



DOCUMENTO DE
DISEÑO NARRATIVO

2025

Universidad del Valle

Facultad de Artes Integradas

Escuela de Comunicación Social

DIACOTOMÍA

F I C C I Ó N I N T E R A C T I V A



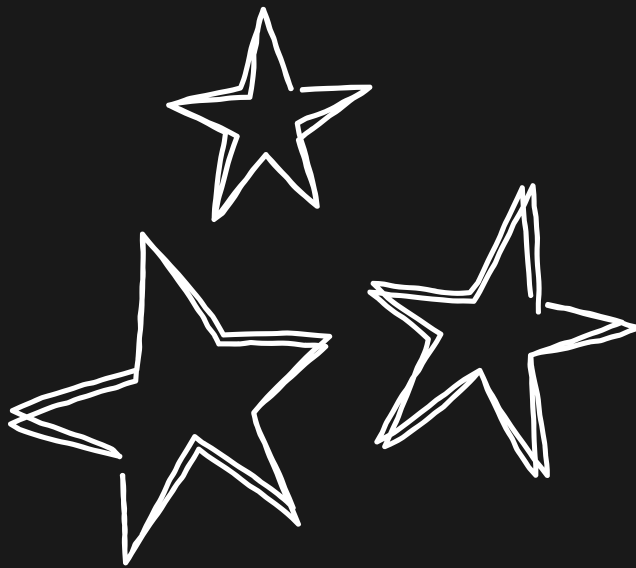
Trabajo Final de Grado

Estudiante: Ashley Tatiana Candelo Becerra

Director: Julián González Mina

If **home** is where the heart is,
then we're all just **f*cked**.

—27, *Fall Out Boy*.



Nadie puede aconsejarle ni ayudarle, nadie. Sólo hay un medio. Entre en sí mismo. Investigue el fundamento de lo que usted llama escribir; compruebe si está enraizado en lo más profundo de su corazón; confiésese a sí mismo si se moriría irremisiblemente en el caso de que se le impidiera escribir. Sobre todo, pregúntese en la hora más callada de su noche: ¿Debo escribir? Excave en sí mismo en busca de una respuesta que venga de lo profundo. Y si de allí recibiera una respuesta afirmativa, si le fuera permitido responder a esta sería pregunta con un fuerte y sencillo «debo», construya su vida en función de tal necesidad; su vida, incluso en las horas más indiferentes e insignificantes, ha de ser un signo y un testimonio de ese impulso.

(Cartas a un joven poeta, Rainer María Rilke)

ÍNDICE

1	Epílogo Invertido	<u>Página 6</u>
----------	--------------------------	------------------------

2	Once upon a time...	<u>Página 9</u>
----------	----------------------------	------------------------

3	Hablemos de Diacotomía	<u>Página 13</u>
	Sobre el relato	<u>Página 14</u>
	Ficciones e interactividad	<u>Página 15</u>

4	Objetivos	<u>Página 20</u>
----------	------------------	-------------------------

5	Referentes y antecedentes	<u>Página 21</u>
----------	----------------------------------	-------------------------

6	Recursos y procesos	<u>Página 29</u>
----------	----------------------------	-------------------------

7	Extrapolaciones en el desarrollo	<u>Página 38</u>
----------	---	-------------------------

8	Entre otras conclusiones	<u>Página 40</u>
----------	---------------------------------	-------------------------

9	La muerte del primer nombre	<u>Página 44</u>
----------	------------------------------------	-------------------------

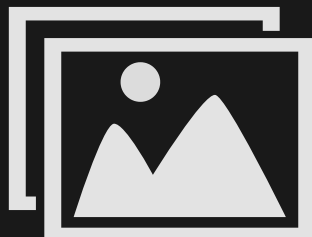
10	Anexo: Sobre el todo y mis libretas	<u>Página 47</u>
-----------	--	-------------------------

11	Agradecimientos	<u>Página 51</u>
-----------	------------------------	-------------------------

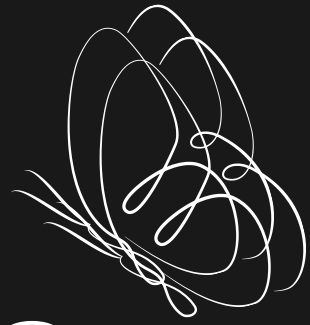
12	Webgrafía	<u>Página 52</u>
-----------	------------------	-------------------------

TABLA DE IMÁGENES

- IMG 01 - Afiche promocional (Brooker, 2018). — [Página 21](#)
- IMG 02 - Screenshot de la película (Mireia Mullor, 2018). — [Página 22](#)
- IMG 03 - Game Rec 01 — [Página 25](#)
- IMG 04 - Game Rec 02 — [Página 25](#)
- IMG 05 - Game Rec 03 — [Página 26](#)
- IMG ##EXT 01 - If Online — [Página 27](#)
- IMG ##EXT 02 - If Online — [Página 28](#)
- IMG 06 - Screenshot cursillo de Domestika — [Página 29](#)
- IMG 07 - Screenshot Twine / Diacotomía — [Página 31](#)
- IMG 08 - Screenshot Twine / Diacotomía (2) - Title Page — [Página 32](#)
- IMG 09 - Screenshot Twine / Diacotomía (3) - Coding View — [Página 33](#)
- IMG 10 - Screenshot Twine / Diacotomía (4) - Coding View — [Página 34](#)
- IMG 11 - Screenshot Twine / Diacotomía (5) - Coding View — [Página 34](#)
- IMG 12 - Screenshot Twine / Diacotomía (6) - Game View — [Página 35](#)
- IMG 13 - Screenshot Twine / Diacotomía (7) - Coding View — [Página 36](#)
- IMG 14 - Screenshot Neocities / General View — [Página 37](#)
- IMG ANEXO #1 - Commonplace Book — [Página 48](#)
- IMG ANEXO #2 - Commonplace Book — [Página 49](#)
- IMG ANEXO #3 - Commonplace Book — [Página 50](#)



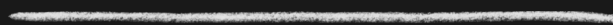
EPÍLOGO INVERTIDO



LE TEMO A LA PRIMERA LÍNEA.

Lo descubrí hace *poquito*. Aunque ya tenía cierto nivel de conciencia sobre el tema, nunca me había enfrentado a un reto similar. Este proyecto final atravesó muchísimas etapas: ha tenido varios nombres, vertientes y formas. Primero intenté construir el guion de un posible videojuego AAA (según los estándares de la industria)¹, pero luego comprendí que esa proyección sería una tarea titánica e imposible si no tenía un equipo de diseño y desarrollo detrás.

En mi siguiente intento, pensé en hacer un guion más clásico y cinematográfico, pero seguía faltando algo. No le encontraba sentido, pies ni cabeza. La narrativa no funcionaba, los cimientos del juego carecían de propósito. El tiempo no paraba de correr, **y entonces me paralicé.**



¹ Los videojuegos AAA, conocidos comúnmente como triple A, son aquellos desarrolladas por las grandes compañías de la industria con altos costes tanto de desarrollo como de marketing. (FXadmin, 2018)

Fueron meses y meses de pura agonía. La sensación de impotencia que sentía al no saber qué hacer o qué historia contar, me estaba destruyendo un paso a la vez.

Durante toda la carrera, me la pasé soñando con máquinas, autómatas y ovejas eléctricas. Estaba obsesionada con la idea de crear mundos nuevos, de romantizar futuros precarios y obsoletos, olvidándome por un momento de lo más importante: mi propia vida se estaba desvaneciendo, y yo la desconocía por completo.

Recuerdo que alguna vez me llegué a sentir como Kafka; quería prenderle fuego a todos los escritos que tuviera ocultos en mi habitación.

Y no me malentiendan, no creo que Kafka y yo tengamos demasiado en común (aparte de ese ego surrealista que motiva a cualquier artista para que vaya y se consuma en el autodesprecio), pero sí podía comprender esas ganas que él tenía de pintar el mundo de **rojo**.

La falta de identidad que yo sentía en esos momentos se veía reflejado en todo lo que escribía o lo que intentaba componer. Por eso me llegué a preguntar qué sería de mí si no lo conseguía, si nunca volvía a escribir.

Desde que tengo uso de la razón, la ficción y las letras han sido un polo a tierra. Me han permitido existir en mil vidas que de otro modo jamás obtendría. Siempre me he sentido en deuda con eso, y es por eso que todavía hago el intento de ser, de crear, de permitirme estar aquí.

De ahí nace este manifiesto.





***“Is it easier to stay?
Is it easier to go?
I don't wanna know, oh...”***

—Easier, 5 Seconds Of Summer



ONCE UPON TIME, THERE WAS A TRACK

*"I'm on my way to wonderland
Take off my suit and wonder
Here for a moment
Or hide for a lifetime..."*
—**Baby Blue, Luke Hemmings**

Lo sintió de repente, como el vaho de una trinchera o el presagio de un huracán.

Después de sufrir un extraño accidente sobre el escenario, la vida de Lee YoungJae cambia para siempre. Las secuelas de aquella aparatosa escena son absurdas y desgarradoras; el joven bajista ya no puede escuchar las notas de su propio instrumento. Los demás sonidos permanecen intactos, pero el suyo desaparece por completo.

YoungJae es el *bajista y el líder* de **NEVERBUE**, la banda de *pop punk* más popular de todos los tiempos. Con la pérdida repentina de su enfoque, pasión y talento, YoungJae entra en un espiral de discordia y auto flagelación constante que no parece tener pausa ni final. Su agencia de relaciones públicas no le da demasiadas alternativas, y la industria del entretenimiento amenaza con destruirlo por completo. Así que, armándose de toda la valentía que un sujeto como él podría asimilar...

Una noche cualquiera, Jae decide escapar.

La vida en la Nueva República nunca ha sido fácil. El mundo de los sueños se ha transformado en un mito de masas, y el exceso de tecnología ha despertado un nuevo imperio repleto de distracción, mercadotecnia y nostalgia.

En una realidad así, YoungJae obtuvo su lugar —y quizá su identidad— a través de la fama y la música. Al venir de una pequeña familia de inmigrantes asiáticos, las extensas rutinas de fervor y disciplina dominaban su día a día. Todo eso cambió después de conocer a Lucas, Arien y Rune, los demás integrantes de **NEVERBLUE**.

“*Neverblue*” nace como un proyecto casi-perfecto. Son cuatro chicos guapos que cantan, componen, tocan instrumentos y conocen las mil reglas corporativas para venderles mercancía a millones y millones de chicas. Es un plan infalible y Jae se desvive por mantenerlo a flote.

No obstante, esa perversa estabilidad que él tanto perseguía entre vigiliats, poco a poco empieza a desmoronarse. Son tiempos complicados; el rey bastardo del imperio ha perdido la cabeza, las inteligencias artificiales no dejan de protestar en contra del arte tradicional, y el internet del viejo milenio lleva varios años muerto. A esas alturas, hacer música 100% humana es todo un privilegio, y casi nadie quiere hablar del gran precio que se debe pagar para llegar a ello.

En este pequeño universo no hay presidentes, solo monarquías. Hay reyes, príncipes y un montón de leyes absurdas. También hay edificios luminosos que se jactan de infinitos, y hay piratas informáticos sin rostro ni apellido. YoungJae siempre les tuvo miedo a ellos, a los que no tienen precio ni nombre. El quería ser *alguien*. Quería pertenecer.

