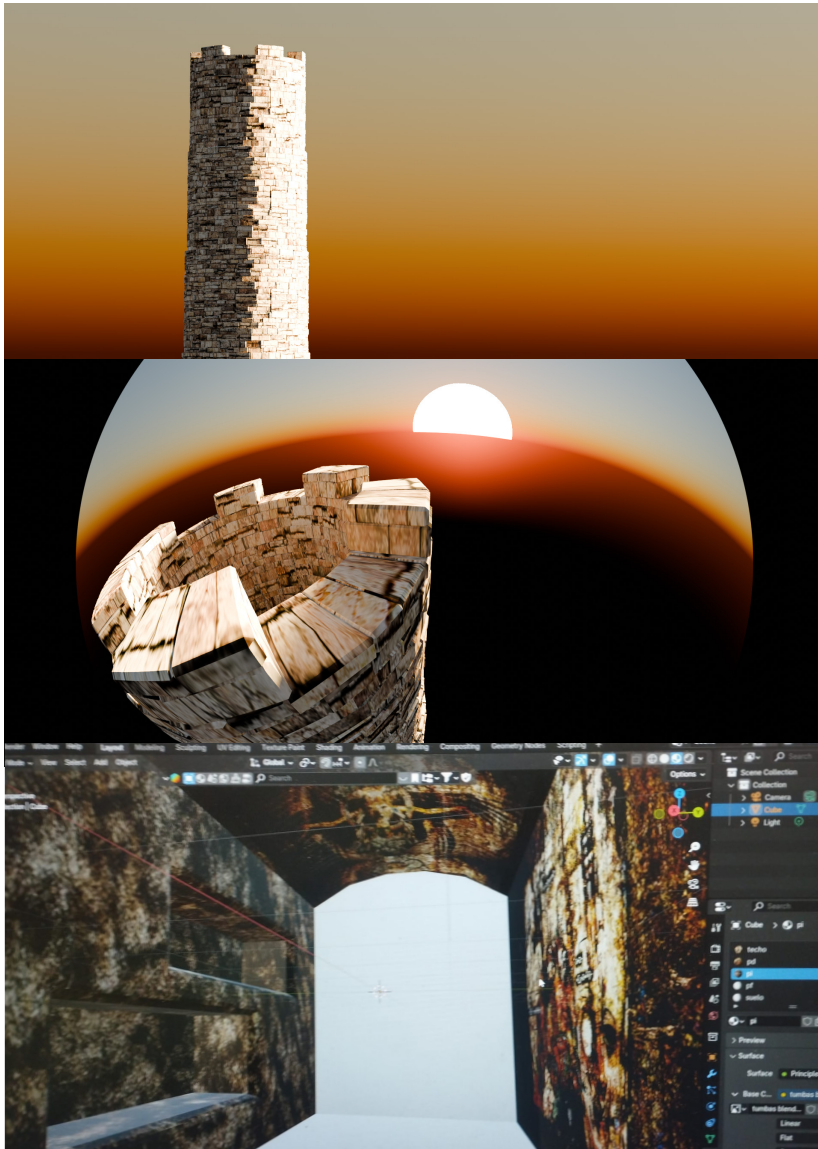
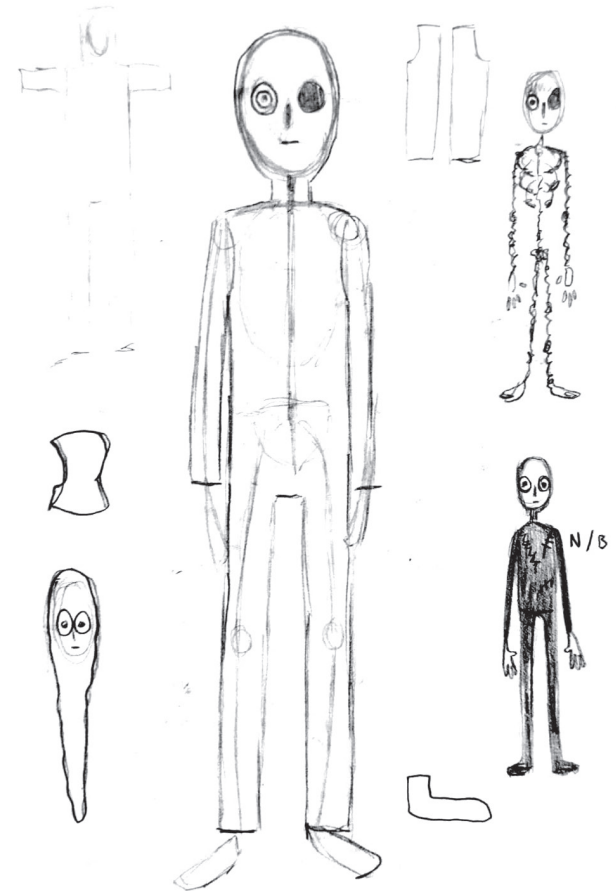


Figura 30:  
*Autoría propia. (2025) Secuencia esbozada del Ciego. Carboncillo prensado sobre papel*



**Figura 31,32 y 33:**  
 Autoría propia. (2025) Pruebas de Blender 3D Descartadas



**Figura 34:**  
 Autoría propia. (2025) Diseño del personaje principal, la momia.

**Figura 35:**  
 Autoría propia. (2025) Modelo de la momia. Realizado con alambre, tela y arcilla polimérica.

## MATERIALES, MEDIOS Y TÉCNICAS

Para la realización de este proyecto se han utilizado principalmente 3 técnicas: el fotomontaje, la animación stop-motion y el uso del motor de juego GameMaker para darle interactividad a la pieza.

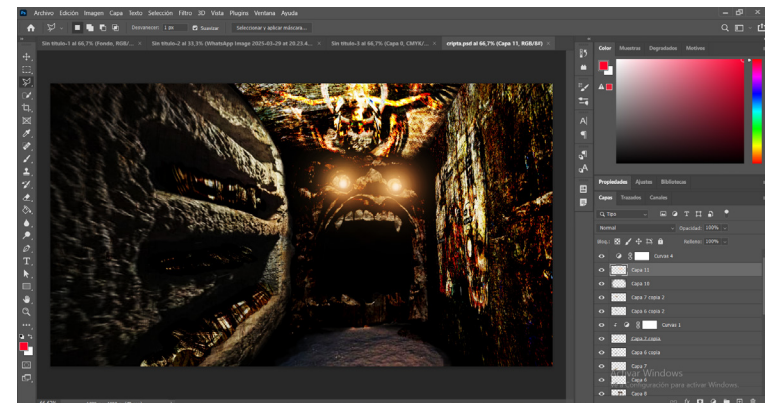
**Stop motion:** Los stop-motion se han realizado de forma bastante rudimentaria, con una base de cartón en la que apoyar los distintos modelos, un fondo verde a modo de croma para poder añadirle el fondo de manera digital, un par de focos LED Neewer, un trípode y una cámara CANON EOS 600D. He utilizado el software DragonFrame, específico para la realización de Stop Motion y posteriormente se han editado los vídeos en AfterEffects y Premier a 12 fotogramas por segundo. Los materiales empleados en la construcción de las maquetas y modelos de los personajes son variados, incluyen: plastilina, tubos de plástico, piezas encontradas en contenedores, clavos, pintura, aerosoles, papel de plata, e incluso masa de pan en el caso del personaje del Carnicero.

**Fotomontaje:** El fotomontaje se ha utilizado en la realización de los fondos y el diseño de los espacios generales, así como en las imágenes de personajes estáticas e intervenidas. Para hacer los fotomontajes se han utilizado imágenes extraídas prácticamente en su totalidad de internet, Google imágenes y Pinterest, y, posteriormente, han sido trabajadas en Photoshop, haciendo uso de los modos de fusión para darles el estilo característico del proyecto.

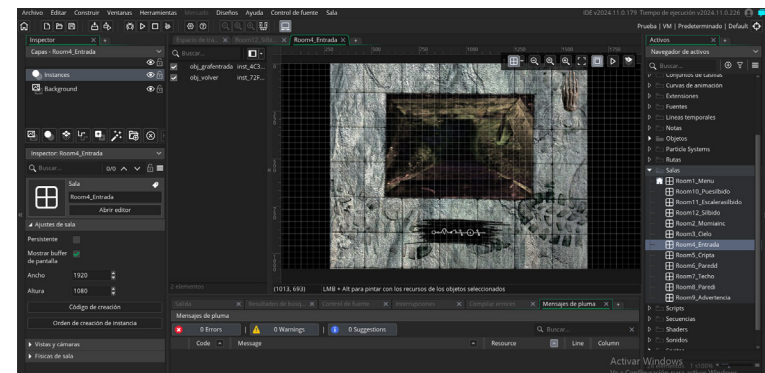
**GameMaker:** Para el desarrollo interactivo del proyecto se usó el motor libre de juego GameMaker. Pese a ser un software un tanto limitado ha resultado útil a la hora de darle interactividad al juego de forma sencilla e intuitiva, sin necesidad de tener conocimiento previo en programación.



