

Universidad de los Andes
Facultad de Artes y Humanidades
Departamento de Humanidades y Literatura

Cantos de sirena

Pablo Abella Calle

Monografía en creación para optar al título de Literato

Dirigida por Mario Barrero Fajardo y Nicolás Vaughan Caro

Coordinada por Fernanda Trías Patrón

Bogotá

Diciembre de 2021

A mi familia. Son mi inspiración, mi fuerza y mi luz.

A Andrea, que me ha dado más amor del que creí que cabía en el mundo.

A mis amigos Tomás, David, Juan, Lena, Laura, Sofía, Melissa y Abraham, que me recuerdan cada día lo hermoso que es estar vivo.

Gracias a Mario y a Nicolás, por guiarme y motivarme.

Gracias a Fernanda, por sus consejos y su atención.

Gracias a Laura, María José, Camila y María Alejandra, por sus textos y su compañía.

Gracias a Juan Diego, por creer en mí y compartirme sus palabras.

"Quién no se ha preguntado alguna vez, ¿soy un monstruo o es esto ser una persona?"

CLARICE LISPECTOR

La hora de la estrella

"Todos eran el chofer; él, el pasajero."

MAYRA SANTOS-FEBRES

Sirena Selena, vestida de pena

*"When Stanley came to a set of two open doors, he entered the door on
his left."*

The Stanley Parable

Folleto de instrucciones

Arte poética para *Cantos de sirena*

Health and safety: advertencia

Este PDF incluye solamente el arte poética para el proyecto *Cantos de sirena*. El proyecto en sí está pensado para el formato de programa de computador para Windows y se puede acceder a él en github.com/Pabella16/Sirena, donde también hay instrucciones sobre cómo correr el programa.

Usé Python para hacer una experiencia interactiva que luego convertí en un archivo ejecutable (.exe). El archivo no es malicioso ni es una amenaza para el equipo que lo corre. Solamente interactúa con los archivos de texto (.json) que vienen con el proyecto. El único archivo que se edita es "data.json" para guardar los poemas que genera el lector, los demás archivos solamente se leen.

Para crear un ejecutable a partir del código de Python usé un módulo llamado "PyInstaller". Esta es una de las formas más sencillas de hacerlo, pero el resultado puede ser detectado por los antivirus como un virus (lo que es un falso positivo). Este problema ha sido reportado por diferentes usuarios en internet y existen soluciones (como la descrita [aquí](#)). Probé varias soluciones, pero el archivo siguió siendo analizado como virus, probablemente porque no tiene una "firma" que certifique que no es un virus. El proceso de la firma es largo y costoso. Las demás alternativas para correr el programa son largas y complejas. Por la limitación de tiempo para este proyecto lo dejé como ejecutable aunque algunos antivirus lo bloquean.

Es posible que el antivirus de su equipo bloquee la ejecución del programa y detecte una amenaza. En la mayoría de los casos es posible seleccionar una opción de "correr de todas formas", pero ciertos antivirus más agresivos eliminan el programa tan pronto hay un intento de correrlo. Una solución para esto es crear una "exclusión" en la configuración del antivirus para que no analice un archivo o carpeta particular, la manera exacta de hacerlo depende del antivirus. No estoy pidiendo que tome esta medida si usted no desea desactivar la protección de su antivirus ni espero que lo haga si duda de la procedencia o integridad del archivo. Sin embargo, incluyo esta aclaración para dar cuenta de que el programa no es malicioso, de que la inaccesibilidad no es a causa de un problema en el código que escribí y de que existe una forma de acceder al programa.

Si definitivamente no puede correr el ejecutable, existen las siguientes alternativas:

- En [GitHub](#) podrá encontrar el código de Python y los archivos JSON que aparecen en el listado de códigos. Es posible descargarlos y correr el programa con un [intérprete](#) de Python (también hay que instalar el módulo [Rich](#)). Además, encontrará un archivo "README.md" que incluye pantallazos del funcionamiento del programa. También está la versión PDF de los tres relatos. El proyecto no está diseñado para leerse en el formato lineal del PDF y leer así el contenido puede ser decepcionante. Están incluidos para evitar que, en el peor de los casos, el contenido literario sea completamente inaccesible para los evaluadores.
- En [YouTube](#) podrá encontrar un video que muestra el funcionamiento del programa.

How to play: presentación

Cantos de sirena es un proyecto creativo que explora la representación de la identidad de género, de la sexualidad y del carácter violento del deseo a través de una colección interactiva de cuentos y poemas presentada como programa de computador. Como experiencia interactiva, el proyecto busca dar cuenta de la crisis que la imposición de roles de género genera en alguien y presentar el género como una identidad fluida que se transforma y resignifica con los encuentros entre cuerpos y perspectivas. Me propuse mezclar ficción, poesía y programación para convertir al lector en jugador, editor y performer a través de la toma de decisiones en el contexto de lo narrado.