Entonces el tiempo pasa. Las metas de YoungJae se van desvaneciendo y las razones para permanecer en el ojo público ya no pesan tanto como antes. El peso de la fama empieza a consumirlo, hasta que no queda ningún rastro de su propia identidad.

La noche antes del gran escape, Jae sueña con sus padres. Sueña con sus orígenes en esa pequeña vereda de Busán, con los primeros rastros de genialidad y locura que la música le permitió disfrutar. También sueña y tiene pesadillas con mariposas azules, con los vestigios de una sonrisa que nunca logró ver en el rostro de su padre, y las constantes reprimendas que venían de su madre.

Jae se permite soñar, aunque el gobierno de esta nueva vida mantenga esa habilidad como el presagio de una herejía. Él todavía no pierde el don. Puede navegar entre recuerdos y pensamientos, y se permite divagar entre su alma y un viejo alterego. Por eso, la noche previa al principio del fin, YoungJae se reencuentra con la nostalgia de ser alguien *más* por fuera de la expectativa. Ya no quiere y *no puede* ser *el ancla* y *el líder* de los otros. Él necesita ser su propia persona.

La estrella fugitiva busca y le pide ayuda a esos sujetos que casi nadie reconoce. Necesita que alguien externo le ayude a huir sin dejar ningún tipo de rastro, ¿y quién mejor que los renegados para abrir justo esa puerta?

El objetivo principal: llegar al viejo continente; renacer desde su arte; volver al lugar en donde todo comenzó (donde él nació y donde su padre murió). La estrella del pop ha perdido su instrumento, su legado y su nombre. Ahora debe viajar para encontrarse, para perderse y algún día despertar.

Aunque la idea original *sigue siendo* una ficción literaria que se concentra en el desarrollo de los personajes por encima de la trama, en esta suerte de arte poética, no pretendo explorar el universo principal de toda la propuesta. En su lugar, solo me permití desembocar los retos y las presunciones más espontáneas encima de YoungJae, el personaje más lejano (personalmente hablando) de todos los integrantes de **NEVERBLUE**.

Lee YoungJae es un hombre asiático en sus 20's, y para mí es muy difícil meterme en la cabeza de alguien tan ajeno, sin antes hacer algún ejercicio de investigación e introspección. Cuando empecé a organizar mis preocupaciones y los detalles de este prototipo, me encontré con una enorme pared creativa. ¿Quién es YoungJae por fuera del relato? ¿Cómo funciona su mente? ¿Qué pasaría si por un momento me cuestiono la vida previa al viaje del héroe?

Y de eso se trata. En *Diacotomía* nada es demasiado lineal ni es demasiado concreto. Simplemente funciona como un boceto de personajes, de universo, de escritura y de juego. Quizás no termina de ser demasiado interactivo, pero aquello se da porque apenas estamos indagando en las profundidades de una mente ausente y distorsionada. La psicología que precede a una gran estrella de la música puede ser caótica y misteriosa de muchas maneras, o *almenos eso me parece a mí*.

Me costó mucho tiempo comprender que esto no se trataba del universo futurista, del manejo de los gobiernos o de cualquier otro detalle que brillara por su peso y defecto. Esto solo se trata de los humanos, de los artistas y de todos los terrores que se adhieren a ellos, a nosotros y al vigor de un aneбло que se embelesa por lo eterno.

H A B L E M O S D E

DIACOTOMÍA



Diacotomía es una ficción interactiva que parte de la ironía y quizá de la resistencia; la mayor parte de su filosofía bebe y se desprende de la muerte del autor. Aunque el tono de su *gameplay* es inestable y bastante ambiguo en sí mismo, muy en el fondo, sé que esta es una de esas obras (o más bien borradores), que no requieren demasiadas explicaciones.

El origen del título surgió en una de esas conversaciones silenciosas que a veces mantengo entre la pluma y la libreta. Me pregunté qué pasaría si le cambiaba el sentido a un término que me llamara especialmente la atención. Dicotomía, del griego διχοτομία (*dichotomía*), significa “división en dos partes” (ASALE & RAE, 2025), y me parece un vocablo de lo más trascendental. A partir de ahí, el juego de palabras surgió: *lo poético y lo mundano dividen a nuestro mundo en cuantiosos planos del caos*.

Ponerle una letra extra a este concepto era más un guiño descarado hacia lo nuestro; lo banal y la cotidianidad. Tenemos el día que se parte, la cuerda que se rompe, el aleteo de la mariposa y su impacto en la realidad. ¿Por qué no apropiarse de ello para inmiscuirse en la novedad?

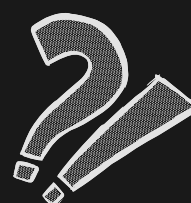


Di(a)cotomía nació en el bloc de notas de mi teléfono (y luego mutó a mis cuadernos), pero nunca pensé que la utilizaría para este proyecto. Es más, creí que lo terminaría usando en algún poema, en una novela corta o quizá en algún intento de metaficción sin tono ni son.

SOBRE EL RELATO

La historia de **Lee YoungJae** siempre tuvo otro formato y otro nombre. Era uno de esos eternos personajes que nunca me dejaban en paz. No podía construir una historia nueva sin pensar en él. Y creo que eso sucedía porque nunca me atrevía a escribir algún retazo de su historia; solo vivía y se movía en lo más profundo de mi mente. YoungJae nació cuando yo tenía quince años. Primero era un artista atrapado en una isla cyberpunk ultra futurista, luego mutó a príncipe mecánico, luego fue la estrella de rock más importante del momento y así fue empapándose de más y más cosas.

El objetivo principal siempre era el mismo: *quería tocar el tema del nombre del artista, de los sueños y del poder de la liminalidad*. Ese siempre ha sido mi gran subtema, y todavía me interesa desarrollarlo. Por eso en esta ficción interactiva todo se siente tan ambiguo, tan incierto por momentos (o al menos yo lo percibí así mientras lo escribía). Lee YoungJae no era el único narrador sobre la marcha. Mientras peleaba con mis palabras y mis ideas, él me iba desdibujando con todas esas preguntas que se le cruzaban por la cabeza. (*¿O quizás era la nuestra?*)



En la narrativa, YoungJae es un joven músico que ha crecido en un entorno familiar totalmente dividido. Su padre es permisivo y apasionado, su madre es una tirana con un poder blando y muchísima persuasión. Por ello, Jae siempre mostró un carácter errático y de fácil disolución. La historia gira en torno a los recuerdos y la cadena de pensamientos del protagonista. Es fácil confundirse por momentos, porque YoungJae tiende a fusionar su realidad con la de Lee JaeWoon, su “hermano” impecable y talentoso.

Para mí, la historia de YoungJae todavía no ha sido contada. Esto solo es un abrebocas, una exploración de lo que él es y lo que puede ser. Por eso creo que el formato interactivo funcionó para concretar este primer paso; no es un método tradicional, no es lineal, no persigue ninguna expectativa. Diacotomía no intenta averiguar si YoungJae está bien de la cabeza o no. Esto solo es una exploración libre y caótica (*cómo no*), de una poética curtida y reprimida por el paso del tiempo y por esa búsqueda absurda e interminable del éxito y la perfección.



FICCIONES E INTERACTIVIDAD

Algunas definiciones en línea establecen que la ficción interactiva es “un género de literatura electrónica que permite la mezcla de escritura y videojuego...” (Arévalo, 2020). De ahí nace la primera motivación. Quería intentar algo en donde pudiera mezclar lo clásico con lo transmedia, buscando una homogeneidad digital que no podría alcanzarse ni perseguirse, de no ser por las nuevas posibilidades que tenemos a nuestro alcance.

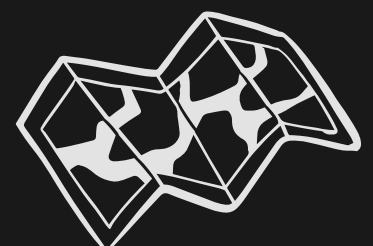
Cuando se habla de ficción se habla de **narración**. Según Orihuela (1997), “el término narración suele utilizarse para hacer referencia al contenido del relato (historia), a su forma (estructura) y al propio acto de enunciarlo (contar)”.²

La necesidad de transmitir o plasmar algún relato es una cualidad intrínseca de nuestra especie. La cultura, las memorias, y todo lo que sostiene a nuestro inconsciente colectivo está lleno de fábulas, de mitos y de severas interpretaciones. La ficción no solo se trata de “construir” sucesos ajenos a la realidad —quedando absortos en lo imaginario—, sino que más bien permite que nos relacionemos con un espejo diverso y fidedigno de lo que somos, lo que fuimos y quizá de lo que seremos.

Si pensamos que los relatos son como un puente entre el presente y lo inconsciente, entonces la idea de hacerlos inmersivos (más horizontales, espontáneos o personales), no suena tan descabellado o difícil de alcanzar. La interactividad en lo que soñamos o lo que contamos en voz alta, viene practicándose mucho antes de los juegos de rol de mesa, de las primeras aventuras computarizadas —basadas en puro texto—, o de un sinfín de dinámicas de nicho, que tarde o temprano se convirtieron en un propulsor para la transmutación de una poética binaria e incierta.

La ficción interactiva toma fuerza y aparece en el mapa de los amantes; seres ausentes e iluminados por la fatalidad y las posibilidades. Con cada clic, estás cambiando la historia. Con cada clic, tus decisiones le aportan arte y ego a los retazos de la memoria.

² (Vista de Narraciones Interactivas:
El Futuro No lineal de Los Relatos En La Era Digital, 2025).



Aunque se considere un caso aislado, la evolución del misticismo y la oralidad ha sugerido ciertos patrones en la industria de los videojuegos independientes. Y ojo, que no se malentienda: las producciones a gran escala (como los juegos AAA) también son un modelo de ficción e interactividad. Empero, la rama que nos compete en esta ocasión es más literaria, más prosaica y reservada a la contemplación.

Cuando se habla de cuentos de hadas, se habla de flexibilidad, de adaptación. Con el paso de los años, hemos visto cuántas versiones y adaptaciones se han hecho de la misma historia. Cada una de estas líneas alternativas, nacen y se ajustan a un contexto, patrón o necesidad determinados. Así mismo funciona esta revolución inminente y silenciosa.

Al proponer el trabajo de grado inicial, recuerdo sustentar que el futuro del mundo audiovisual podría depender o no del sector de los videojuegos. Todavía sostengo esa afirmación. Ahora más que nunca, tenemos la posibilidad de llevar el yugo de los poetas a los códigos y a los hipertextos; se puede sangrar sobre el tintero mientras decides los caminos y los versos que deseas visitar.

El autor decide morir para que la dinámica se mantenga. Los escritores de los cuentos clásicos perdían su nombre en el preciso instante en el que un padre de familia mandaba a su hijo a dormir. Ellos iban borrándose y pereciendo a medida que el relato oral fluía y adaptaba su estructura al castigo del niño travieso, al obsequio para la princesa tímida, o al jardín de la inocencia de cualquiera que buscara despejarse.