**Figura 36:**  
*Autoría propia. (2025) Set para la grabación de Stop-Motion*



**Figura 37:**  
*Autoría propia. (2025) Interfaz Photoshop, fotomontaje.*



**Figura 38:**  
*Autoría propia. (2025) Interfaz GameMaker, Interactividad.*

## PRODUCCIÓN

Este apartado contiene una explicación del desarrollo y montaje de las animaciones. Así como un desglose de los distintos niveles, con sus respectivos fotomontajes y modelos. Además, incluye un apartado con los textos que aparecen a lo largo del juego y un breve resumen del desarrollo gráfico del lenguaje simbólico propuesto.

### PROCESO DE DESARROLLO Y MONTAJE DE ANIMACIONES:

El proceso de desarrollo de la producción visual y la incorporación de interactividad fue en paralelo. A la vez que se montaban las animaciones y los fotomontajes, estos se fueron incorporando al proyecto interactivo. Esto resultó especialmente útil a la hora de llevar un orden claro de los elementos interactivos y no abrumarse ante tanto exceso de información.

Las animaciones se han realizado con una combinación entre técnica manual, stop motion e intervención digital. Los principales programas que se han utilizado para su edición son: DragonFrame, para la realización y AfterEffects y Premier para el montaje, la eliminación del croma, el ajuste de color y el control de velocidad. Las animaciones son de 12 fotogramas por segundo, que pese a no ser el standard (24fps) es la velocidad que mejor permite economizar el tiempo de producción manteniendo la fluidez del movimiento.

### DESGLOSE DE NIVELES

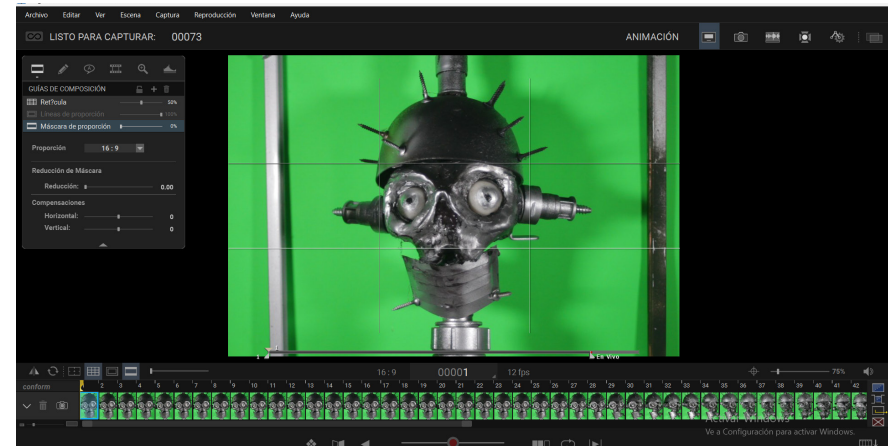


Figura 39:  
Autoría propia. (2025) Interfaz de Premier, edición.

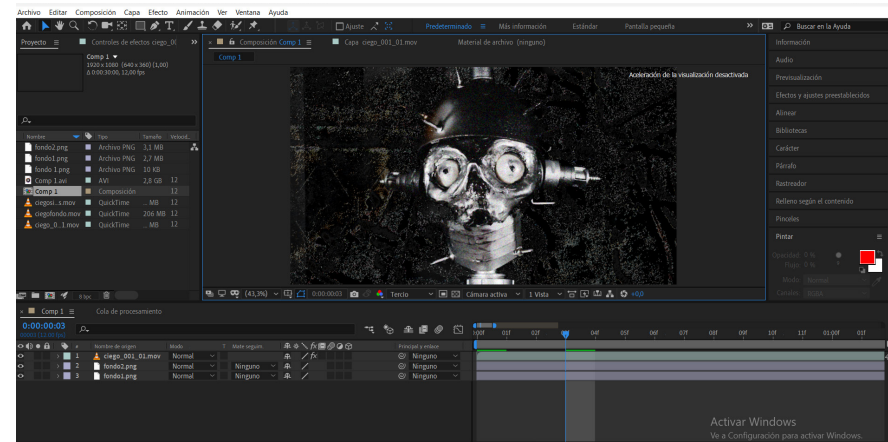


Figura 40:  
Autoría propia. (2025) Interfaz de AfterEffects, edición.

## NIVEL 0: EL EXTERIOR: LO ALTO DE LA TORRE (CONSCIENTE)

Esta sección incluye el menú, la momia incorporándose en lo alto de la torre, la entrada y las animaciones de los buitres. El estilo es más realista que el de los niveles interiores justamente para marcar esta división entre dentro y fuera.



Figura 41 y 42:  
Autoría propia. (2025) Gráficos interactivos

Figura 43 , 44 y 45:  
Autoría propia. (2025) Fondos de La Torre del Silencio.

# NIVEL 1: LA CRIPTA (PRECONSCIENTE)



Figura 46: Autoría propia. (2025) Momia iluminada por la vela.



Figura 49: Autoría propia. (2025) Momia incorporándose (La efigie)



Figura 47: Autoría propia. (2025) El techo de la cripta.



Figura 50: Autoría propia. (2025) Advertencia.



Figura 48: Autoría propia. (2025) El mapa.

Esta sección incluye múltiples pantallas como: la momia iluminada por la vela, la pared del mapa, la pintura del techo, la momia doppleganger incorporándose y la advertencia. El nivel de la cripta funciona como vestíbulo o zona de introducción a la torre y está inspirada principalmente por las catacumbas romanas y el arte paleocristiano. La puerta en forma de boca que sirve de entrada a los niveles inferiores es una pequeña referencia al Cabaret del Infierno, lugar en el que se reunían los surrealistas.



Figura 51: Autoría propia. (2025) Fondo de la Cripta

## NIVEL 2: EL SILBIDO (INCONSCIENTE)



Figura 52: Autoría propia. (2025) La puerta que conduce al Silbido.

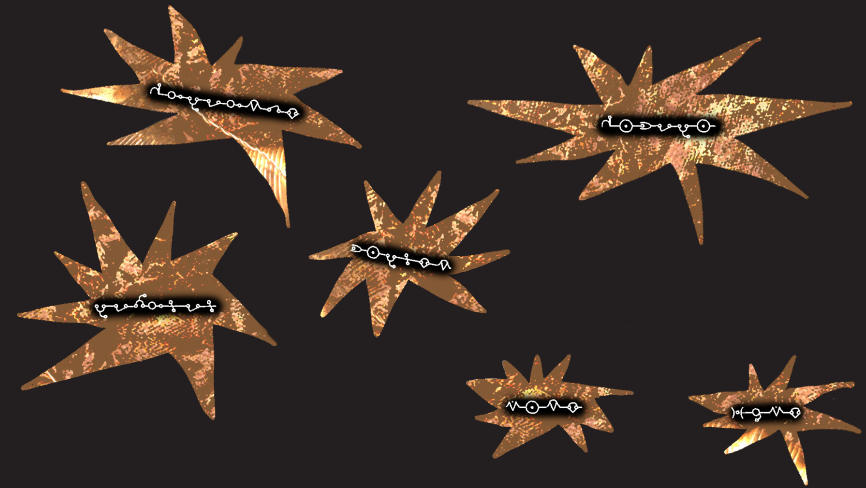


Figura 54: Autoría propia. (2025) Los gráficos de texto de la sala del Silbido.



Figura 53: Autoría propia. (2025) Las escaleras que conducen al Silbido.

La sección del Silbido, de forma similar a la del Ciego, pretende ser una mezcla entre elementos tecnológicos como el engranaje y lo orgánico, por ello los esquemas de color remiten al óxido y la suciedad. El modelo se realizó con tubos de plástico, plastilina, alambre, aerosol de varios colores y alguna pieza de metal.



Figura 55: Autoría propia. (2025) La sala del Silbido.

## NIVEL 3: EL CIEGO (INCONSCIENTE)



Figura 56: Autoría propia. (2025) La puerta que conduce al Ciego.