Según las opciones que el lector escoge introduciendo un número, la obra puede sufrir una serie de transformaciones. Los principales cambios suceden en el desarrollo de los relatos y en la generación de los poemas. El lector transforma el texto y escoge qué escenas se presentarán con ciertas decisiones. También escoge (sin saberlo) qué versos combinan para completar el poema que se presentará al final de cada relato. Adicionalmente, puede afectar detalles menores que aparecen en el texto. Esto hace a la lectura personalizada natural y consecuente, pues el relato “recuerda” la opción escogida y la refleja. Por último, ciertas decisiones permiten al lector llevarse una especie de objeto coleccionable relacionado con cada relato. Con este formato, el texto en sí es fluido y cambiante, como las nociones del deseo y la identidad que explora y la participación del lector es activa y necesaria. El proyecto permite una lectura coherente en términos ludo-narrativos con la representación del género y el deseo como un “durante” constante, múltiple y variable.

La obra consiste en un programa escrito en Python con una interfaz para seleccionar el relato que se quiere leer, visualizar los poemas que se hayan generado en anteriores lecturas y revisar los coleccionables obtenidos en los relatos. Los relatos que el programa se encarga de mostrar están en archivos JSON separados y tanto el código como estos archivos están comentados con explicaciones sobre su funcionamiento. Todos los archivos de código están disponibles en GitHub en su versión “cruda” y también organizados en el listado de códigos.

Power-ups and items: referencias de contenido

“No se detesta al puma que mata a la vaca o al gato que ataca al ratón. Se le comprende tratando de ... compartir con él en la medida de lo posible un espacio y un tiempo de vida”

Marvel Moreno, *En diciembre llegaban las brisas*

Este proyecto surgió a partir de mi lectura de la novela *Sirena Selenia, vestida de pena* (2000) de la escritora puertorriqueña Mayra Santos-Febres. En un principio, planteé el proyecto como una “re-escritura” de esta novela, y así presenté el relato interactivo “Muñecas” como trabajo final del seminario de narrativa del Caribe en el semestre de 2020-2 con el profesor Mario Barrero en la Universidad de los Andes. El proyecto ha cambiado mucho desde entonces, como describiré a fondo más adelante. Re-escribí casi completamente “Muñecas”, cambié radicalmente la construcción del programa y abandoné el subtítulo de “re-escritura”, pues habría significado una carga técnica y teórica innecesaria. Mi proyecto se alejó del contexto y de la trama de la novela, pero mantuvo muchos de los temas que trata, por lo que sigue siendo una referencia importante. *Sirena Selenia, vestida de pena* fue muy útil para mi proyecto por la representación que hace de las nociones de género, sexualidad, identidad, deseo y violencia. Las historias de Sirena, Leocadio y Hugo Graubel son las que más me interesaron. Estos personajes tienen identidades y expresiones de deseo que chocan con la lógica de los roles de género y del sistema heteronormativo y por lo tanto revelan las categorías y los límites que culturalmente aceptamos, en especial en un contexto latinoamericano. Me interesó explorar la crisis que este choque significa tanto en el mundo interior de los personajes como en el orden exterior a ellos.

Con relación al deseo, me llamó la atención cómo se conecta con el instinto, la lujuria, la curiosidad, la inocencia y la tentación. En la novela el deseo se presenta como una fuerza que amenaza con romper la lógica de las relaciones entre los personajes y obliga a que sus identidades