Algunos expertos en la materia dicen que, “lejos de los temores maximalistas, la ficción interactiva no plantea la desaparición del autor, ni del narrador, sino más bien la apertura de algunas de sus funciones a un lector con avidez de participar en el proceso narrativo de un modo más activo, sin que ello le eleve a la categoría de autor, ni se convierta a las máquinas y a sus programas en nuevos narradores...” (*Bandersnatch. Apuntes Sobre La Construcción Del “Teleusuario”*, 2019). No obstante, yo considero que, la individualidad de cada experiencia en manos del espectador ya supone en sí misma una transformación absoluta. Como relator, es difícil imaginarse todas las posibilidades de razonamiento de cada posible jugador. Siempre podemos hacer un aproximado, pero el resultado está sujeto a la inexactitud.

Adjudicarle ciertas figuras de autoridad a un planteamiento que se vende como una experiencia libre y más o menos impredecible, de inmediato lo somete a la presión silenciosa de la crítica y la interpretación. Si esto se da de manera indiscriminada, entonces se pierde una parte del confort, de la expectativa y la magia de la *hipertextualidad*. Bien decía Barthes (1967), que “en la escritura múltiple, efectivamente, todo está por desenredar pero nada por descifrar; puede seguirse la estructura, se la puede reseguir (como un punto de media que se corre) en todos sus nudos y todos sus niveles, pero no hay un fondo; el espacio de la escritura ha de recorrerse, no puede atravesarse; la escritura instauro sentido sin cesar, pero siempre acaba por evaporarlo: precede a una exención sistemática del sentido”. (*Roland et al., n.d.*)

Entonces, ¿se podría decir que la cualidad *horizontal* de estas propuestas no requiere de ningún tipo de reafirmación burocrática?

Es posible. Pero asumir que el espectador adquiere un poder cooperativo para la dimensión creativa —alejando a las máquinas de la ecuación—, es una postura riesgosa y de cierto modo, no deja de ser extremista también. La sensación de creación y aporte es solo eso: una fantasía que se apropia de la fábula. Aunque el clic del jugador le permita cambiar, desviar o construir nuevas alternativas dentro de la historia, en realidad no deja de moverse entre las visiones y los deseos previos de un *nombre* ya disuelto.

La construcción de las ficciones interactivas es un *tira y afloja* sin fin: la constante negociación de la identidad se regresa y fluctúa de acuerdo a la meritocracia de los medios que lo moldean. Aquello no tiene que verse como un rasgo negativo, si no todo lo contrario: ¿y si dejamos de etiquetarlo todo y más bien dejamos que el cuento se retuerza y susurra lo que esconde?

Al final del día, el juego de los académicos también se sostiene en esta lógica de versiones y contradicciones. Quizá la deconstrucción de las narrativas desplaza un poco al ego y abraza lo poético. **Ah, el rigor y la ironía. Incluso en la teoría cobra impulso la di(a)cotomía.**



“EL ALACRÁN CLAVÁNDOSE EL AGUIJÓN,
HARTO DE SER UN ALACRÁN
PERO NECESITANDO DE SU ALACRANIDAD
PARA ACABAR CON EL ALACRÁN”.

—RAYUELA, JULIO CORTÁZAR



OBJETIVOS



GENERALES

- Desarrollar el prototipo de una ficción interactiva utilizando Twine SugarCube 2.37.3.
- ~~Enfrentar el pánico del primer borrador.~~
- Comprobar la versatilidad de la ficción hipertextual (texto - audiovisual - participación).

ESPECÍFICOS

- Redactar por lo menos dos rutas narrativas, apoyándome en la voz de un narrador único.
- Explorar los usos y funcionalidades del JavaScript y el CSS (lenguajes de programación) para enriquecer la experiencia del usuario.
- Proyectar los beneficios y fortalezas de la poética en el ejercicio creativo de la narrativa transmedia (en el estado previo a la creación de un videojuego).

REFERENTES Y ANTECEDENTES



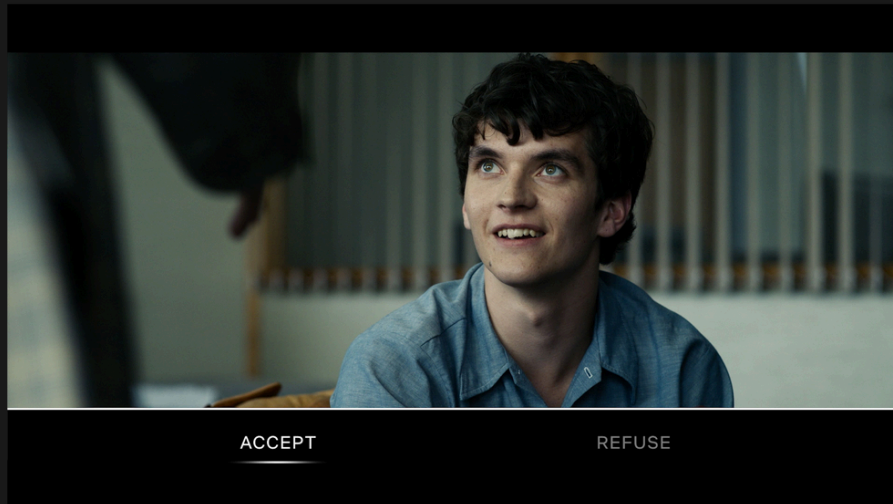
El abordaje de una ficción interactiva en lugar de un guion audiovisual lineal y tradicional, surgió gracias a **Black Mirror: Bandersnatch (Netflix, 2018)**. Este es uno de esos poquísimos ejemplares cinematográficos en donde el espectador puede “decidir” qué sucede a continuación.



IMG 01-AFICHE PROMOCIONAL (BROOKER, 2018).

Logré verla / jugarla por primera vez hace poco, en una de esas noches eternas en las que no sabía qué leer o escribir. La primera impresión me dejó sin palabras: detalles tan ínfimos como decidir si quería *Zucaritas* o *Froot Loops* para el desayuno del protagonista, tarde o temprano tenían cierto impacto en el desarrollo de la historia.

El producto en sí poseía varios finales o puntos muertos, porque cómo no, nuestra sensación de libre albedrío es algo básico y transitorio. Aun así, no dejó de ser disfrutable.



IMG 02-SCREENSHOT DE LA PELÍCULA (MIREIA MULLOR, 2018).

En la película nos ponemos en la piel de un joven programador que intenta adaptar una novela a un videojuego. Y creo que, más que ponernos en su piel... En realidad controlamos todo lo que hace. Sus reacciones o decisiones están guiadas y monitoreadas por opciones binarias: *matar o escapar, aceptar o rechazar, etc-etc*.

Charlie Brooker, el guionista y creador de la serie **“Black Mirror”**, utilizó herramientas de código abierto como **Twine** para escribir todo el sistema de ramificaciones que le darían sentido al proyecto. Otorgarle sentido a una ficción interactiva de este calibre trajo sus *pros* y sus *contras*; los primeros pininos de Netflix en el mundo de los videojuegos requerían de cierto riesgo y presunción para obtener resultados más o menos coherentes.

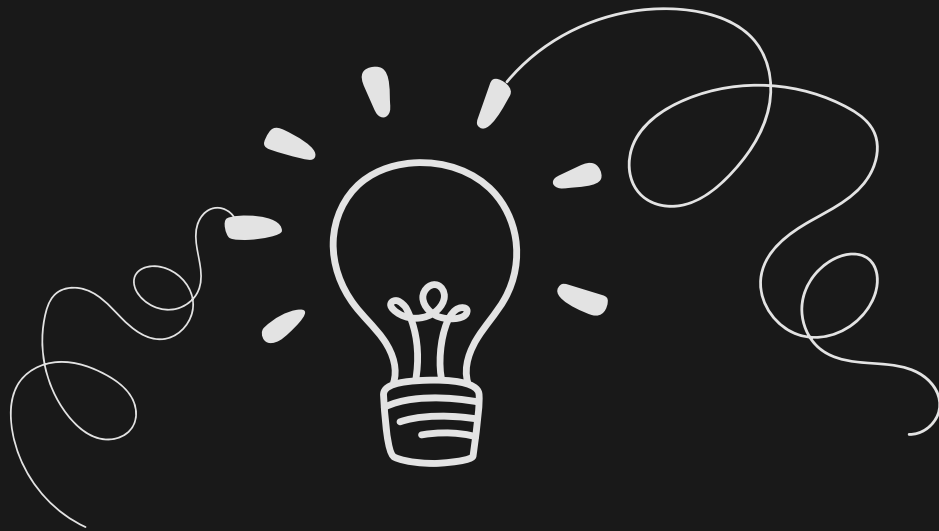
Aunque ahora mismo Netflix ha desarticulado por completo las exploraciones inmersivas en sus series y películas, estableciendo que la plataforma ya no es solo para ver, si no para jugar (Albertini, 2025), esto se deja ver como un síntoma plausible de los cambios y las transmutaciones que estamos presenciando como clientes y consumidores. La narrativa aristotélica sufre un ataque estilístico por una necesidad de conexión y persuasión; se ponen las cartas a prueba justo antes de jugar.



Sugiero que hagamos una breve pausa para mencionar un **hecho** (*más o menos*) **crucial**: las narrativas de este tipo —*las hipertextuales*— no son ninguna novedad. Nacieron en la imprenta; provienen de la pluma y el papel. Queda claro que no son algo exclusivo de los videojuegos o de las apuestas *inestables* de un gigante del streaming. Obras como “*Rayuela*” de Julio Cortázar, son el mejor ejemplo a resaltar, e incluso nos podríamos remontar a múltiples ejemplos de tiempos y siglos atrás. Antes de hablar de ficciones interactivas, debemos tener en cuenta que la **narrativa hipertextual** ya había logrado algo radical e impensable muchísimo antes.

Se dice que en la producción hipertextual, “la obra pierde la protección de su emisor, se recompone en una multiplicidad de voces y circula ofreciendo infinitas posibilidades de interpretación de modo que la noción tradicional de autor como único regulador en la creación y significados queda deconstruido...” (Universidad et al., n.d.)

¿Acaso no suena familiar?



Aparte del fenómeno en línea que abarcó a *Bandersnatch*, también tomé de referencia a otras experiencias interesantes, esta vez, de la propia industria de los videojuegos. Aventuras narrativas de la categoría de **“Disco Elysium”** (ZA/UM, 2019), **“Detroit Become Human”** (Quantic Dream, 2018) y **“Alan Wake I y II”** (Remedy Entertainment, 2010 / 2023), me aportaron las primeras semillas de interés y curiosidad para todo lo que sería *diacotomía* varios meses (y años) después.