Figura 58: Autoría propia. (2025) La momia le roba los ojos al Ciego.



Figura 57: Autoría propia. (2025) Las escaleras que conducen al Ciego.

La sección del Ciego pretende ser un lugar frío y estéril. Por eso el esquema de colores se basa en los tonos plateados y metálicos, con texturas y elementos que combinan la máquina con lo orgánico. El modelo del Ciego fue realizado a través del ensamblaje de piezas encontradas: palo de muleta, clavos, tornillos, piezas de metal y plástico. Y el modelaje de plastilina que posteriormente fue pintada con aerosol.



Figura 59: Autoría propia. (2025) La sala del Ciego.

## NIVEL 4: EL CARNICERO (INCONSCIENTE)

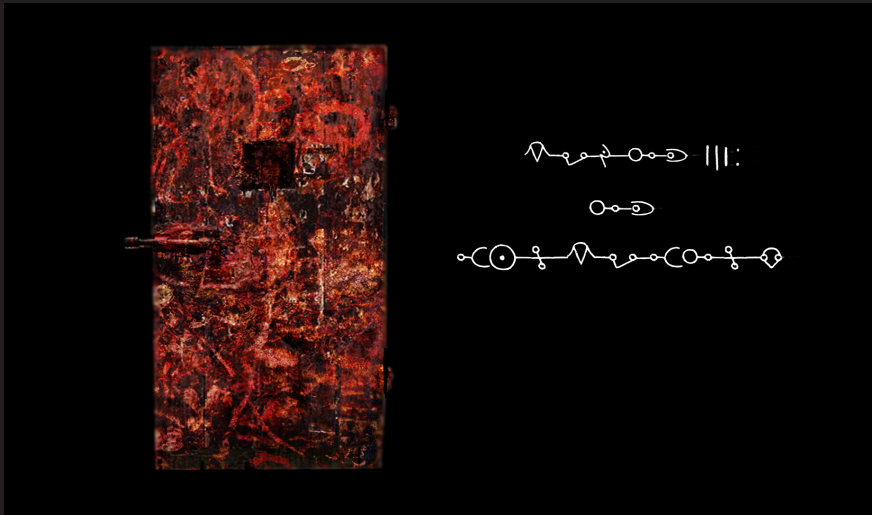


Figura 60: Autoría propia. (2025) La puerta que conduce al Carnicero.



Figura 62: Autoría propia. (2025) La cabeza del Carnicero.

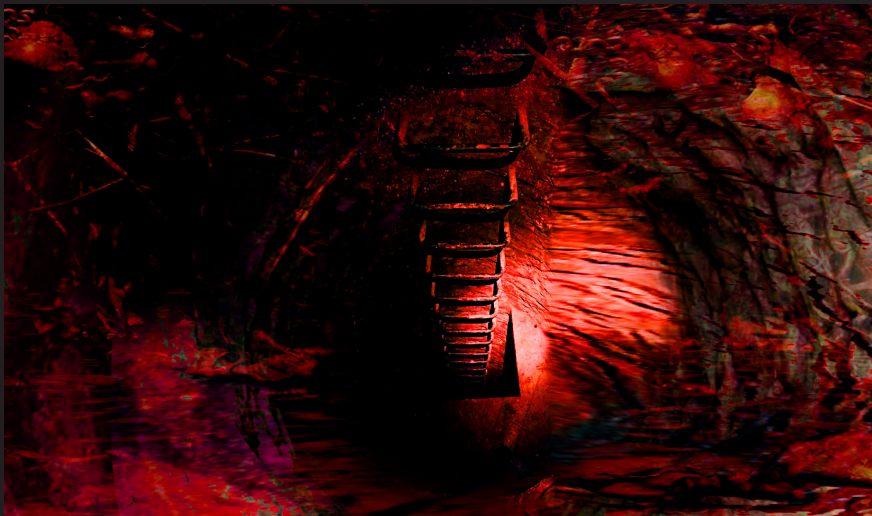


Figura 61: Autoría propia. (2025) Las escaleras que conducen al Carnicero.

Al ser una representación de lo abyecto, las secciones de este personaje son de tonos rojos con texturas que recuerdan a la víscera. El modelo o maqueta del personaje se realizó con una masa de pan (harina, aceite, agua y levadura), bañada en pintura acrílica, pegamento blanco y anilina.



Figura 63: Autoría propia. (2025) La sala del Carnicero.

## NIVEL 5: EL ABISMO (INCONSCIENTE)



Figura 64: Autoría propia. (2025) El alfabeto traducido.

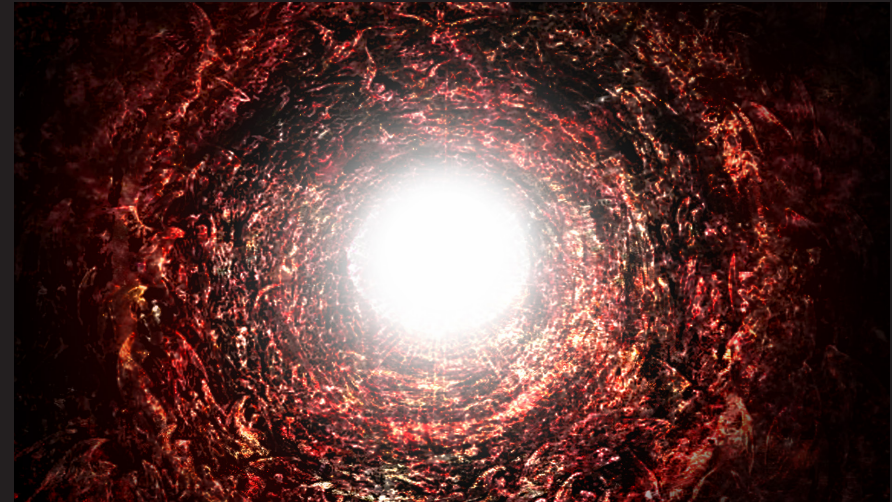


Figura 66: Autoría propia. (2025) El foso, el último escenario

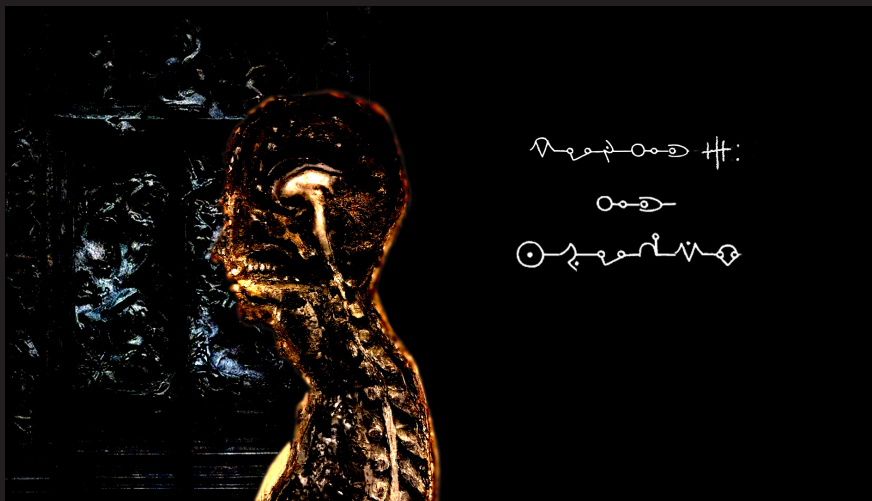


Figura 65: Autoría propia. (2025) La puerta que conduce al abismo.

En esta última sección encontramos el elemento más importante del juego “La piedra roseta” que permite descriptar el lenguaje. Esta pantalla funciona a modo de conclusión. Al ser el nivel más profundo de la torre las imágenes son lúgubre y los tonos son muy oscuros.