se reorganicen. Esto es evidente en cómo Graubel le pide a Selenia que no cante en uno de sus encuentros, lo que la perturba ya que cantar es su principal manera de sobrellevar la incomodidad que el sexo normalmente le genera. “Y le dice sirenito. Lo llama en masculino como nunca y la turba en su canción. Le hace abrir los ojos a Sirena, olvidarse de su acto” (Santos-Febres 262). El “acto” y la “canción” son el papel “femenino”, el performance del que consiste la identidad de Sirena. El deseo de Graubel implica un despertar, una interrupción del performance que le impone a Sirena el rol que convencionalmente lleva el hombre y se apropia del papel de mujer. Como es evidente, en la obra de Santos-Febres se dan dinámicas de poder múltiples, maleables y contradictorias que demuestran la fragilidad y el carácter artificial de los roles convencionales y a la vez resaltan el movimiento doble del deseo, que depende de los roles hasta cierto punto pero también los atraviesa y destruye. Se trata de una potencia performativa capaz de afectar el orden del mundo cuando se satisface. Se unen un yo y un otro y se deshacen de las categorías con las que se presentan normalmente para asumir una nueva escenografía. Por esto el deseo también se representa como fuerza animal, salvaje y supuestamente incontrolable. Para esto me inspiré en algunas reflexiones de Martha Divine, quien teme “provocarse el hambre hasta el punto de no poderla controlar” cuando ve el miembro de Sirena y pero se controla por verla con “ojos de madre y de empresaria” (Santos-Febres 49). Estos temas los incluí en el relato “Hambre”, que surgió en gran medida de la anterior reflexión. Tomé la metáfora del deseo como hambre para verlo como una pulsión que deshace límites y se desentiende del orden social y cultural asumido, como demuestra la manera en que se contrapone a la relación establecida (maternal y económica) entre Sirena y Martha. En mi relato exploro estas dinámicas con las maneras en que el protagonista es afectado por su propio deseo y el deseo de los otros (como el del hombre que le coquetea en la escena del bar) y con la manera en que se complican las relaciones de los personajes.

En “Hambre” también hablo de la culpa y la vergüenza que el deseo causa. Esto aparece en *Sirena Selenia, vestida de pena* con Solange, la esposa de Graubel, y con el mismo Graubel en su niñez, pero me apoyé sobre todo en dos otras referencias: *En diciembre llegaban las brisas* (1987) de Marvel Moreno y “Educación sexual. Folletín adolescente” de la colección *Primera persona* (2019) de Margarita García Robayo. En la novela de Moreno el deseo aparece sobre todo en los personajes masculinos como algo que es necesario controlar para vivir en comunidad: “había sido necesario inventar una estructura de valores adecuada a cada circunstancia, y el deseo, perdiendo su primitiva inocencia, entraba así dentro de las categorías del bien y del mal” (65). Surgen

reflexiones sobre frustración, violencia y control que me parecieron muy útiles para mi proyecto y que se alinean con la noción del deseo destructivo y transformador que también encontré en la obra de Santos-Febres. El deseo también aparece amarrado al instinto y al lado animal del hombre, como demuestran el epígrafe de esta sección y otras escenas de la novela, como cuando Lina intenta evitar que los gallos monten a las gallinas o cuando describe la manera en que su perra Ofelia alborota a todos los perros de su casa al entrar en celo. Todo esto me sirvió para pensar en cómo hablar del deseo desde los perros en “Hambre” y cómo manejar temas como lo “infeccioso” del deseo, lo supuestamente irresistible y la conexión con la domesticación. *Primera persona* fue útil para pensar la construcción del conflicto, de los ambientes, como el de la discoteca, y de los personajes. Me sirvió la representación que se hace del deseo en “Educación sexual. Folletín adolescente” por la torpeza y la incomodidad en las reflexiones y en la experiencia del despertar sexual. Aunque el protagonista de “Hambre” no tiene un despertar sexual per se, atraviesa una situación que hace que su concepción del deseo entre en crisis y se enfrenta torpemente a dilemas similares a los que retratan mis referencias.

El deseo permite ver los problemas de identidad y expresión de género a la luz de una tensión particular relacionada con el encuentro sexual, pero también es posible ver estos temas más allá de este contexto. Las ideas de masculinidad y feminidad se relacionan de una forma particular con la inocencia, la vergüenza y las expectativas sociales y se construyen desde el performance. Por eso fueron mi enfoque principal en los otros dos relatos. En “Muñecas” y en “Presión” represento estas ideas, en especial a través del peso de las decisiones del lector como acciones que definen una identidad según la mirada de las expectativas sociales. Me enfoqué en conceptos como la teatralidad, la coreografía y la actuación y en el cuerpo como el espacio desde el que se organiza y expresa la identidad y me guie por ideas expuestas por Judith Butler sobre el género como *performance*. La autora sostiene que “el cimiento de la identidad de género es la repetición estilizada de actos en el tiempo, y no una identidad aparentemente de una sola pieza” y que, en este sentido, repetir o no ciertos actos es subversivo y transforma el género (Butler 297). A partir de estas ideas pensé en la masculinidad convencional, amarrada a características como la fuerza, la rigidez y la rudeza, como una construcción “real sólo en la medida en que es actuada,” (Butler 309) lo que me llevó a preguntarme por la posibilidad de otros tipos de masculinidad y de performatividad de género conectados con la sensibilidad, la empatía y la reflexión. Esto lo aproveché en “Presión” y en “Muñecas” para explorar cómo otras masculinidades son recibidas

negativamente en un contexto en el que solo ciertas identidades son aceptadas y cómo esto puede condicionar o inhibir su desarrollo.