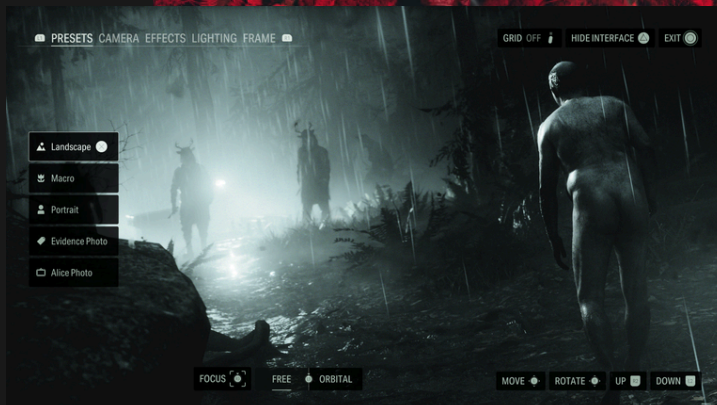


“Disco Elysium - The Final Cut es un juego de rol innovador. Eres un detective con un sistema de habilidades único a tu disposición y toda una ciudad por la que labrar tu camino. Interroga a personajes inolvidables, resuelve asesinatos o acepta sobornos. Conviértete en un héroe o en un absoluto desastre de ser humano...” **(Disco Elysium - the Final Cut on Steam, 2019)**



IMG 03 - GAME REC 01

“Alan Wake, un escritor perdido en una pesadilla más allá de nuestro mundo, escribe una historia siniestra en un intento de darle forma a su realidad y escapar de su prisión. Perseguido por un horror tenebroso, Wake trata de conservar la cordura y derrotar al diablo en su propio juego...” **(Alan Wake II on Epic Games, 2023)**



IMG 04 - GAME REC 02



“Detroit: Become Human pone en tus manos el destino tanto de la humanidad como de los androides, llevándote a un futuro cercano en el que las máquinas se han vuelto más inteligentes que los humanos. Cada decisión que tomes afectará al resultado del juego, con una de las narrativas más complejas jamás creadas...” **(Detroit: Become Human on Steam, 2020)**



IMG 05 - GAME REC 03

Cada una de estas experiencias son distintas en sí mismas, pero aportan nociones y cimientos básicos de lo que realmente significa *“contar una historia en acción”*. Fuera de eso no está de más especificar que, la exploración de diversas propuestas cortas e independientes (ahora sí, de solo texto), también forjaron cierta marca, relevancia y distintinción en el relato propuesto.

EXTRAS - FICCIONES INTERACTIVAS



IMG ##EXT 01 - IF ONLINE

«Unsanctioned» es una novela interactiva para mayores de 17 años con 170 000 palabras en la que juegas como el aprendiz de un hechicero marginado. Está ambientada en un mundo de fantasía oscura donde la magia es a la vez un símbolo de estatus y está estrictamente supervisada.

La demo cubre actualmente la primera parte del prólogo, que ofrece tres fondos diferentes para elegir, la segunda parte del prólogo y el comienzo del capítulo uno. **(Unsanctioned on Itch.io, 2025)**

IMG ##EXT 02 - IF ONLINE

The Sleeping Dragon

You glance around your workbench to make sure everything is in place. You have stacks of precious books and scrolls you've painstakingly copied and memorized until you can feel the words in your bones. You have herbs and salts and tinctures for alchemy stored in leather pouches and little clay flasks. And when you close your eyes, you can feel the magical energy in the very stones of the old tower where you live and study.

From the tower window, you can just see the outlying buildings of Jato and its encircling curtain wall. This old tower is far enough outside town for you and your fellow students of sorcery to practice your skills without disturbing the townspeople, but not too far for you to occasionally walk into town for a hot meal at The Turtle.

Today you're getting a visitor: your grandmother Petta, Jato's current leader. It's time for a demonstration that will prove to her what sorcery can do.

- ☒ I'm confident that I'll make my grandmother proud. I always have before.
- ☐ I'm excited to show my grandmother something new that will change our lives.
- ☐ I'm honored to be following in the footsteps of my ancestors.
- ☐ To become the hero my grandmother expects me to be, I've got to take some risks.

Stronghold: Caverns of Sorcery

[Show Stats](#)[Achievements](#)[Menu](#)

It can't be that hard, right? Surely the Old Ones had this problem, too?

"Who says a brand-new alchemical formula will work?" Zoe retorts.

"It's science," Fox says, as if that settles the matter. They adjust their spectacles, delicate creations made with precious scraps of glass, to squint at your workbench.

Corbin turns to you. "Can we please show Petta the unbreakable knot? Something out of legend that should actually work? Or are we trying to make 'scientific progress' again?"

Fox frowns at Corbin. "You say that like it's a bad thing."

Next



Love it? Hate it? Write us at support-stronghold2-web@choiceofgames.com

«*Stronghold: Caverns of Sorcery* es una novela fantástica interactiva de Amy Griswold en la que tus decisiones determinan el desarrollo de la historia. Se trata de una obra basada íntegramente en texto —380 000 palabras y cientos de opciones— sin gráficos ni efectos de sonido, impulsada por el vasto e imparable poder de tu imaginación. **(Stronghold: Caverns of Sorcery on Choice of Games, 2016)**

RECURSOS Y PROCESOS



Tengo que hacer una pequeña confesión: **Diacotomía** no funcionaba en un archivo de Microsoft Word. Lo intenté varias veces, pero aquello era una misión imposible. La escritura no lineal se torna una pesadilla cuando estás atrapada en una página en blanco muy aterradora y estática. Además, no me permitía comprobar si los saltos de tiempo o estructura tenían algún tipo de sentido entre ramificaciones. Por ello tomé medidas extremas, y terminé comprando este curso breve en Domestika:



IMG 06 -SCREENSHOT CURSILLO DOMESTIKA..

Al principio pensé que con esto tendría la vida resuelta, porque claro, Víctor Ojuel es un guionista bastante recorrido dentro de la industria, y de hecho da muy buenos tips sobre los formatos de escritura interactivos y cinematográficos. Sin embargo, el *gran* problema era que mi propia visión creativa seguía sin ajustarse a las alternativas que él exponía. Por un tiempo, los avances quedaron en ascuas, pero *solo* la mención de una pequeña herramienta (que él recomendó en el curso) se quedó en el fondo de mi mente por alguna razón.

Descubrí la existencia de **Twine** gracias a ese primer acercamiento. Fue un poco vago y hasta sutil. Recuerdo que lo probé, la interfaz no me parecía atractiva y luego lo dejé. Todavía no tenía muy claras las posibilidades que ese pequeño programa me podía traer, pero con el paso de los meses las circunstancias me demostrarían que el problema no era la herramienta, *era yo*.

Según su página oficial, Twine es una herramienta de código abierto para contar historias interactivas y no lineales. (*Twine / an Open-Source Tool for Telling Interactive, Nonlinear Stories, 2024*). Lleva casi dieciséis años deambulando por la web, y tiene la particularidad de ser un estándar de creación y proyección en la industria de los videojuegos. Se puede utilizar como un simple borrador para probar la interactividad de un proyecto más grande, o el usuario puede decantarse por los bosquejos de la programación en formato HTML (página web), para así crear una experiencia narrativa más personalizada, y sin limitaciones de ningún tipo.

Entonces ahí me encontraba, dándome cuenta de la verdad: si quería sacar adelante este trabajo, sí o sí debía apostar por el estándar. No encontré ninguna herramienta mejor. Terminé escribiendo la historia entera dentro de Twine, con código Java y CSS incluido (porque sí, a veces necesitas sacrificar pequeños fragmentos de tu salud mental para lograr algo decente).

Y bueno, ¿qué esperaba?



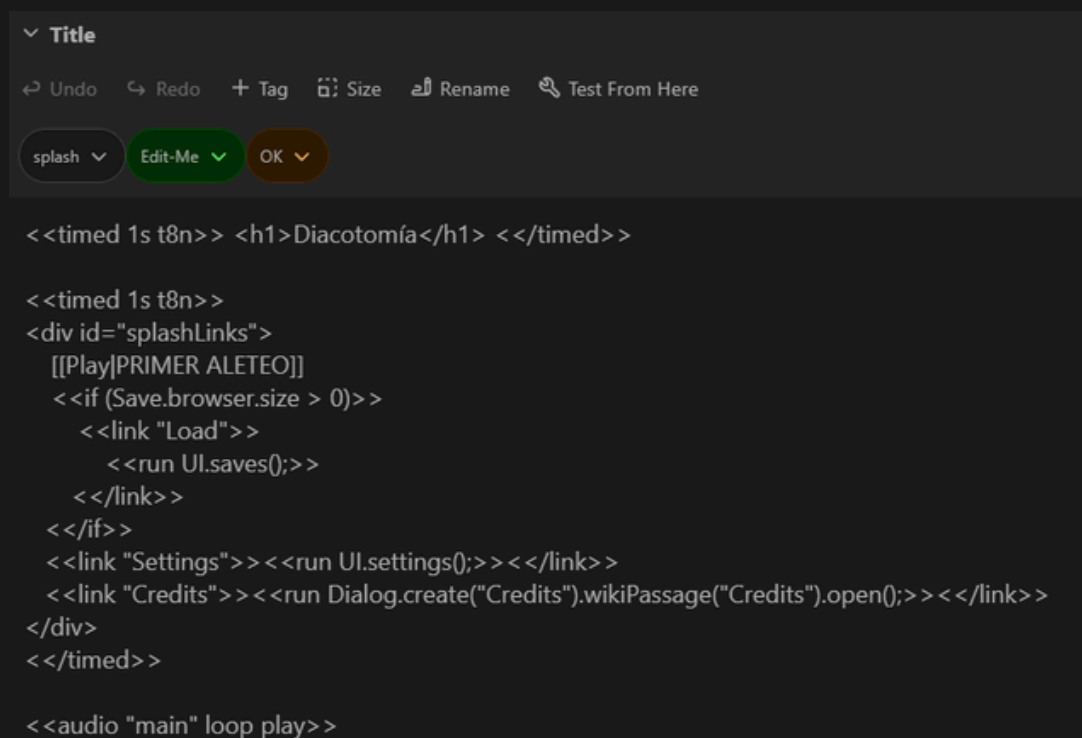
Yo inicié el proceso pensando que escribir el guion de un videojuego sería sencillo, como si plasmar un montón de cinemáticas en mi *Final Draft* de ~~Jack Sparrow~~ fuera suficiente, y no necesitara de un programa especial para armar y controlar las ramificaciones necesarias.

Pero bueno...
Nada más lejos de la realidad.

IMG 07 - SCREENSHOT TWINE-DIACOTOMÍA.

¿Y este “diagrama de flujo” bien sencillito?

Pues esa es la estructura interna del juego. **Ahí están todas las rutas de la primera versión de diacotomía.** Como estaba pensado para ser un demo que no durara más de 30 minutos (en total) entre cada línea temporal, no me extendí demasiado con los finales alternativos. En cada casilla están los pasajes del relato y los comandos para los botones de selección.



IMG 08 -SCREENSHOT TWINE-DIACOTOMÍA(2) - TITLE PAGE.

La imagen de arriba es la configuración básica de la pantalla de título. Para el desarrollo de este demo utilicé una plantilla de Twine SugarCube (v. 2.37.3) proporcionada por *LapinLunaireGames* en Tumblr.