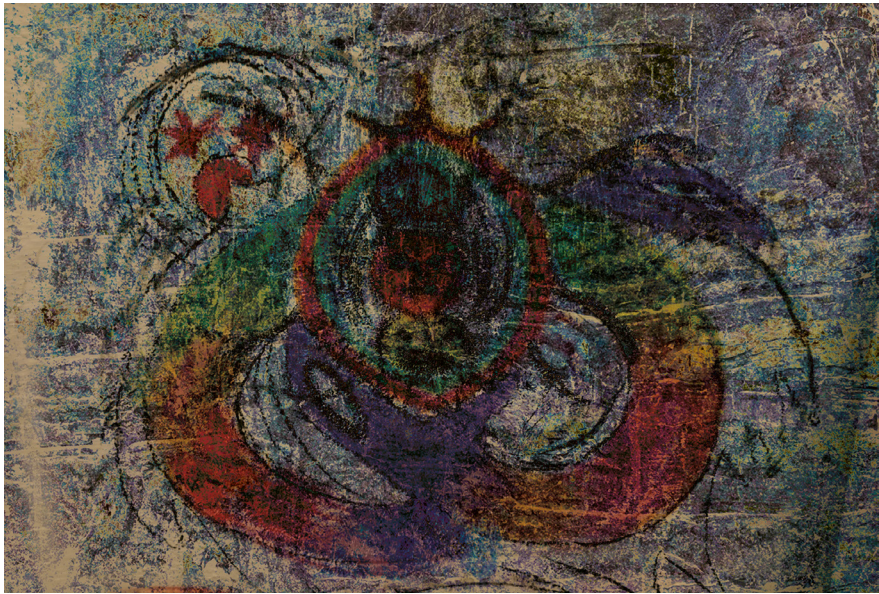


Figura 67: Autoría propia. (2025) El abismo. (Último Nivel)





N-o s-o-o-c-g-o-o-s-u-o-o-n s-g-o-o n-o )(-P o-c-o-g-r-i-o s-g-o-o n-o c-o-n-r-o-o-n-r-o-o  
 o-n-o-o-c-r-o-o o-n g-n-o n-o-s-o-o-t-o s-g-m-g-z-z-o e-n-n-e-n-n-e-o c-o-n  
 o-r-i-s-o-o-c-r-o-o-r-i e-u-o c-o-s-o-r-i e-u-o-r-i-o-n-c-o-f-o-y-o-r-i P s-o-r-i-o s-o-s-u-y-o  
 s-o c-r-o-g-y-o-y N-o o-n-p-g-o-s-p-o-o o-n o-s s-g-s-r-i-o e-u-o s-o p-e-p-o P s-o  
 n-g-o-s-r-o g-n c-o-y-o-p-o-s s-g-o-o s-u-o e-u-o s-o s-g-o-m-o-y-u-o P o-n-y-o  
 c-o-n s-o c-o-g-o-o-o s-i-o-o-t-o o-r-i-s-o-s-o s-g-o-o n-o r-i-o e-u-o-n c-g-o-n-r-o-o  
 e-u-o-r-i-g s-g-o-r-i-o-n-c-r-o-o s-o s-g-e-o-n s-o-o-o-s-g-s-o c-g-o-n-y-o s-o n-o-r-o  
 )(- e-u-o-r-i-o-c-o-v-s-g-o-r-i-o o-n n-e-s p-g-o-n-o-n-r-o-r-i s-g-n-o-o-n-r-o-r-i-s  
 s-g-u-s-s-o r-i-o-n-s-i-o s-u-o s-s-o-s-o o-r-i-c-g-s-o p-o-n-e-r-o s-g-s-i-o  
 s-i-s-r-o r-i-o-c-g-y-o s-o-o s-o-o )(-r-o-o o-g-s-u-s g-n s-o-r-i-o o-n  
 o-s s-o-o-t-o s-o-r-i-o s-o c-o-s-n-o o-s-i-o-p-e-r-o-r-i-o o-s c-o-s-o-o-n  
 n-o-n-c-r-o-s-s-o-o s-g-n-s-g-o-o P c-g-o-n-y-o o-r-i-o-r-i-o s-o s-o-s-o s-o-y-o  
 e-u-o-o-o-o c-o-o-s-o o-s p-o-c-r-o-o



**Figura 68:**  
 Autoría propia. (2025) Ilustración realizada para el texto “El buitre y La Serpiente”,  
 Imagen descartada.

## DISEÑO DEL SISTEMA DE ESCRITURA

El abecedario diseñado para el proyecto está inspirado principalmente en el lenguaje “Marciano” inventado por Hélène Smith. El modo de escritura no contiene espacios entre las letras porque pretende hacer referencia a la idea de hilo de pensamiento, símbolos que aparecen en una línea que mantiene el significado. El jugador sólo podrá descryptarlo al final cuando se muestra el artefacto con el poema del Escatoconcatenador. Las letras están vagamente basadas en los símbolos alquímicos y en las constelaciones y sus símbolos. Ejemplos:

- H: )(- Constelación piscis
- A: o o Símbolo del oro en la alquimia

El desarrollo de la tipografía digital se ha realizado con ayuda de la web Calligraphr que mediante el uso de una plantilla permite transformar la escritura manual o digital en una fuente compatible con programas como: Word, InDesign o Photoshop.



## POSTPRODUCCIÓN

Este apartado contiene una explicación del montaje interactivo del videojuego y un breve resumen de la postproducción de sonido.

### MONTAJE DEL VIDEOJUEGO E INTERACTIVIDAD

Para el desarrollo interactivo del proyecto se ha utilizado el software libre GameMaker, que permite generar juegos sencillos, a través del código GML, un sistema de programación similar al JavaScript que también incluye el GML visual, que en vez de funcionar con código fuente se ejecuta en base a gráficos visuales.

Hay que tener en cuenta tres elementos básicos a la hora de incorporar la interactividad a un proyecto de GameMaker: las salas, los objetos y los sprite. Si bien existen muchos otros elementos en el programa, éstos son los que principalmente se han utilizado para el desarrollo del juego. He podido aprender a utilizar este programa a través de tutoriales de YouTube y a la comunidad de GameMaker.

**Salas:** Las salas son las distintas pantallas en las que transcurre la acción. Cuando uno quiere cambiar la secuencia, el fondo o el vídeo que se reproduce se debe cambiar de sala.

**Objetos:** Los objetos son los elementos que permiten la interacción. Normalmente su gráfico se representa con uno de los sprites, pero en caso de usar objetos en blanco, esto puede ayudar a generar funciones ocultas, como controlar la visibilidad de los objetos o reproducir un vídeo. En una sala los objetos deben ser posicionados en la capa de Instancias, por orden de prioridad.

**Sprites:** Los Sprites son gráficos que representan personajes, objetos y fondos. Son las imágenes que constituyen el aspecto visual del juego y que se aplican a las salas y los objetos.

### Explicación de una secuencia simple:

Si por ejemplo se quisiera hacer una secuencia en la cuál se reproduce un vídeo y a continuación pulsas en un objeto para avanzar a la siguiente sala, estos son los pasos que se deberían seguir:

- 1 - Crear una sala a la cuál en este ejemplo nombraremos Room2\_Momiainc.
- 2 - En la capa de background de la sala importar el sprite deseado (Ej: spr\_Momiainc), que servirá de fondo estático para la escena.
- 3 - A continuación, crear un objeto en blanco (sin sprite asignado) que irá en la capa de instancias y nos permitirá reproducir un vídeo al inicio de la sala. En el editor del objeto (Ej: Obj\_Momiainc) habrá que programar lo siguiente:

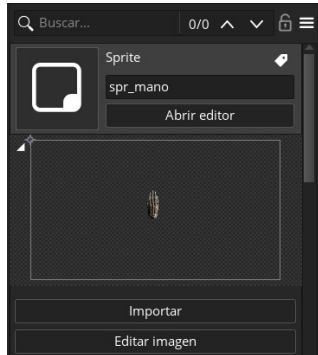
#### En un evento de crear:

```
video = video_open("anim-incorporado-def.mp4"); //reproduce el vídeo
video_enable_loop(false); // Permite reproducirlo en bucle o una sola vez
```

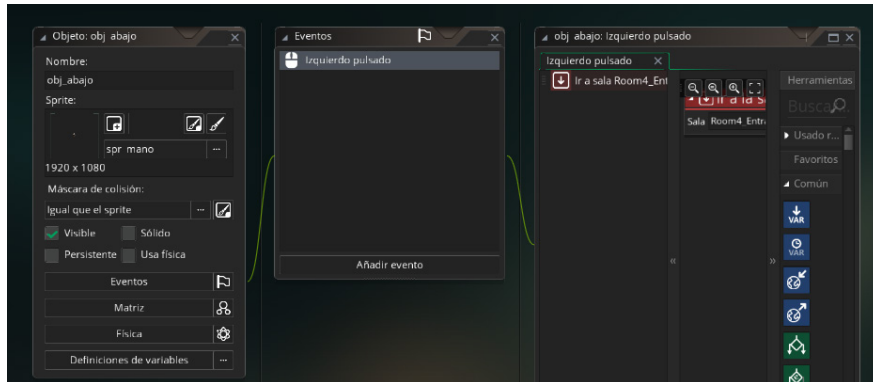
#### En un evento de dibujar:

```
var _videoData = video_draw();
var _videoStatus = _videoData[0];
if (_videoStatus == 0)
{
    draw_surface(_videoData[1],0,0);
} // Permite dibujar el objeto en la sala siempre que este se reproduzca.
```