Me apoyé en la noción de teatro en relación al género que utiliza Butler y la traslade hacia la idea de “coreografía” en “Presión” basándome en el capítulo XLVIII de *Sirena Selena, vestida de pena*. Este capítulo es una especie de monólogo interno que tiene Leocadio mientras baila con Migueles en el bar del Hotel Colón, quien le ha explicado los papeles del hombre y de la mujer y las formas de moverse entre ellos. Leocadio imagina escenarios y procesa lo que Migueles le ha dicho:

Hay muchas maneras de mandar, muchas formas de ser hombre o de ser mujer, una decide. A veces, se puede ser ambas sin tener que dejar de ser lo uno ni lo otro. Dinero, el carrazo, los chavos para irse lejos, para entrar en las barras más bonitas, más llenas de luces. Eso le toca al hombre. Y si se baila y otro dirige, entonces, se es la mujer. Y si ella decide a dónde va, entonces, es el hombre, pero si se queda entre los brazos de Migueles, que dirige, es una mujer. (Santos-Febres 265)

Me impactaron estas reflexiones y me sirvieron para “Presión” por cómo representan el baile (de manera similar al deseo) como simulacro y escenario para performar los roles de género y las relaciones sociales en general. Este capítulo también me ayudó en la escritura de “Muñecas” por los ejemplos de los actos de performance que construyen el género según está socialmente acordado. Igualmente me interesaron los juegos del lenguaje (que también se ven con *Sirena*, a quien el texto se refiere como “ella” tanto como “él”) como reflejo de esta construcción y como demostración del “durante” que mencioné en la introducción. En esto me basé para desarrollar las preocupaciones y los pensamientos del protagonista de “Muñecas” y “Presión”.

Al final, mis textos terminaron muy conectados con la idea de la frustración relacionada a la imposibilidad de conciliar la identidad con la realidad, el contraste tradicional del “querer ser” en oposición al “deber ser”. En mis relatos me enfoqué en la frustración de ser visto como alguien que uno no es, la angustia de tener que caber en ciertas cajas determinadas socialmente y la paranoia de que todo lo que uno hace es vigilado y juzgado. También usé como referencia la tesis creativa de Christopher Alexander González Guerrero, [*Animales de cristal*](#), para nutrir mi exploración de la masculinidad. Compartimos muchas ideas sobre el género como performance y a ambos nos interesa motivar una reflexión sobre problemáticas reales y contemporáneas a través de la toma de

decisiones en la lectura, por lo que me sirvió mucho la interpretación que hizo de los temas que coinciden en nuestros proyectos. Igualmente, me apoyé en el video “[Identity: A Trans Coming Out Story | Philosophy Tube ★](#)” producido por Abigail Thorn, en especial para tratar el efecto en la salud mental que genera la frustración que mencioné y la relación de la alteridad con la filosofía y con la pertenencia en la sociedad. El ejemplo que se da en el video del libro *Zami: A New Spelling of my Name* (1982) de Audre Lorde fue especialmente útil por la descripción que hace del riesgo de que la propia identidad sea borrada por los estereotipos y los prejuicios. Esto se relaciona con el problema del control y el poder con relación al cuerpo y la identidad, que aparece también en la novela de Santos-Febres en cómo Graubel, cuando pequeño, sentía que “todos eran el chofer; él, el pasajero”. Me interesó la sensación de que alguien más siempre parece tener el control, ser quien maneja la nave y decide cuáles son las reglas, mientras que ser parte del “durante” parece dejarlo a uno a la deriva, a la merced de otros con poder y con un “ahora” supuestamente definido, tema que trato en “Presión”. Todas estas referencias me ayudaron a afinar estos temas de mis relatos y me llevaron a otros problemas interesantes, como la culpa y la vergüenza que genera romper el rol de género que se impone socialmente, el temor ante la reacción de las personas, ante la clasificación, el prejuicio y el cambio en el trato.

World map: referencias formales

“I’m at the point in video games as a medium where you have to justify... why there are mechanics at all. Why I didn’t want to just tell a story”

Jason Roberts, creador de *Gorogoa*

“¿O sea es como la película esa de Black Mirror de Netflix? ¿Cómo se llamaba? ¿*Bandersnatch*?”

Sí, pero no.

“¿Entonces es como *Rayuela*? ¿O como *Pálido Fuego*?”