Mientras incursionaba en el tema de las IF (Interactive Fiction), descubrí que existe una comunidad enorme y activa que escribe, consume y distribuye contenido de este tipo. Aquello fue una grata sorpresa. Jamás me habría imaginado que ahí afuera (en las profundidades del internet), existiera un mercado independiente tan amplio, amigable y abierto a la retroalimentación. Eso sí, como norma general, allí todos tratan de escribir o de leerse en inglés, no importa de dónde seas. Quizá algún día me atreva a incursionar de manera formal. Por ahora, solo utilicé una plantilla / interfaz llamada “*LEONORA*” para así darle vida a una *promesa* que no tenía pies ni cabeza.

```

Story JavaScript
Undo Redo Indent Unindent

/* III. Saves Settings */
// AUTOSAVE
/* max autosave slots = 1 */
Config.saves.maxAutoSaves = 1;

/* max save slots (non autosave) */
Config.saves.maxSlotSaves = 9;

/* tag passage w/'autosave' to trigger */
Config.saves.isAllowed = function (saveType) {
  if (saveType === Save.Type.Auto) {
    return tags().includes("autosave");
  }
  return true;
};

// Use current passage name as save title
Config.saves.descriptions = function (saveType) {
  switch (saveType) {
    case Save.Type.Auto:
      return "A: " + SugarCube.State.current.title;
    default:
      return SugarCube.State.current.title;
  }
};

```

```

Story Stylesheet
Undo Redo Indent Unindent

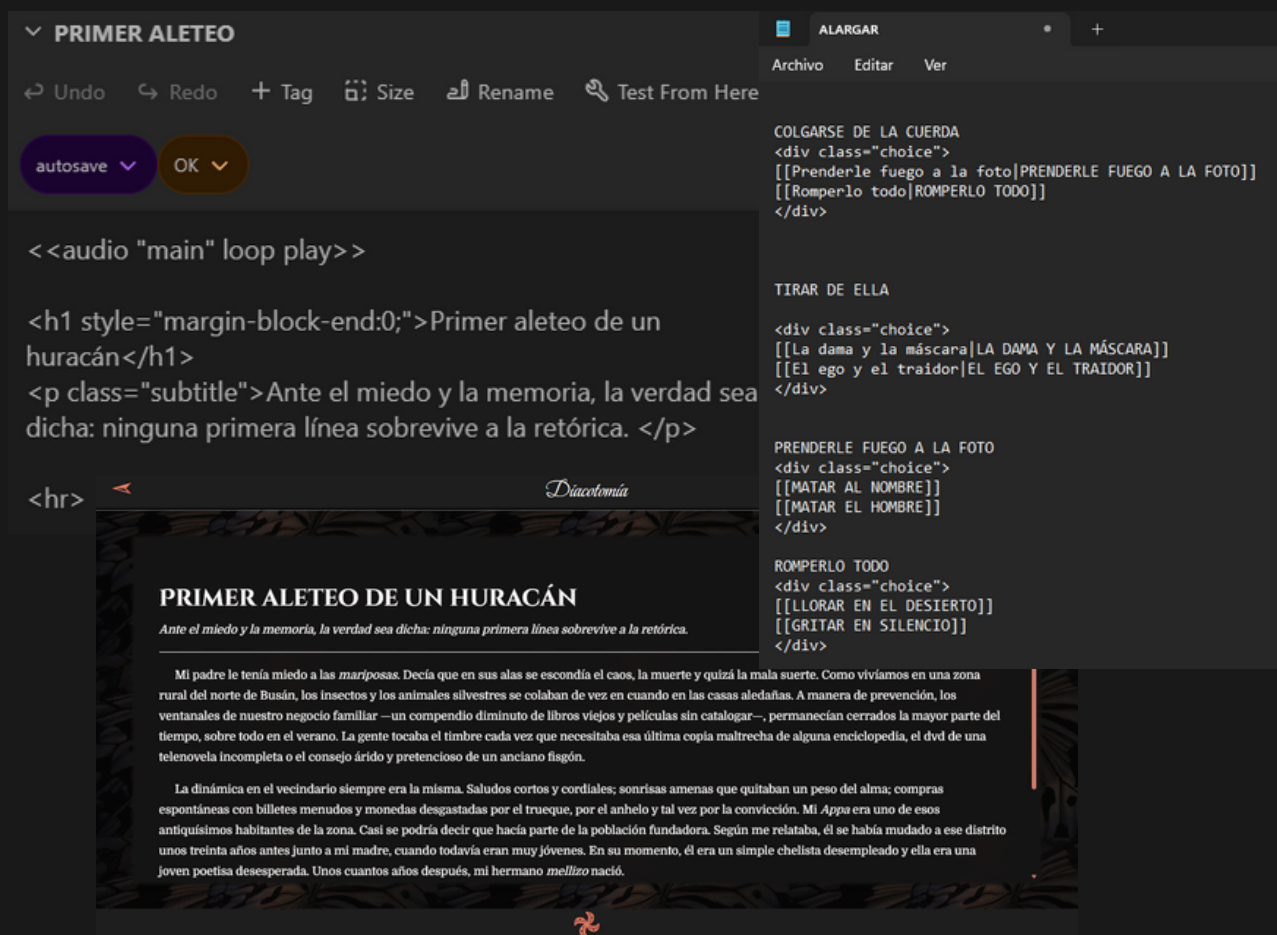
}
#menuLinks {
  background-color:var(--accent);
  display:flex;
  justify-content:space-evenly;
  flex-wrap:wrap;
  font-family:var(--accentFont);
  font-size:1.5em;
  gap:.3em 1ch;
  max-height:calc(100vh - 4em);
  width: 100%;
  overflow:auto;
  padding:.5em 2ch;
  position: absolute;
  bottom:var(--tiramisu, 100%);
  z-index: 6;
  transition:all 1.3s ease;
  & > a {
    color: var(--accent2);
    opacity:.75;
    &:hover {
      opacity:1;
      box-shadow:0px 2px 0px color-mix(in srgb, var(--accent), white 50%);
      text-shadow:none;
    }
  }
}

```

IMG 09 - SCREENSHOT TWINE-DIACOTOMÍA(3) - CODING VIEW.

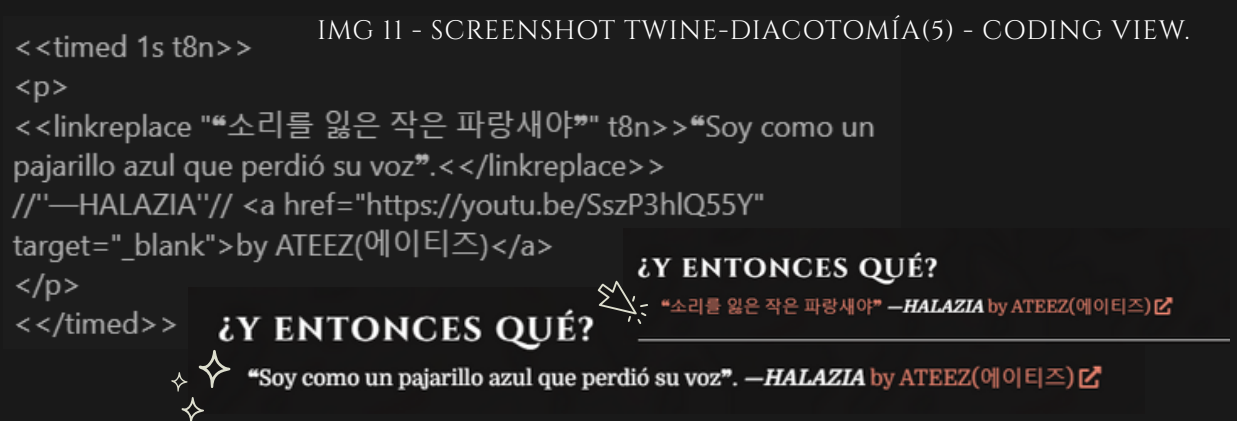
En las figuras de arriba muestro algunos fragmentos de la programación de función y estilo (JavaScript y CSS). En Twine se utilizan estas dos modalidades de código para determinar la eficiencia / respuesta de la interfaz del usuario, y también para desarrollar un estilo visual apropiado para el tipo de historia que se esté contando.

Durante el proceso de escritura, me resultaba más cómodo escribir directamente en el procesador de Twine, aplicando los comandos de alineación para el texto y demás. Si necesitaba apoyo extra con alguna ruta que tuviera en mente, prefería anotarlo en el notepad que trae Windows 11 por defecto. Era menos agobiante que andar sufriendo en una hoja en blanco que no me permitía observar todo el flujo de la narración en tiempo real.



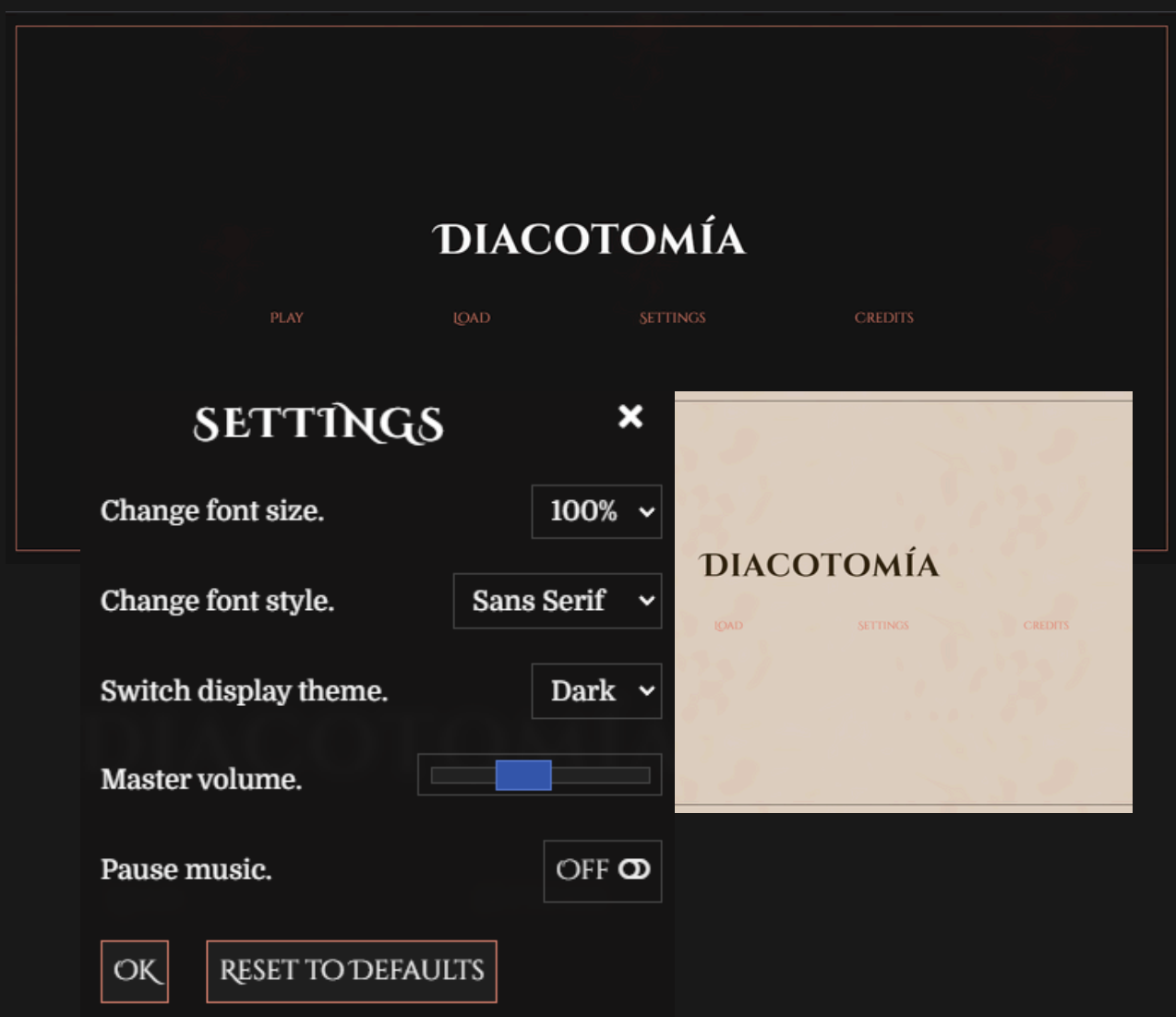
IMG 10 - SCREENSHOT TWINE-DIACOTOMÍA(4) - CODING VIEW.