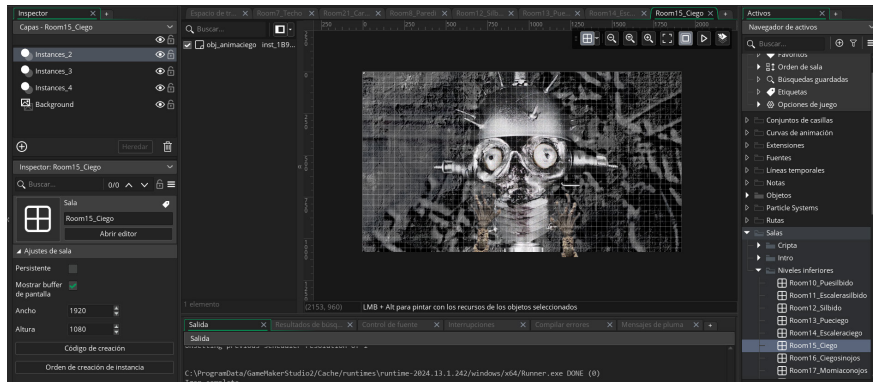
- 4 - Finalmente crearemos otro objeto (Ej: obj\_flechabajo) con un sprite asignado (visible) que situaremos en una capa de instancias inferior a la del vídeo. En el editor de objeto generaremos un evento de GML visual que nos permitirá avanzar a la siguiente sala.



**Figura 71:**  
Autoría propia. (2025) Imagen de la configuración de un sprite



**Figura 72:**  
Autoría propia. (2025) Imagen de la configuración de un objeto



**Figura 73:**  
Autoría propia. (2025) Imagen de la configuración de una sala.

## SONIDO

El sonido en La torre del silencio funciona como herramienta atmosférica, en cuanto al desarrollo creativo de esta sección me he basado en la idea de la acústica, definida como la experiencia de escuchar un sonido sin poder ver el lugar de dónde proviene. Es a través de la introducción de sonidos discordantes y extraños antes de entrar a las salas y poder observar el origen del sonido, dónde este toma una dimensión espeluznante y siniestra. Para construir la atmósfera sonora he utilizado principalmente archivos de audio libres extraídos de Youtube y Freesound como: los silbidos, el llanto de un bebé o los ruidos de engranajes. Posteriormente los he compuesto y editado en Premier. Para la banda sonora he realizado una mezcla entre varias canciones de Coil, grupo de música experimental e industrial y piezas de música de vanguardia como la electrónica o el espectralismo.



# OBRA FINAL

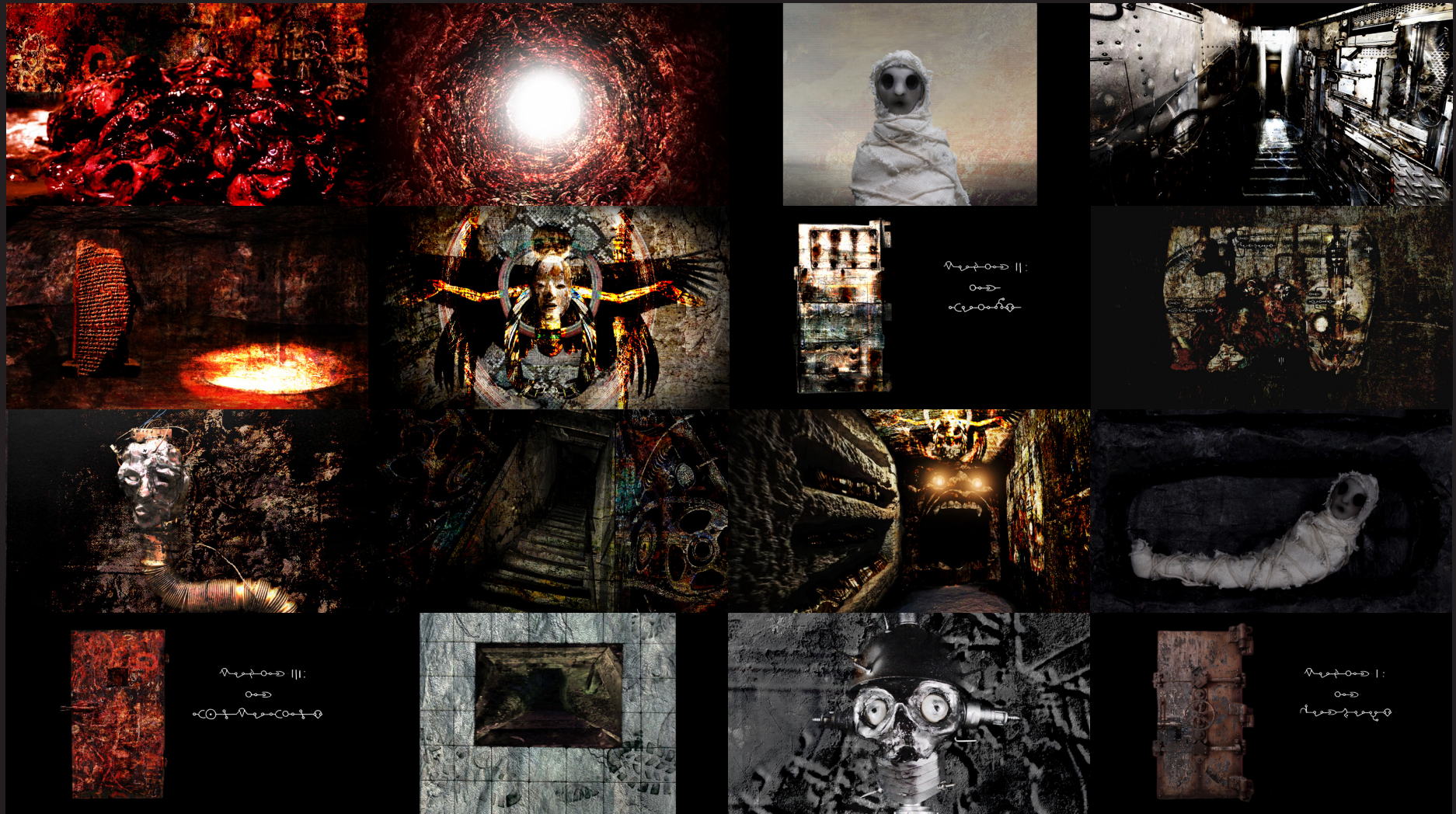


Figura 74: Autoría propia. (2025) Collage de la obra

ENLACE AL GAMEPLAY: <https://youtu.be/3Toe1a2bV4o>



# TRABAJO COMPLEMENTARIO

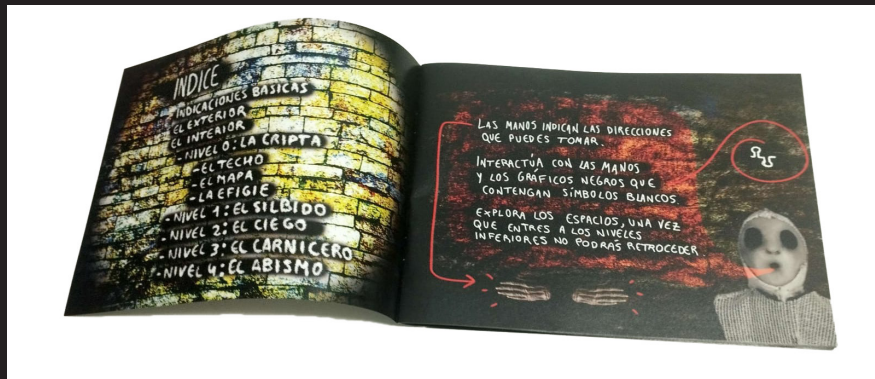


Figura 75: Autoría propia. (2025) Imagen del manual de juego

Como complemento del proyecto se ha realizado un pequeño manual de juego, que aparte de indicar la mecánica de juego de algunas secciones que pueden resultar confusas, también funciona como recopilatorio visual y estético del proyecto. En el manual se incluyen los textos traducidos, para facilitar su comprensión y no obligar al jugador a descifrar cada texto para poder leerlo, ya que descifrar todos los mensajes llevaría mucho tiempo. Este manual se presentará el día de la presentación para facilitar la interacción con la pieza.