También, pero a la vez no. Me encantaría haber leído estos dos libros antes de comenzar este proyecto, pero no fue así. En realidad gran parte de mis referencias e influencias formales son videojuegos, que han sido mi pasión toda mi vida y tienen un potencial que no se ha explorado lo suficiente en la academia. Originalmente, concebí el código como una manera de simplemente presentar el contenido literario pero después decidí ver la programación no solo como una herramienta, sino un medio con su propio potencial artístico y creativo. Además pude aprovechar

los comentarios en el código y en la versión JSON de los relatos para expandir la obra y hacer una especie de parte “tras bambalinas” con algunos elementos de metaficción. Para esto me guíe con una serie de referencias que me permitieron explorar y determinar la relación de la programación con el arte, la literatura y la creación en general.

Empecé con el video-ensayo de Jacob Geller titulado “[The Future of Writing About Games](#)”. Geller habla de las formas en que las reseñas y los análisis de videojuegos sirven para dialogar con experiencias ajenas y con el arte mismo. Para él, la crítica permite a una obra realizarse de manera más plena, la enriquece con perspectivas distintas de otras formas artísticas. Habla de los videojuegos sin quedarse atrapado en un complejo de inferioridad frente a otras formas de expresión, no intenta demostrar que son arte, ni los trata como arte con una actitud pretenciosa, simplemente parte del hecho de que lo son y piensa las maneras en que significan. Esto tiene que ver con mi proyecto por la inspiración que tomé de los videojuegos, y para mí, al menos dentro de la academia, ha sido difícil escapar del complejo de inferioridad. Los estereotipos sobre el código lo describen como algo en exceso pragmático, sin relación con el arte ni con la expresión creativa (lo cual no es cierto, pues hay tantas maneras de solucionar un problema con código como hay personas que programan). Mientras tanto, los estereotipos sobre los videojuegos se resisten a considerarlos parte de la cultura, y los ven solamente como entretenimiento descerebrado o distracciones infantiles. Para desarrollar este proyecto tuve que despojarme de estas ideas, y entender todas estas grandes categorías (el arte, el videojuego, la programación) no como algo fijo y establecido, sino también como un “durante”, como una conversación sin una conclusión definitiva en la que, además, hay voces dispuestas a discutir las relaciones entre juegos y literatura. Además, las reflexiones de Geller sobre la relación entre una obra y su crítica me ayudaron a pensar en el mundo de la creación como un espacio de diálogo en el que cada interpretación es como su propia obra, y pude entender mejor mi trabajo como una especie de “respuesta”, al tiempo que no, a *Sirena Selena, vestida de pena*.

En particular me llamó la atención un ejemplo de Geller, una reseña del juego para celular *Infinity Blade* escrita por J. Nicolas Geist en 2011 (que se puede encontrar [aquí](#)). En *Infinity Blade* el jugador recorre una y otra vez el mismo camino pero cada vez con un nuevo descendiente del mismo linaje de guerreros. Uno va avanzando de a pocos, abriendo caminos, venciendo a los mismos enemigos y consiguiendo armas y objetos. La reseña simula esta mecánica en la lectura,

pues se puede pasar de linaje en linaje y el texto se transforma. Este ejemplo me pareció sencillamente hermoso e inspirador. En vez de un análisis o una reseña común y corriente es como otra expresión de las mecánicas y de los temas del juego original. Este tipo de objetos fueron lo que me llevó a pensar en mi trabajo como una re-escritura de ciertos temas encontrados en la novela de Santos-Febres, casi como una representación del pacto de lectura que la novela propone pero en otro medio, y aunque abandoné el nombre “re-escritura”, la idea de representar conceptos y temas con algoritmos y mecánicas me enamoró. Un texto que se repite y se transforma para hablar de un juego sobre la reencarnación y la transformación. Me pareció bellísimo. Adicionalmente, algo interesante sobre esta reseña en particular es que, por actualizaciones de la página en que estaba colgada, dejó de funcionar de repente. Ya no se actualizaba como debía ni funcionaba con la mecánica de los linajes. Volví a pensar, entonces, en la noción del “durante” y recordé otra referencia: “[This Video Has 49,263,857 Views](#)” de Tom Scott.

En este video (cuyo título probablemente ha cambiado desde que lo cité), Scott habla sobre cómo los programas de computador están destinados a volverse obsoletos por los rápidos cambios en software y en páginas web. Los programas pueden dejar de funcionar en cualquier momento por una cantidad de razones, y por eso es un reto preservarlos. Dice que este es el caso para el código que escribió para revisar cuántas visitas tiene su video y actualizar el título con el número exacto. Dice que también aplica para todo en el universo, debido a la ley de la entropía. También dice que esto no significa que no valga la pena crear. Vi en este video las mismas ideas que guían mi trabajo, aunque en un contexto mucho más técnico: por muchos intentos que hagamos de controlar y categorizar el mundo nada es para siempre, mucho menos algo tan cambiante como la tecnología. En este sentido, me pareció aún más apropiado el medio de la programación. No hay una versión definitiva, está en constante cambio, en el mismo “durante” de la identidad y del deseo.