Comandos + texto + notas dispersas con posibles rutas o botones = un texto interactivo agradable a la vista y que se va deconstruyendo de a poco. Así funcionaban las cosas dentro de cada casillita una vez ya tenía “dominada” la situación. En algunas rutas o pasajes hay pequeñas variaciones de código que permiten enriquecer la condición de hipertextualidad:



IMG 11 - SCREENSHOT TWINE-DIACOTOMÍA(5) - CODING VIEW.

El diseño original de la interfaz ya venía en la plantilla original, yo solo hice los cambios más pertinentes para que hubiera cierta armonía en el apartado visual. El juego tiene tres modos de lectura: *dark*, *light* y *sepia*. Yo recomiendo la lectura con el fondo más oscuro, porque casi todo fue pensado con esa paleta de colores. También se le puede agrandar el tamaño de letra, modificar la tipografía y subirle y bajarle el volumen a la *bendita* canción de fondo que logré insertar por ahí, después de muchas horas de ensayo, malgenio y error. *Tremendo el aprendizaje.*



IMG 12 - SCREENSHOT TWINE-DIACOTOMÍA(6) - GAME VIEW.

<https://diacotomia-if-demo.neocities.org/>

Después de varias noches-días-realidades alternativas luchando con esa parafernalia, terminé de escribir las últimas rutas que me faltaban. Para no enloquecerme tan pronto, utilicé una pestaña muy útil de Twine que me permite leer “en texto plano” lo que estoy escribiendo por allá. Le doy al botoncito de “Proof” y se abre un archivo html más o menos así:

Test Play Proof Publish to File Export As Twee

```
-----
TEJER
<h3>¿Qué voces estoy escuchando? </h3>

<p> Siempre me pregunté por qué la voz de mis pensamientos se parecía tanto a ese tono de //falsete// que a veces utilizaba para cantar. Con el paso del tiempo comprendí que mi voz era un instrumento como cualquier otro, y mi mente era una maraña de recuerdos y sueños sin final. Ante una falta de dirección apropiada, empecé a establecer ciertos paralelismos entre el tejido de una araña, el arte de mi madre y la angustia de quererse revelado, expuestoel subsuelo. </p>

<p> Me parecía una fantasía. Entre más escuchaba negativas, más enfático me ponía. Esa escena de mi //Ommoni// diciéndome que no podía subsistir con los restos de mi alma, de mi nombre y mi //vida// entera; la evocación de mi //Appa// con la guitarra, el violín y una sonrisa enfermiza en su cara...</p>

<p> <<linkreplace "내 꿈은 죽었나요?" t8n>>¿Han muerto mis sueños?<</linkreplace>> </p>
<p> <<linkreplace "제가 미쳐가는 건가요?" t8n>>¿Estoy enloqueciendo?<</linkreplace>> </p>

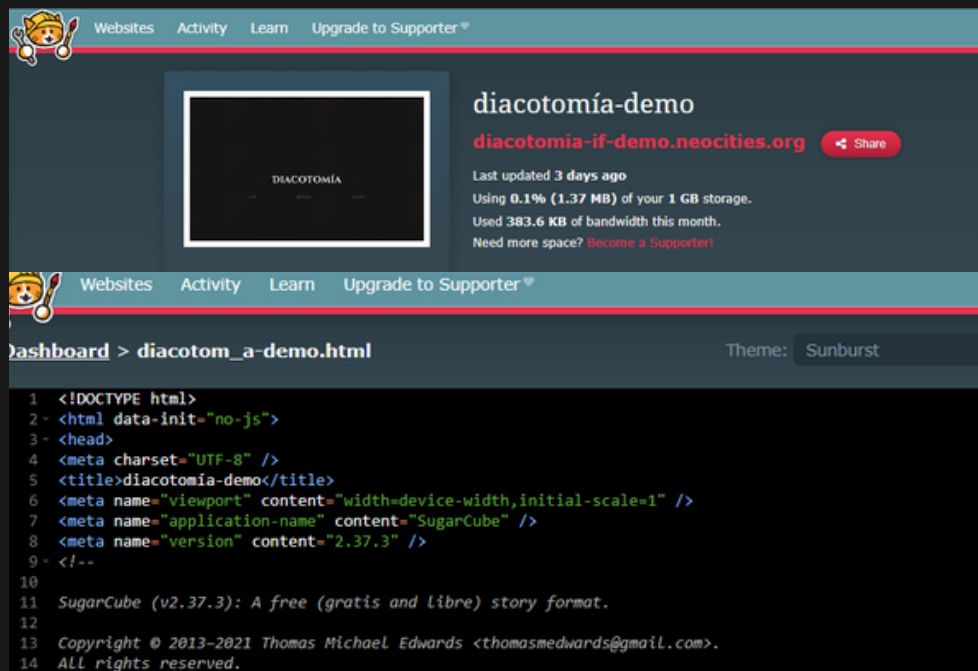
<p>//Hilo, filo y destino.//</p>

<div class="choice">
[["De una vez por todas, me dejo de escuchar".|SUEÑO]]
</div>
-----
```

IMG 13 -SCREENSHOT TWINE-DIACOTOMÍA(7) - CODING VIEW.

Un verdadero salvavidas, si me lo preguntan. Con eso terminé de organizar el flujo narrativo más enrevesado que haya planteado jamás.

Luego venía la parte del *hosting*. Como soy toda una partidaria de las alternativas de código abierto y descentralizadas, entonces consideré que **neocities.org** era la mejor opción. Como Twine trabaja con archivos web, solo subí ese html a la nube de neocities y de inmediato obtuve mi dominio activo, libre y sin rastro de publicidad.



IMG 14 - SCREENSHOT NEOCITIES - GENERAL VIEW.

Esta parte del hosting “independiente” fue más una decisión práctica. La alternativa más popular para la publicación de ficciones interactivas en el mundo de los videojuegos indie es *itch.io*, pero no lo consideré una vitrina adecuada, al menos para esta primera versión del proyecto.

De momento, Diacotomía es más o menos compatible en dispositivos móviles. Todavía tiene algunas mejoras pendientes en cuestión de código y adaptabilidad, pero al ser un prototipo enfocado en lo narrativo, pienso que ya de por sí cuenta y demuestra lo que se requiere.

EXTRAPOLACIONES EN EL DESARROLLO



Dejaré a un lado el romanticismo: nada de esto habría sido posible si no tuviera una idea mínima o algún tipo de fundamento en cuestiones de programación. Ya venía con ciertas ideas gracias a mi bachillerato técnico (en sistemas), por lo que esa lucha con el tema de los comandos y las “correcciones” del JavaScript fue menos tortuoso de lo que se podría esperar.

Para usar Twine en proyectos personales o lúdicos *no necesitas* saber nada de programación. Para hacer un juego público y más o menos atractivo, quizá sí, un poco. A mi favor tenía los recursos y los tutoriales de la comunidad de IF en línea, y eso también me dio puntos a favor. Ahora, creo que confundir la estructura narrativa de un videojuego AAA con el planteamiento de las cinemáticas, es un error muy común, y yo misma caí en eso.

Antes creía que el diseño narrativo y el guion de un videojuego eran prácticamente lo mismo, pero en realidad, hay una fina distinción entre ambos cargos.

Las cinemáticas, o las escenas inamovibles —sin importar el diagrama de flujo de la historia—, sí que pueden contarse en el formato clásico del cine, incluyendo los planos, los enfoques, la font *Courier* y los diálogos preterminados.

No obstante, cuando se trabaja con esta intertextualidad tan privada y agresiva, y digo que es privada porque me costó muchísimo encontrar cómo hacer esto y qué alternativas tenía para ello, la metodología de trabajo cambia por completo. ¿Y si haces todo por tu cuenta sin tener ninguna referencia cercana o directa?

Eso es mucho peor.

Yo no tenía idea de nada. No sabía qué estaba haciendo. Sé que mi propuesta no es una revolución a gran escala, pero sí me enseñó un montón de cosas. La industria del arte y del entretenimiento está cambiando a pasos agigantados, y pienso que este tipo de indagaciones o exploraciones son necesarias para descubrir nuevos rumbos, identidades y otras formas de crear.

Desde hace un tiempo, Netflix ha empezado a centrarse más en los videojuegos para dispositivos móviles que en otra cosa. Desplazó a los productos interactivos que estaban en su catálogo, y en su lugar están promoviendo otro tipo de dinámicas. Aunque esta sigue siendo una plataforma de streaming para ver series y películas, es cierto que también están visionando un futuro concreto en el mundo del juego y la interactividad.

Todavía es muy pronto para decir si este es mi camino designado como artista o no. Pero me gusta, me atrae y me llama muchísimo la atención. Siento que la ficción interactiva es el primer paso para esa fusión hilarante que la novela, el juego de rol, la película clásico y la modernidad apresurada necesitan. Yo la necesito, y estoy segura de que muchas personas ahí afuera la necesitan también.

ENTRE OTRAS CONCLUSIONES



*Mi sueño de hacer cine murió gracias a una carta de amor. La carta en cuestión duraba unas tres horas y tenía a Brad Pitt como protagonista. **Babylon (2022)**, dirigida por Damien Chazelle —a quién seguro reconocen más por películas como Whiplash (2010)—, fue un antes y un después para mí. Aunque Hollywood decidió pasarla por alto en carteleras y premiaciones, de algún modo alcancé a verla en un cine local en el horario nocturno.*

Recuerdo salir de la sala de proyecciones, mirar a mi madre de reojo y luego susurrar: *“Esa fue una de las mejores experiencias de mi vida. Qué buena película. No quiero grabar o hacer cine nunca más”*. Ella me miró de vuelta sin entender; estaba enfada conmigo por las escenas de sexo y orgías que habíamos visto en la cinta.

~~*(Mala mía, lo sé. Nunca más la llevé a ver películas que no tuvieran el PG13 o la etiqueta de ciencia ficción. Lección aprendida, jód).*~~

Babylon es una confesión larguísima de amor y de odio hacia la industria audiovisual. Es hermosa, es cruda y es obscena; me hizo percatarme de que tal vez ese lado de la narrativa no era mi llamado ni mi lugar.

¿De qué me sirve mentir?