Figura 76: Autoría propia. (2025) Portada del manual



Figura 77: Autoría propia. (2025) Contraportada del manual



Figuras 78 y 79: Autoría propia. (2025) Imágenes del manual



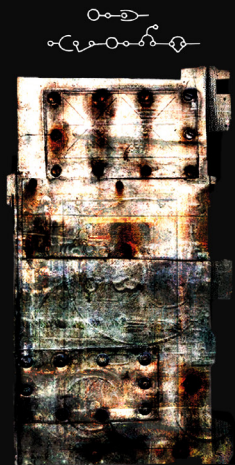
Figuras 80 y 81: Autoría propia. (2025) Imágenes del manual

## NIVEL 3: EL CARNICERO

MÉ SORPRENDE LO FRÁGIL QUE ES EL UMBRAL, TAN SOLO HACE FALTA UN PASO EN FALSO UN MAL PENSAMIENTO PARA CONVERTIRSE EN MONSTRUO, POTENCIAL FRAGMENTARIO, LA SOMBRA, ME VEO SUMIDA EN LA ESQUIZOFRENIA DE LA CIUDAD, TEMO QUE LOS PENSAMIENTOS Y EL AISLAMIENTO ME ALCANCEN, ME RECUERDEN QUE NO HAY CAUSA QUE NO CONTENGA EFECTO. EN UNA MARCHA LÚGUBRE INFINITA CON ESPECTROS DE CARAS DESENCAJADAS Y PASO RÁPIDO, LA CIUDAD ME ENVUELVE EN EL PULSO DE LO VIVO Y LO MUERTO, UN CADÁVER QUE RÍE DE LA TRAGEDIA Y ANDA CON LA CABEZA GACHA, ESPERA QUE NO SE DEN CUENTA DE SU PRESENCIA ¿A QUIÉN REZARLE CUÁNDO LA FE SE HA DESCOMPUESTO EN MIL FRAGMENTOS PUNZANTES? BRILLA, SANGRA, RÍE, LLORA, ESCUPE, VOMITA, PURGA, GRITA, SACUDE, ROE, ROE HASTA ABRIR UN PASO EN EL PECHO, RASGA LA CARNE, ATRAVIESA EL CORAZÓN, MANCILLA EL UMBRAL Y CUANDO ESTÉS AL OTRO LADO DÉJATE CAER AL VACÍO.



NIVEL I:  
EL SILBIDO

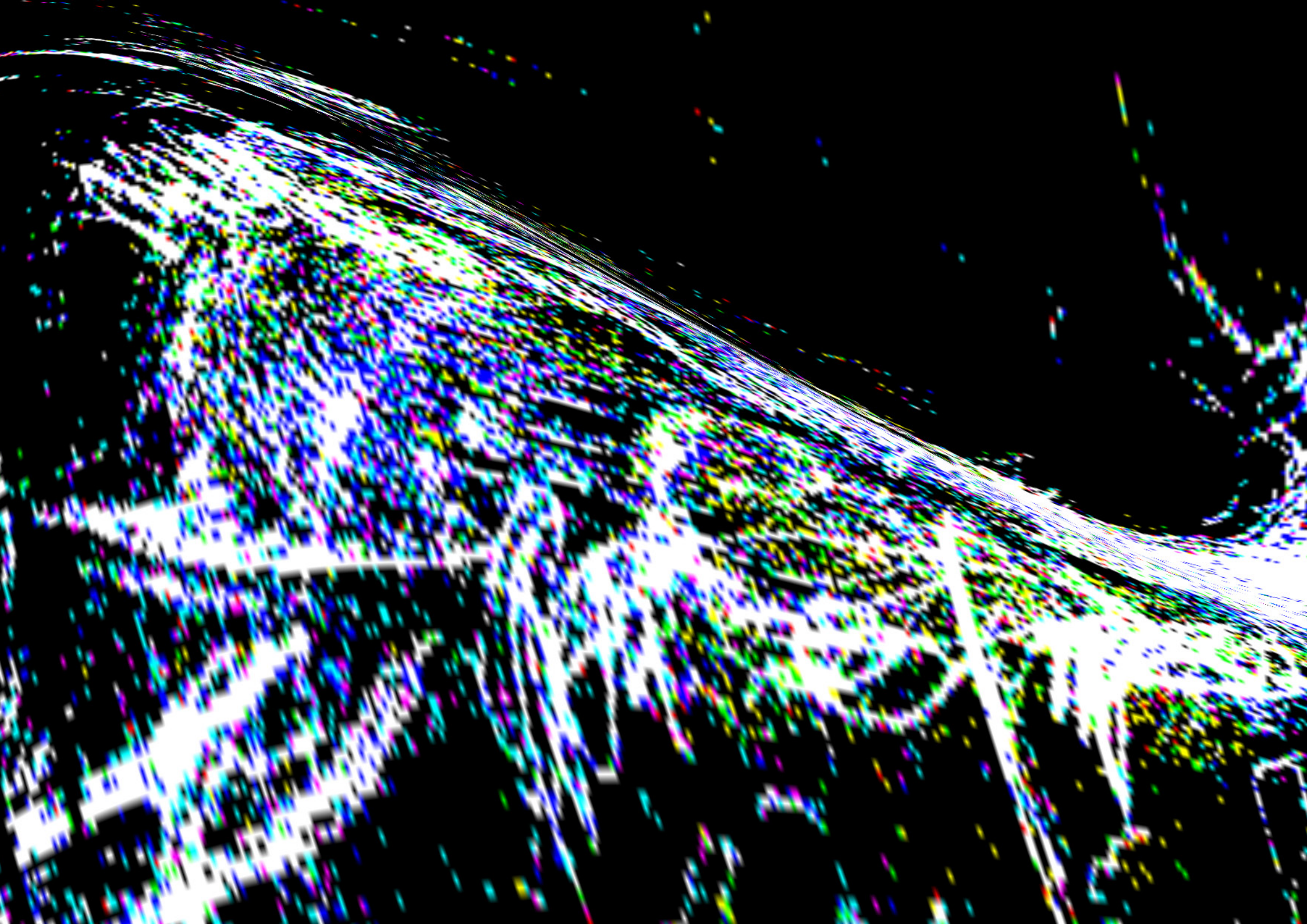


NIVEL II:  
EL CIEGO



NIVEL III:  
EL CARNICERO





## CONCLUSIONES

Hemos visto a lo largo del trabajo que existen múltiples formas de abordar lo psíquico. Es a través del análisis de obras como: *Lo raro y lo espeluznante* de Fisher, *Poderes del horror* de Kristeva o *La imaginación simbólica* de Durand que hemos podido evidenciar las diversas formas desde las que el pensamiento enmarca lo inconsciente. Abarcando desde aproximaciones con enfoques de carácter cultural, como las teorías del inconsciente colectivo y la estructura mítica, hasta perspectivas psicológicas, como el psicoanálisis freudiano o las teorías de lo abyecto, incluyendo también derivas artísticas, como las formas de producción surrealistas.

Finalmente se ha llegado a la conclusión de que una de las vías más eficaces de aproximarse a lo inconsciente y simbólico es a través del marco de lo extraño, considerando la mente como máquina de montaje y herramienta de expresión sensible.