Como la reseña de *Infinity Blade* o el código del video de Scott, mi código podría dejar de servir en cualquier momento, o podría necesitar actualizaciones si reviso los relatos o añado contenido o si salen nuevas versiones de Python o de los sistemas operativos. De hecho, una de mis referencias sufrió este cruel destino en el tiempo que estuve escribiendo esta monografía. En septiembre de 2021, *El relato digital: hacia un nuevo arte narrativo* de Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz, todavía estaba colgado en la página de la universidad Javeriana en el formato de “hipertexto en línea” que el autor había escogido. Hoy, a comienzos de noviembre de 2021, el recurso ya no

está disponible y el enlace lleva a una “[página no encontrada](#)”, por lo que en línea solo es accesible como PDF, en la “versión impresa”. Sobre este formato el autor dice: “En cuanto a la forma impresa habría que decir que ella consiste en una "linealización" del hipertexto, en cuanto la obra fue concebida desde el comienzo en formato hipertextual y sólo al final, por razones de requisito académico, debió realizarse una presentación impresa”. Sobra decir que me sentí identificado con estas preocupaciones por la forma. Sin embargo, la versión original de *El relato digital: hacia un nuevo arte narrativo* no desapareció por completo. A través de una página de archivo como The Wayback Machine se puede recuperar y [ver](#) exactamente en el formato hipertextual en el que se propuso. De manera similar, la reseña de *Infinity Blade* está archivada en una sección llamada “[Oddities](#)”. Estos son los lugares que ocupan proyectos como el mío después de un tiempo. Como las ideas que socialmente acordadas sobre el deseo y la identidad, la tecnología avanza, cambia y se vuelve obsoleta.

La forma en que está presentado *El relato digital: hacia un nuevo arte narrativo* me dio la idea de darle más importancia a los comentarios del código en relación con el texto narrativo. Rodríguez habla de hipertexto e hiperficción, y dice que “la hiperficción consiste en un uso retórico y estético particular del hipertexto... y requiere por eso de una pragmática específica y distinta de la que usualmente se da en relación con otras formas tradicionales de comunicación verbal, como la oralidad o la escritura”. Es decir, tienen que darse otras formas de interacción, y la información está presentada de forma no lineal, en varios fragmentos vinculados entre sí. Así comencé a pensar mi proyecto como una red en el sentido hipertextual. Hay caminos que solo son accesibles con una serie de decisiones, pero además hay una cantidad de material en el código, en los comentarios y hasta en los archivos JSON que da información sobre el orden en que están presentados los relatos y sobre mi propio proceso de creación. Esto significa que se da una lectura más personalizada de lo normal y la experiencia del deseo y la identidad de género queda en manos del lector. Idealmente, lo narrado se siente menos ajeno y el lector se siente más involucrado al experimentarlo y participar en ello. El lector se apropia de la historia.

Habría podido hacer los relatos mucho más flexibles y llenos de bifurcaciones para reflejar muchas más posibilidades y perspectivas pero tuve que tomar decisiones conscientes sobre el grado de interacción en relación a la construcción del texto literario guiándome en parte por mi conocimiento de los géneros de videojuegos, que varían en grado de libertad, interacción y rigidez

narrativa según la experiencia que quieren dejar. Me mantuve del lado que prioriza un poco más la historia, como demuestra que algunas decisiones no cambian el rumbo del relato y que hay ciertos sucesos fijos que el jugador no puede cambiar. Sin embargo, esto no significa que la interacción sea una mecánica vacía. La participación del lector me interesa como un ejercicio de escritura, edición y performance que contribuye a la obra más allá de escoger los caminos que toma lo narrado, por lo que incluí los poemas hechos con una generación procedural básica, los detalles pequeños que cambian en el texto y las escenas específicas desencadenadas por las decisiones, que construyen a los personajes y al mundo de los relatos de una manera determinada por el lector-jugador-performer.