A raíz de ese incidente me sentí muy dispersa, muy perdida. Yo había ingresado a Comunicación Social porque siempre tuve esa necesidad infinita de contar historias, y aquí entre nos, ni siquiera había pensado en emprender una carrera exclusiva con la escritura de ficción tradicional (sin antes tener una buena alternativa detrás, por supuesto).

Entonces ahí estaba, pululando en una especie de vacío, de cuerda floja sin retorno. Todavía quería escribir, pero también buscaba aprovechar los recursos y las posibilidades ultrasensibles que siempre han permeado al mundo del cine.

El tiempo pasó, la duda persistió. Empecé a reconectar con mis hábitos de lectura como en los viejos tiempos, dejé de consumir cierto tipo de películas, y pronto me vi inmersa en el vasto universo de los juegos para pc.

Llegar a esta parte del camino ha sido más un proceso personal que académico. En algún punto tuve que hacer un alto en el trayecto para así poder comprender qué tipo de persona y de profesional quería ser. En mis planes no estaba el conformarme con una versión forzada de mis propios sueños. Anhelaba algo más emocionante, más genuino.

Este trabajo de grado no es una investigación en todo el sentido de la palabra, no posee una metodología concreta y tampoco es una muestra contundente de algún tipo de juicio teórico. Este es, quizá el preludio de un cierre y el inicio de otra era.

Acá solo me planteo preguntas, pero no me tomo la molestia de encontrar todas las respuestas. Eso sería una gran mentira. La clave para poder salir de ese terrible estancamiento en el que estaba, era tomar este proyecto como la semilla de algo más, y no como la culminación de un todo forzoso.

Tal vez en el fondo soy como todos esos protagonistas que siempre plasmo y luego oculto porque le temo al jolgorio y al fracaso. Hablo de YoungJae, de JaeWoon; me refiero a la di(a)cotomía, al caos de la mariposa. La manera en la que desperdicio miles de ideas en un pequeño bloc de notas, en un audio de Whatsapp o en un pequeño estado en línea que nunca más volveré a replicar...

Eso también es un *performance*, es una construcción que puede ser adoptada y apropiada por alguien que sepa encontrar la belleza entre lo mundano y lo banal.

Para esta exploración, me alejé por completo de muchas cosas que me caracterizaban. Conservé mi atracción por la cultura asiática (por algo el protagonista se llama Lee YoungJae), pero corté varios lazos con el cyberpunk y la ciencia ficción. No podía ser una *futurista* si no era capaz de abrazar primero a mi propia humanidad. Quizá la ciencia y la ficción que nace de la agonía y de lo efímero, toma forma en ese relato extraño en donde un músico enloquece y de algún modo se divide; tiene al padre, a la madre y a ese alterego perfecto que se hace llamar hermano, mientras se adueña de sus sueños, cordura y también bebe de su sangre.

(¿Y en ese tipo de sucesos no hay futuros y pasados que se pierden y se encuentran?)

Diacotomía no es un trabajo perfecto. Solo es un prototipo, un primer acercamiento. Planeo pulirlo, reescribirlo, crear una versión alterna que funcione más como novelette (porque eso es lo que estaba destinado a ser). Quizá lo traduzca al inglés. Tal vez lo publique en internet, o dé un paso más allá con todo el tema de la programación y la interactividad. No lo sé. Todavía no estoy segura de nada. Lo único que tengo claro es que encontré algo bello, algo que resuena más conmigo.

No me siento muy académica escribiendo todo esto. Me encantaría manejar un rigor implacable, teórico, menos estrafalario o quizá más alejado de lo poético, pero negarme ante eso sería traicionar toda la odisea que significó este proyecto.

Siempre le tuve fobia a la etiqueta de poeta. Me sentía ridícula de solo pensar que, más allá de las máquinas y Marinetti, también me atraía esa belleza sangrienta que devora y despierta al espíritu de la poética. En esta ficción interactiva no fui otra cosa. No fui máquina, cinéfila, ni alumna. Solo fui pluma, sangre y poder. Fui verso, fui prosa; resistí tanto como pude.

Aunque no sabía qué demonios estaba escribiendo, me forjé un nombre ahí, en la intimidad de mi habitación. Escribí desde la furia, y esto fue lo que salió.



SI SU VIDA DIARIA LE PARECE POBRE, NO SE QUEJE DE ELLA;
QUÉJESE DE USTED MISMO, DÍGASE QUE AÚN NO ES LO BASTANTE
POETA COMO PARA CONVOCAR SU RIQUEZA, PUES PARA EL
CREADOR NO EXISTE POBREZA NI LUGAR POBRE O INDIFERENTE.

—**CARTAS A UN JOVEN POETA, RAINER MARÍA RILKE.**



LA MUERTE DEL PRIMER NOMBRE



El hambre y el vacío siempre tienen nombres propios.

No tengo idea de por qué. Se lo pregunté a la madre de Lee YoungJae cuando bebíamos un café blando y amargo en la esquina de una estación del tren.

—¿Vos sabés por qué a los hambrientos les dicen fanáticos y por qué al espacio le dicen internet?

La madre me miró como si hubiera perdido la cabeza. No le presté demasiada atención y continué:

—A los fanáticos les encanta el exceso. Casi siempre terminan ocultándose en la web. Ahí no hay barreras de ningún tipo, es el hogar perfecto para el que anhela y quizá para el que sueña.

Hubo un silencio sutil entre nosotras. Ella le daba pequeños sorbos a su bebida, como si estuviera planeando el momento perfecto para decir algo.

—Mi hijo no es ese tipo de persona —declaró ella con cierto aire de autosuficiencia. En sus labios apareció el pequeño fantasma de una sonrisa pícaro, casi ladina.

—Yo no estaría tan segura de eso.

—¿Por qué no? Soy su madre, lo conozco mejor que nadie.

Asentí, dejando mi vaso a un lado de la superficie.

El subterráneo permanecía vacío; pocas almas se paseaban por ahí. Yo aproveché la situación, mirándola con esa condescendencia implícita de un herido en el olvido.

—Espero que tu hijo se recupere pronto. —Dije, y ladeé la cabeza antes de hacer una pequeña reverencia—. ¿También le teme a las mariposas al igual que su papá?

Ella no me respondió.

La madre de YoungJae residía desde hace varios años en una pequeña colonia asiática del otro extremo de la metrópolis. Había llegado huyendo directamente desde Busán, pero nunca se atrevió a explicar los verdaderos motivos de aquella decisión tan radical.

La adorable anciana llegó con un joven en sus veintes a cuestas; era guapo e imponente, pero nunca emitía palabra. Se creía músico, casi siempre deambulaba por las calles con un violín o una guitarra. Y dormía poco, poquísimo. Las enormes bolsas grises que aparecían bajo sus ojos contaban historias y algunos despojos.

La señora madre me volvió a mirar. Yo me quedé ahí parada en medio del pasillo. La estación permanecía ausente, y ya no había rastro alguno de las tazas o del café. La barrera del idioma no parecía ser un problema; a ella la soñaban, y yo estaba viviéndolo.

Entonces ella me preguntó qué carajos intentaba decirle. Su hijo no era ni la sombra de su pasado, y el internet estaba muerto. La escena que ambas estábamos construyendo no tenía ningún tipo de lógica, y la mujer todavía no podía comprender por qué yo conocía algunos detalles tan cruciales sobre su vida, si casi nunca nos cruzábamos y yo me deleitaba en la ausencia y el anonimato. *Tal vez la persona hambrienta de sentido y de información no era Lee YoungJae, era yo. Tal vez estaba interrumpiendo alguna línea del tiempo, y eso no mejoraría la ruta alterna de los sueños.*

A duras penas le sonreí, consciente de mi error.

—Habrá que leerlo cuando llegue el momento—le dije, señalándole un pequeño trozo de papel que reposaba sobre el cemento. La señora nunca lo volteó a mirar. Ya había desaparecido; mi pluma no la necesitaba más.



DIACOTOMÍA
FICCIÓN INTERACTIVA - DEMO

ANEXOS:

SOBRE EL TODO Y MIS LIBRETAS

Neonjungle (Jungla de Neón). Errante. Bleed on Paper. El desierto del Arconte. TwentySeven. Hunter 84. Dear Danika. Chroma Heights. *MinJae. JaeWoon. YoungJae.*

¿Debería continuar?

Como ya he mencionado en otros apartados, Diacotomía no es un sueño de ahora. Antes era una pesadilla. Y no fue hasta hace relativamente poco que me decidí a enfrentarlo. Gracias a la pandemia y al exceso de virtualidad, había dejado de lado la herramienta más poderosa que tengo: la escritura análoga. Me había dedicado a coleccionar cuadernos vacíos que nunca utilizaba —por el afán de mantener todo perfecto—, y solo necesité un bloqueo de escritura y muchísimas lagunas mentales, antes de tomar una decisión radical.

Iba a tomar notas de todo, a mano. Lo haría como Leonardo Davinci o como los más grandes pensadores, escribiendo todo lo que pasaba por mi mente, recolectando información de mi entorno como si fuera una labor de vida o muerte. Entonces dejé de lado la idea del cuaderno perfecto, del *journaling* que sirve para posar con fotos lindas en redes sociales y empecé a escribir, a desarrollar un *commonplace book* (o en pocas palabras, una libreta común).

«Una estrella de rubi asiática se encierra de una cultura cinemática que nadie sabe cómo contactar. ¿Futurismo? ¿Colonización y otros más.»
 -Tengo canciones que ya no existen. Están perdidas en esa bruma de la vida y la memoria. Siento que he perdido y he fundido mis mejores historias y letras en el tejido de mi carrera. Y aún así... ¿qué futuro ingenio existe para mí? «Museo - fuego - memoria»

Hunter 84 → «Las estrellas de rubi
 Howl 99 han muerto»
 → «Vichin. Premensaciones.»

La chica que nunca existe.

«Hunter? Escucha. Escucha en unos + masas».

~~Bleed~~ Bleed on Paper.

(Surgir sobre la hoja, el mundo de los se-
 rios, la reanimación de las posibilidades. To be or
 not to be. Writing a video game, I guess.)

Nice dilemma a man

Enante

viñe personal (!)
 «limitación y afe
 perdidos» #keywords
 [ciberpunk de impreta]
 retrofuturismo.

«Bin Minjue»

«Un artista en ascenso
 se da cuenta de que
 no quiere vivir más una
 mentira por lo que en-
 prende un viaje para
 recrear consigo mismo
 y escapar de todo. En
 el camino conoce a un
 extraño cinemático - po-
 dioso y sin gaps de
 emociones que buscan

Bleed on Paper

Peter pan así.
 «Hermandad, posibilidades
 y simulación» #keywords
 [ciberpunk + imperio]
 Joseon meets matrix.
 «Anshel / Joseon»

«Un guerrero de acero
 que la vida que conoce
 es una mentira y que
 debe enfrentarse a su
 para escapar de la simu-
 lación. En el camino fer-
 mi se reduecen por
 obtener la coronación del
 próximo rey»
 «... para tener prometida»

Enante, Thirana Asher. Tanna. Thirana.
 No sabrías de qué ni de ninguna parte. Eludiste
 de cómo tomar 20's. No esperar en lo que
 todos esperan. Tokyo. Seul. Culi. New York.
 «El hombre de los momentos»

«El que vive en mis sueños»

Una hora prometida, I guess. Tada liminal.
 Una espera de minutos. Los que se despu-
 rean en la noche. «Se dicen de tener
 20's» ¿qué es el hogar? El trabajo como
 lugar de escape de la casa. Minjue → Joe.
 Para Minjue. Noticia de la desaparición de
 «Joe». Busca una hora prometida, I guess.
 Better, RA. Hacia Minjue. (GAE)

Bin Minjue
 Whang
 Jerry
 Minjue



Proyecto final
 A continuación, voy a escribir todos los textos
 que me interesan.