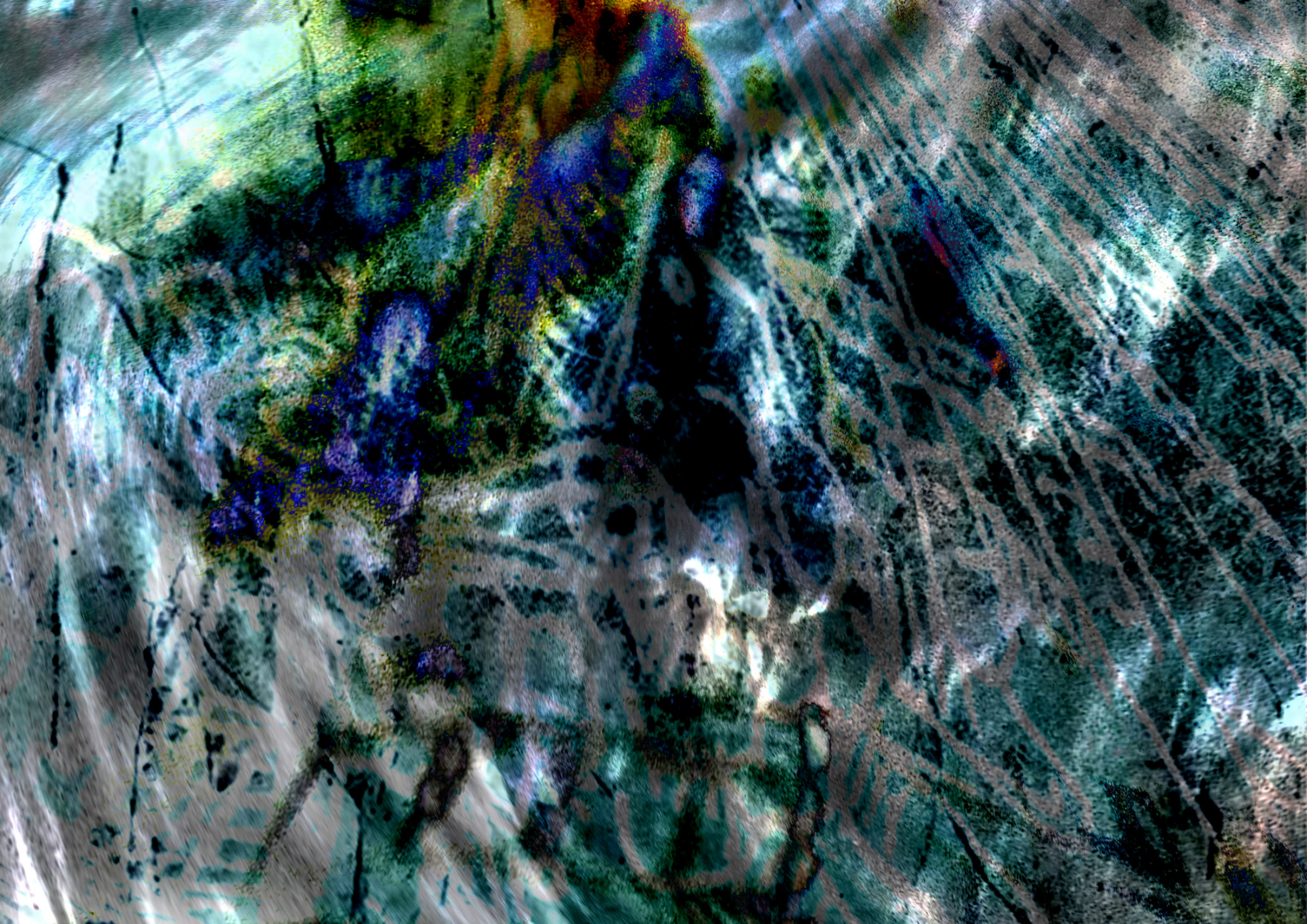
A partir de este acercamiento teórico a las cuestiones planteadas en el proyecto, he podido ir cumpliendo con los objetivos propuestos, realizando una exploración conceptual, estética y narrativa de temáticas relacionadas con la existencia, la subjetividad y la posición del sujeto frente al destino. Esta indagación ha permitido dar forma a aquello que resulta difícil de representar. Además, he podido experimentar con distintas técnicas como el stop-motion, el fotomontaje o las dinámicas de interacción, que me han permitido llevar a cabo una producción multidisciplinar, con un resultado atmosférico, ecléctico y personal que refuerza la conceptualización de la obra.

Una de las principales dificultades a las que me enfrentado durante el desarrollo del proyecto ha sido la incorporación de la interactividad, ya que este no es un medio con el que suelo trabajar. Solo lo había utilizado previamente en una ocasión, y con otro programa. Además, me encontré con la dificultad añadida de que no contaba con conocimientos previos de programación. Aprender un motor de juego de cero en tan poco tiempo ha supuesto un gran reto, pero ha resultado clave para mantener la motivación. Por otro lado, también me he visto muy condicionada por los tiempos de producción, ya que la realización de las animaciones ha resultado especialmente laboriosa. Me habría gustado disponer de más tiempo para pulir ciertos detalles, pero aun así, me siento muy satisfecha con el resultado.

Uno de los aspectos más positivos del desarrollo teórico ha sido lo enriquecedor que ha resultado establecer conexiones entre obras y pensamientos de distintas disciplinas. He podido descubrir obras como, las de Dave McKean o William Blake que, aunque aparentemente no guardan relación, pueden resultar interesantes a la hora de ejemplificar las sinergias y puntos de conexión que se pueden trazar entre medios artísticos y cómo estos puntos de unión e interdisciplinariedad ayudan a profundizar en los propios procesos mentales y estéticos. También he aprendido que la mejor forma de superar el bloqueo artístico, es mediante una práctica constante y persistente.

Algo especialmente valioso para mí ha sido la oportunidad que este trabajo me ha brindado de incorporar nuevas herramientas de trabajo, lo que ha ampliado las posibilidades de producción interactiva dentro de mi práctica artística. De cara a futuro, considero

que este juego tiene potencial para expandirse. Además, el hecho de haber aprendido a integrar la interacción en mis piezas audiovisuales puede ayudarme a establecer otro tipo de relación entre mi obra y el espectador. Este proyecto también me ha resultado útil para dar respuesta o de alguna manera purgar ciertas inquietudes personales a través de la escritura y lo poético, que es algo que me gustaría seguir explorando. Con este trabajo cierro un ciclo, pero no pierdo la esperanza de seguir expresándome a través de lo visual.



# FUENTES

## BIBLIOGRAFÍA

- Aznar Almazán, Y.; (2011); Los discursos del arte contemporáneo; Madrid; 1ª ed.; Editorial Universitaria Ramon Areces

- Bauduin, T.M., Ferentinou, V., Zamani, D.; (2018); Surrealism, Occultism and Politics. In Search of the Marvellous. New York; First edition.; Editorial Routledge

- Blake, W.; (2022); Antología bilingüe. The Tiger; 3ª ed.; Alianza Editorial

- Breton, A.; (1978); What is surrealism?. Selected writings. New York; 1ª edición; Editorial Monad.

<https://mail.google.com/mail/u/0/#inbox/>

- Campos Méndez, I. (s.f.). La adaptación de las costumbres funerarias en el Irán Antiguo: “Las torres del silencio”. Sociedad Española de Iranología.

<https://www.iranologia.es/pdf-lector/6.pdf>

- Cirlot, J.E.; (2024); Diccionario de símbolos; Madrid; 27ª ed.; Editorial Siruela

- Cirlot; J.E.; (2019); El ojo de la mitología. Su simbolismo; 11ª ed.; Editorial: Wunderkammer.

- Dominguez Rojas, A.L., Yañez Canal, J; (2011); El inconsciente: una mirada sobre su historia y sus retos actuales. Psicología Latina; Volumen 2; número 2; pág. 172-183.

<https://psicologia.ucm.es/data/cont/docs/29-2013-04-25-art21.pdf>

- Durand, G., (2023); La imaginació simbòlica; Barcelona; 1ª ed.; Col·lecció Biblioteca del Pensament Contemporani, 6; Fragmenta Editorial

- Fisher, M.; (2018); Lo raro y lo espeluznante; Barcelona; 1ª ed.; Editorial Alpha Decay, S.A.

- Jung, C.G; (2010); Obra Completa, volumen 9/1. Los arquetipos y lo inconsciente colectivo. 2ª edición. Editorial Trotta.

- Laplanche, J., Pontalis, J.B.; 2013. Diccionario de Psicoanálisis. Editorial Paidós.

<https://teoriaspsicologicas2.wordpress.com/wp-content/uploads/2013/02/diccionario-laplanche-pontalis.pdf>

- Mandel, C.;(2013); Notas sobre la categoría de “lo abyecto” en las artes visuales. Escena: Revista de las Artes. Volumen 72, número 1, pág. 7-12.

<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/escena/article/view/14450/13744>

- McKean, D.; (2023); Thalamus: The Art of Dave McKean; 1ª ed.; Editorial: Dark Horse.

- Milton, J.; (2018); El Paraíso perdido; Edición de Esteban Pujals; 12ª ed.; Colección Letras Universales; Editorial Cátedra.