Para decidir las características formales de mi proyecto, me esforcé por mantener un sentido de coherencia entre las mecánicas de interacción y el desarrollo argumental de los relatos. Diferentes videojuegos me sirvieron como referentes. Pensé en el ejemplo famoso de *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* que Miguel Sicart resalta en *The Ethics of Computer Games*. En este juego de guerra y sigilo hay un nivel en el que uno debe navegar por un río entre los fantasmas de los enemigos que uno ha eliminado: “if we have executed soldiers who needn’t have died ... the trip up the river will be slow and painful and it will take much longer to finish this sequence. We will have to face the consequences of our actions” (Sicart 107). Este tipo de balance y congruencia (parecido a lo que me gustó de la reseña de *Infinity Blade* anteriormente mencionada) no es fácil de conseguir, y hay muchos juegos (como *Bioshock Infinite* o *The Last of Us 2*) que, por ejemplo, tienen un mensaje en contra de la violencia pero dependen exclusivamente de mecánicas violentas sin siquiera reflexionar al respecto como lo hace *Metal Gear Solid*. Otros juegos que me sirvieron de referencia en este sentido fueron *The Stanley Parable* de Everything Unlimited LTD y *Baba Is You* de Hempuli Oy. En *The Stanley Parable* el jugador sigue o no las instrucciones de un narrador que reacciona dependiendo de las acciones como si realmente lo viera a uno jugar. El juego reflexiona sobre los tópicos de los videojuegos y la manera en que normalmente llevan de la mano al jugador con diferentes estrategias. Muestra las costuras y parodia la lógica subyacente en las experiencias narrativo-interactivas, lo que me sirvió para pensar cómo yo mismo dirijo al lector y qué cosas le permito. Esta referencia me sirvió para saber cómo incluir en “Muñecas” una sugerencia que recibí en el seminario de tesis sin ceder completamente a las expectativas del lector, como explicaré más adelante.

Por otro lado, *Baba Is You* es un juego de puzzle en el que el jugador puede manipular físicamente las reglas que estructuran y ordenan el mundo del juego. Las interacciones del jugador (que es también lector) con el mundo del juego tienen efectos sobre éste, transforman los fundamentos del juego y significan la reescritura de un sentido original. Esto es algo que busqué con mis relatos, pues el lector escoge su final y organiza los elementos de manera que complete el relato de la manera que prefiera. Claramente la comparación con *Baba Is You* es algo generosa, pero el tipo de flexibilidad de este juego me inspiró y me gustó como manera de pensar en el efecto del jugador en el mundo de la obra. Intenté seguir la mecánica de poder transformar el espacio de interacción con las acciones haciendo que las decisiones transformaran la escritura en sí y las reglas internas de los relatos (como qué detalles mostrar) de manera similar a cómo el jugador cambia los niveles de *Baba Is You* en términos lógicos. En “Hambre” hice esto con la decisión final ante el cadáver de Tropi, para permitir al lector escoger cómo terminaría su relación con el perro y por tanto decidir cómo terminaría caracterizado el deseo y en “Presión” le dejé al lector la decisión de cómo se siente frente a la opinión de los demás. Creo que aún me falta por explorar en el área de la ficción interactiva, pero este proyecto es un buen comienzo.

Skills and techniques: el proceso de escritura

“Un indeciso más, como muchos aquí esta noche; ¿pero quién no sufre momentos de indecisión en esta vida?”

Mayra Santos-Febres, *Sirena Selena, vestida de pena*

Hasta ahora he hablado de algunos aspectos de mi proceso de escritura, pero aquí quiero extenderme más en ciertas situaciones que enfrenté y en otras características del proyecto. Por ejemplo, no he hablado del uso de la segunda persona como desdoblamiento de la primera persona. Esta estrategia me pareció útil para contribuir a la sensación de un mundo opresivo y frustrante que afecta directamente al lector y lo obliga a actuar de algún modo. Me pareció apropiado que el texto se refiera directamente al lector como “tú” para involucrarlo aún más en lo narrado y generar un mayor sentido de pertenencia del lector en las historias y cierta responsabilidad por las decisiones. Claro que este tipo de conexión genera expectativas, la que pienso que puede ser la razón para una sugerencia que recibí para el final de “Muñecas”.

En el seminario de tesis me recomendaron añadir la posibilidad de que el personaje se llevara el muñeco que lo tiene tan hechizado, pero me parecía que esto no cuadraba totalmente con