Unmarcha Pato. Rob. Estrella. Manifesto.
 Quirismo. Gogoro - medicina. B. Ciberpunk
 de impreta. El mundo como punto de vista
 de la memoria. (Un) de masas. El arte
 de la cultura de los símbolos es una especie
 de sistema. «Enante» «Bleed on paper»
 probablemente sean la misma cosa.
 «Bleed on paper» y «Colonización»
 CHRONAS MESSOPES. Bin Minjue → Joseon
 «Cuenta la historia»

Do + Bleed on Paper. El lenguaje de
 la música en el pop.
 «Cervantes chao» + Escrito como
 símbolo de poder y lee. Simbolismo
 Enante - la memoria - @ bio.

la vida, etc.
 intano - Deno
 in del proyecto
 scimiento
 intersección
 entre e
 del que se
 se puede
 de preta
 (cuer)
 a la terna (revisión
 oficial extensa).
 libros con referen-
 s de conflictos.
 mas para entender
 alusión - estructura inter-
 de personajes (extenso).

epare en los p
 A, una promesa
 2 un chipado en
 un juan porre
 do.

no es el guion
 de la persona
 ninge ppe
 Ar pens cateneta
 y neta
 Meditación

~~Projecto final~~

Continuación, voy a escribir todos los términos que me interesan.

Unmarked. Pub. Rnt. Esteta Manifesto.
Elisimo. Genu-meditate. B. Cybe-pat
de imprenta. El morsa como parte rededor
de la memoria. Control de masa. El Ag.
Leucate. de los gombes es una esteta
sistema. «Enante» «Bleed en paper»
probablemente sean los mismos, Enes.

«Генералы и Колонаты»

Chromatids → Chromosomes
 2 Chromatids → 1 Chromosome
 4 Chromatids → 2 Chromosomes

8) + Black culture. El movimiento de la música en el pop.

22. Genetics class + Experiments
 made the perfect symbols

Enunciado

Limited Immigration.
(Anti-mobbers - The
Refugee:


 + tubes (imp)
 + spongy
 + mesophyll
 + Epidermis
 Phloem
 Xylem
 Endodermis
 Epidermis
 Intercellular tissue

El exámba-no de plata.

la ausencia de los sombras

Que se hizo la guerra?

» Por que Eshbar queria outras coisas?
hobbies. « "Citas sexuais em privado e a
de algum mais" » sentir-se livre do próprio
corpo. Eshbar quer ~~perder~~ perder tempo com

[illegible]

"Hollywood's Bleeding, but we call it home"
"If home is where the heart is, then we're all
just fucked." Hugor. Penzence. Identified.

Me ~~de~~signa la palabra "hacer"

porque me recuerda a los cuentos
de antaño. Fábula y enredos;
juguetes de renombre.

Ponto chave de partir para o próximo

Don't be too close and get stuck in the

Ans. $\frac{1}{2} \times 100 = 50\%$

96 per cent

begleitet von

Monte Albán

Healing Fiction

Cerca del Sur

Er hat es

Can RNA-ITS merge

jakýs metóda (retekta)

"I miss when
internet felt
e & home
space"

ECU879

speech
neurons.

Abstr. by
Ventrone.

1. Removal of rust.

Y es en esa encrucijada,
Cando me miras y sonríes,
Se puedo permitirte un beso
Como el que se da, un grito como
El que pesa y un beso como el que
Tiene. Hasta la noche, cuando me vas.
Ahí, a ese punto y al abrazo entre las manos

~~Le~~ plus cher
y c min 20

regen.
d)
merk opge
na 400 en

Mantener esta libreta me ayudó a recuperar cierto horizonte. De no haber sido por eso, quizás nunca habría aterrizado ninguna idea favorable. De hecho, el año pasado empecé con un cuaderno ligero y ahora llevo tres. Esas páginas están repletas de crisis existenciales, pensamientos, poemas, observaciones, recomendaciones de libros, películas, canciones... Pero también tienen algo muy importante para contar. Ellas guardan el rastro fantasma de un viejo relato que se niega a morir entre mis manos.

Estos registros sin estética y sin sentido (plasmados con una letra terrible porque la práctica seguía de vacaciones), me ayudaron a identificar lo que servía y lo que sobraba. En medio de todo eso logré construir y también “cancelar” un montón de subtramas y personajes. Algunos títulos provisionales quedaron destinados a convertirse en pequeños relatos que luego agruparé en otro rincón de mi habitación.



IMG ANEXO #3 - COMMONPLACE BOOK

AGRADECIMIENTOS

Primero le doy gracias a Dios, porque al final de todo no me enloquecí. *Jesus, that was WILD.*

Le agradezco a mis abuelos, porque ellos me enseñaron a contar las mejores historias.

A mi madre, porque siempre cree demasiado en mí y en lo que puedo lograr (aunque todo el rato me la paso llevándole la contraria).

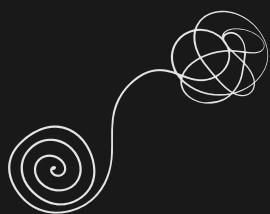
A mi tía peluche, porque es la primera artista que siempre voy a referenciar.

Le doy infinitas gracias mi director de tesis, el profesor Julián González, porque se aguantó todo el silencio de mis crisis y procesos. Fue uno de los primeros docentes que me otorgó esa libertad de crear, de ser y de sentir dentro del aula de clase. Creo que ese pequeño escrito que presenté en su asignatura (hace un par de años atrás), me perseguirá por un tiempo más. Diacotomía es solo el inicio. Tengo una ligera corazonada al respecto.

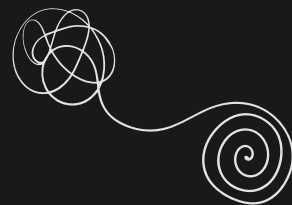
Al docente Miguel Tejada, porque en su repertorio del “Museo en llamas” descubrí que mi alma no estaba muerta, solo necesitaba un poquito de fuego y poesía en mi vida. Con el país de las emociones tristes y la república de Platón tuve un antes y un después.

También quiero agradecerle al profesor Eduardo Rencurrell. Aunque en las últimas instancias ya no estaba al frente con esta travesía, en su momento supo interpretar lo que yo intentaba hacer. Con ese empujón avancé lo suficiente.





WEBGRAFÍA



- FXadmin. (2018, November). ¿Sabes lo que son los videojuegos AAA o triple A? - FX Barcelona Film School. FX Barcelona Film School. <https://fxanimation.es/que-son-los-videojuegos-triple-aaa/>
- ASALE, R., & RAE. (2025). Diccionario de la lengua española RAE - ASALE. "Diccionario de La Lengua Española" - Edición Del Tricentenario. <https://dle.rae.es/dicotom%C3%ADa>
- Arévalo, J. A. (2020, January 10). ¿Qué es la Ficción Interactiva (FI)? un género de literatura electrónica que permite la mezcla de escritura y videojuego. Universo Abierto. <https://universoabierto.org/2020/01/10/que-es-la-ficcion-interactiva-fi-un-genero-de-literatura-electronica-que-permite-la-mezcla-de-escritura-y-videojuego/>
- Vista de Narraciones interactivas: el futuro no lineal de los relatos en la era digital. (2025). Unisabana.edu.co. <https://palabraclave.unisabana.edu.co/index.php/palabraclave/article/view/338/480>
- Brooker, C. (2018, December 28). Black Mirror: Bandersnatch. IMDb. <https://www.imdb.com/title/tt9495224/>
- Rodrigo. (2019, January 9). Black Mirror: Bandersnatch y el diseño de relatos no lineales. IDA Blog | UX Y Marketing Para Vincular Marcas Y Audiencias. <https://blog.ida.cl/disenio/black-mirror-bandersnatch-relatos-no-lineales/>

- Bandersnatch. Apuntes sobre la construcción del “teleusuario”. (2019, January 6). Hipermediaciones. <https://hipermediaciones.com/2019/01/06/bandersnatch/>
- Scolari, C. A. (2025). POR UN PUÑADO DE HIPERLIBROS. INTERACTIVE FICTION, NARRATIVA Y RETÓRICA HIPERTEXTUAL. Scribd. <https://www.scribd.com/document/31713635/POR-UN-PUNADO-DE-HIPERLIBROS-INTERACTIVE-FICTION-NARRATIVA-Y-RETORICA-HIPERTEXTUAL>
- Mireia Mullor. (2018, December 29). “Black Mirror: Bandersnatch”: Lo que de verdad importa en el juego más macabro de Netflix. Esquire. <https://www.esquire.com/es/actualidad/cine/a25705594/black-mirror-bandersnatch-netflix-significado/>
- Breaking Bandersnatch: Using Twine to Teach Digital Project Development. (2019, November 18). Jim McGrath, PhD. <https://jimmcgrath.us/teaching/breaking-bandersnatch-using-twine-to-teach-digital-project-development/>
- Roland, P., Traducción, B., & Fernández Medrano. (n.d.). La muerte del autor. <https://teorialiteraria2009.wordpress.com/wp-content/uploads/2009/06/barthes-la-muerte-del-autor.pdf>
- (2025). Youtube.com. <https://www.youtube.com/watch?v=IkiJImvc5YI&t=5s>
- Universidad, P., Colombia, J., Ruiz, R., & Alejandro, J. (n.d.). Retrieved June 9, 2025, from <https://www.redalyc.org/pdf/791/79105604.pdf>

- Introducción al diseño narrativo para videojuegos. (2019, November 21). Domestika. <https://www.domestika.org/es/courses/750-introduccion-al-diseno-narrativo-para-videojuegos>
- Twine / An open-source tool for telling interactive, nonlinear stories. (2024). Twinery.org. <https://twinery.org/>
- Neocities. (2025). Neocities.org. <https://neocities.org/>
- Rilke, Rainer Maria, & Maria, J. (2012). Cartas a un joven poeta. Alianza Editorial Sa.
- Disco Elysium - The Final Cut on Steam. (2019). Steampowered.com. https://store.steampowered.com/app/632470/Disco_Elysium__The_Final_Cut/
- Detroit: Become Human on Steam. (2020). Steampowered.com. https://store.steampowered.com/app/1222140/Detroit_Become_Human/
- (2025). Epicgames.com; Epic Games. <https://store.epicgames.com/es-ES/p/alan-wake-2>
- Unsanctioned. (2025). Itch.io. <https://unsanctioned-if.itch.io/unsanctioned>
- Stronghold: Caverns of Sorcery. (2016). Choiceofgames.com. <https://www.choiceofgames.com/stronghold-2/>
- 5SOS5. (2025). Pinterest. <https://co.pinterest.com/pin/275352964713173137/>