- Palomares Arribas, J.L.;(2003); La génesis del pensamiento radical en William Blake. Universidad Complutense de Madrid, Servicio de Publicaciones. <https://hdl.handle.net/20.500.14352/63818>

- Picon Bueno, D; (2014); Recepción de William Blake: desde su público contemporáneo hasta el Surrealismo; <http://hdl.handle.net/10803/285267>

- Ruiz Nuñez, J. (2007); El origen de las aventuras gráficas: La ficción interactiva; CDC Cuadernos de Comunicación, número 1; pág. 154-163  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2953223/>  
<https://www.yumpu.com/es/document/read/14864607/el-origen-cdc-cuadernos-de-comunicacion-esco>

- Schweitzer, D. (Ed.). (2003). The Thomas Ligotti Reader: Essays and Explorations. Wildside Press.

## WEBGRAFÍA

- Alcoberro, R. (s.f.). Nietzsche: una introducción. Recuperado el 3 de junio de 2025, de <http://www.alcoberro.info/nietzsche-una-introduccio.html#p13>

- Bermúdez, A.; (2025, Febrero, 23); Marx Ernst artista del collage: Un viaje surrealista. Adriana Bermúdez; [https://adrianabermudez.com/max-ernst-artista-del-collage/?srslid=AfmBOorsCtixJdtelsr80WqM03k4Y04cg-Vtynr-uWlQ\\_XyB2\\_o\\_CwCD](https://adrianabermudez.com/max-ernst-artista-del-collage/?srslid=AfmBOorsCtixJdtelsr80WqM03k4Y04cg-Vtynr-uWlQ_XyB2_o_CwCD)

- Breton, A. (2025, Marzo, 2); What is surrealism?; Peculiarmormyrid; [https://peculiarmormyrid.com/wp-content/uploads/2015/04/what\\_is\\_surrealism.pdf](https://peculiarmormyrid.com/wp-content/uploads/2015/04/what_is_surrealism.pdf)

- Buried Treasure. (2020, 31 de agosto). Milk inside a bag of milk inside a bag of milk. <https://buried-treasure.org/2020/08/milk-inside-a-bag-of-milk-inside-a-bag-of-milk/>

- Éditions Prairial; (2025, Febrero, 23); Max Ernst. Rêve d'une petite fille qui voulu entrer au carmel.\_ <https://editions-prairial.fr/images/16carmel-extrait.pdf?submit=Feuilleter>

- Éditions Prairial; (2025, Febrero, 23); Max Ernst.Les femmes 100 têtes. <https://editions-prairial.fr/images/09sanstetes-extrait.pdf?submit=Feuilleter>

- Éditions Prairial; (2025, Febrero, 23); Max Ernst.Une semaine de bonté ou les sept éléments capitaux. <https://editions-prairial.fr/images/23usb-extrait.pdf?submit=Feuilleter>

- Enzian Theater. (s.f.). Mad God. Recuperado el 18 de mayo de 2025, de <https://enzian.org/film/mad-god/>

- IMDb. (s.f.). David Cronenberg. Recuperado el 18 de mayo de 2025, de <https://www.imdb.com/name/nm0000343/>

- IMDb. (s.f.). Phil Tippett. Recuperado el 18 de mayo de 2025, de <https://www.imdb.com/name/nm0864138/imdb.com+3imdb.com+3imdb.com+3>

- KB Nationale Bibliotheek; 2025, Febrero, 23) Collection Anny Antoine et Louis Koopman. Les femme 100 têtes; <https://collecties.kb.nl/fr/collection-koopman/1926-1930/la-femme-100-tetes>

- Kristeva, J.; (2025, Marzo,2); Sobre la Abyección; con-versiones; <https://con-versiones.com/nota0847.htm#as>

- Ligotti, T. (2011, 19 de diciembre). The Red Tower. Weird Fiction Review. <https://weirdfictionreview.com/2011/12/the-red-tower-by-thomas-ligotti/>

- Lindroth, M. (2015). Hylics [Videojuego]. Steam. <https://store.steampowered.com/app/397740/Hylics/>

- McKean, D.; (2025, Febrero, 24); Dave McKean. <https://www.davemckean.com/>

- MobyGames. (s.f.). Dark Seed. Recuperado el 3 de junio de 2025, de <https://www.mobygames.com/game/302/dark-seed/>

- Musée D'Orsay; (2025, Febrero, 23); Marx Ernst "Une semaine de bonté". Les collages originales.

<https://www.musee-orsay.fr/es/agenda/exposiciones/presentacion/max-ernst-une-semaine-de-bonte-los-collages-originales>

- Sakuba, T. ;(2025, Febrero, 21); Garage: Bad Dream Adventure; [https://en.wikipedia.org/wiki/Garage\\_\(video\\_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Garage_(video_game))

- Sleek Magazine. (2025, 3 de junio). The most frightening works of Cindy Sherman. <https://www.sleek-mag.com/article/cindy-sherman-scariest-work/>

- Taípe Campos, N.G.; (2025, Marzo ,1); Los Mitos: consensos, aproximaciones y distanciamientos teóricos. Gazeta de Antropología, volumen 20, artículo 16; [https://www.ugr.es/~pwlac/G20\\_16NestorGodofredo\\_Taípe\\_Campos.html](https://www.ugr.es/~pwlac/G20_16NestorGodofredo_Taípe_Campos.html)

- Tani, R.; Nuñez, M.G. (2025, Marzo, 4); Nietzsche, Freud y el eterno retorno del mito. Acheronta. Revista de Psicoanálisis y Cultura; <https://www.acheronta.org/acheronta16/eternoretorno.htm>

- Union Internationale De La Marionnette; (2025, Febrero, 23); World Encyclopedia of Puppetry Arts: Bread and Puppet Theater; <https://wepa.unima.org/es/bread-and-puppet-theater/>

- Union Internationale De La Marionnette; (2025, Febrero, 23); World Encyclopedia of Puppetry Arts: Paul Zaloom; <https://wepa.unima.org/es/paul-zaloom/>

## VIDEOGRAFÍA

- Kora Press Start; (2025, Febrero, 21); El extraño videojuego japonés que se perdió; Youtube;  
[https://www.youtube.com/watch?v=sw05\\_CvZROk&ab\\_channel=KoraPressStart](https://www.youtube.com/watch?v=sw05_CvZROk&ab_channel=KoraPressStart)
- Museo de Bellas Artes de Bilbao; (2025, Febrero, 23); Conferencia de Georges Sebbag: Max Ernst y Aram Mouradian, su primer galerista. (13.02.2025);  
[https://www.youtube.com/watch?v=6bJyh\\_chCCM&ab\\_channel=MuseodeBellasArtesdeBilbao](https://www.youtube.com/watch?v=6bJyh_chCCM&ab_channel=MuseodeBellasArtesdeBilbao)
- Sakuba, T. ;(2025, Febrero, 21); Garage: Bad Dream Adventure; Youtube;\_  
<https://www.youtube.com/@tmmskb/videos>
- YouTube. (n.d.). GameMaker Tutorials [Lista de reproducción]. YouTube.  
[https://www.youtube.com/playlist?list=PLPRT\\_JORnlur4v19PHXCtJ5P05vaokFdP](https://www.youtube.com/playlist?list=PLPRT_JORnlur4v19PHXCtJ5P05vaokFdP)

### Para la realización del sonido:

- Coil – Tema. (2023, 28 noviembre). Glowworms / Waveforms [Video]. Youtube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=IFz22YIZG-8>
- touchmusic33. (2013, 5 abril). 03 Chris Watson – Vatnajokull [Touch] [Video]. Youtube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=CH2o-FGrWdE&list=RDQMBNimyNEtFKQ&index=11>

- Michel Chion – Tema. (2014, 9 noviembre). Libera me [Video]. Youtube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=3xZhABYn5Xc&list=PLtNSCGOWieiY3zdW6gwFbnFBKAVslk-Q&index=11>
- Anal Device. (2015, 23 marzo). Trevor Wishart – Imago [Video]. Youtube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=XOSvdBWfUOI&list=RDQMBNimyNEtFKQ&index=21>
- Simon Sounds. (2020, 15 diciembre). Human Whistle – Sound Effect (SFX) [Video]. Youtube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=OIDVXbcy3wE>
- Play Sounds. (2021, 2 septiembre). Baby Crying Sound Effect [Video]. Youtube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=OIDVXbcy3wE>
- Sound Effect Database. (2023, 19 marzo). Walking on Stone Stairs Sound Effect [Video]. Youtube.\_  
<https://www.youtube.com/watch?v=OIDVXbcy3wE>

## OTROS RECURSOS

- YoYo Games. (n.d.). GameMaker Community Forums.  
<https://forum.gamemaker.io/index.php>
- Freesound. (n.d.). Freesound [Base de datos de sonidos].  
<https://freesound.org/>