el personaje y su temor a ser juzgado por los demás. Por eso, inspirándome en el tipo de dinámicas que hay entre el jugador y el narrador en *The Stanley Parable*, decidí obligar al lector a tomar la misma decisión varias veces para recalcar las dudas y angustias del personaje antes de satisfacer la expectativa original. Hice esto también al final de “Presión”, haciendo al personaje dudar una vez en la respuesta que quiere darle a Andrés. Me habría gustado tener este nivel de complejidad y de detalle en más decisiones, pero el tiempo limitado y la dificultad de hacer cambios en los archivos JSON cuando ya había organizado los relatos en ellos no me lo permitieron. Por ejemplo, reconozco que en “Hambre” hay una mayor densidad de texto sin decisiones ni transformaciones. En este sentido es un relato más rígido cuando podría haber incluido más detalles cambiantes y decisiones más diversas. En realidad este fue un relato difícil de escribir. En él mezclé sucesos de mi vida con escenas y personajes ficticiales y la mayoría del tiempo tuve que dedicarlo a que funcionara literariamente como relato pues el tema del deseo me pareció particularmente difícil. No quería hacer un relato grotesco ni hacer un personaje completamente detestable dándole una expresión sexual que lindara con lo malvado y caricaturesco. Pensé en hacer al personaje bisexual, pero me detuvo el hecho de que ya lo había construido como un personaje hipersexual y quise evitar caer en el estereotipo de que la bisexualidad no es más que arrechera. Fue un personaje muy difícil de realizar y todavía dudo haberlo hecho completamente bien, pues quería que luchara contra sus pulsiones y tuviera impulsos reprochables y vergonzosos pero que reflexionara profundamente sobre ellos. Por ello también fue difícil pensar en un conflicto lo suficientemente potente como para impulsar estas reflexiones. Ahora me pregunto si debí ser más crudo y arriesgado y si eso habría funcionado mejor, pero la verdad es que construí el relato también desde mi propia sensibilidad.

“Muñecas” fue mucho más fácil debido a que ya lo tenía escrito desde hacía un año más o menos, así que pude volver al texto con cierta distancia y pude corregirlo de una manera muy satisfactoria, lujo que no me pude dar con “Hambre”. En general estoy orgulloso de “Muñecas” y sólo pensaría en hacer más extensas algunas reflexiones sobre los miedos del protagonista ante el juicio de otros y haría más presente a la familia del protagonista. Creo que en términos de decisiones e interacción tiene un buen balance y unos caminos más variados que “Hambre”. En “Presión” me esforcé por tener este mismo balance. Aunque no incluí ramas en las decisiones como al final de “Muñecas”, hice que las decisiones tuvieran efectos más evidentes en la historia (como en el partido de fútbol y la clase de Historia) lo que hizo al relato más como un juego en un sentido

positivo. Esto fue un reto pues significó ceder narrativamente, soltar las riendas del personaje y permitir al lector crearlo, como con la decisión de llevarse la muñeca en el primer relato. Por eso los relatos casi no incluyen cambios drásticos en la toma de decisiones, y porque me interesó explorar las maneras más sutiles en que las decisiones pueden afectar la construcción de los personajes, del mundo ficcional y del texto en sí. En “Presión” también incluí decisiones más simples, como “sí”, “no” y “no sé”, para jugar con las ideas de la evaluación académica y social. En la decisión de la clase de Historia, por ejemplo, esto se prestó para generar en el lector una sensación de incertidumbre ya que no se tiene información realmente sobre cuál es la respuesta correcta como el personaje está distraído, y saber leer los códigos en la pregunta del profesor se vuelve importante. Finalmente, reconozco, gracias a las observaciones de mi tutor Mario Barrero, que “Presión” se puede comparar con una tradición de obras que reflexionan sobre la masculinidad, el fútbol y la estructura de la sociedad, como lo son la novela *Un mundo para Julius* (1970) de Alfredo Bryce Echenique o la película *Machuca* (2004) dirigida por Andrés Wood, pero que mi relato no propone nada novedoso más allá de la interactividad. No tuve en mente estas obras al escribir el relato, más bien me basé en mis propias vivencias, pero concuerdo con mi tutor en que revisarlas me permitiría enriquecer y complejizar mi relato, cosa que no pude hacer por razones de tiempo.

Lo demás fue programar. Una explicación muy breve del código es la siguiente: el programa recorre los relatos, que están formateados como una lista detallada de secciones, como un directorio. Cada sección incluye una serie de metadatos, como el tipo de la sección, su índice en la lista y la sección que la sigue. Según el tipo de sección, el programa lleva a cabo ciertas instrucciones (mostrar el texto con o sin detalles cambiantes, mostrar las opciones y permitir tomar la decisión, o registrar la parte del poema que la decisión significa).

Disfruté el proceso de escribir el código para correr los relatos. Agradezco mucho la recomendación de Nicolás Vaughan, uno de mis tutores, de hacer un único programa para correr todos los relatos en vez de un programa por relato y de aprovechar la herramienta de los archivos JSON. Esto hizo al programa más difícil de desarrollar, pero lo optimizó de manera que ahora puede correr cualquier otro relato que escriba en el mismo formato. Fue muy interesante lidiar con los problemas a medida que surgían y tener que cambiar el programa cuando le daba ciertas características a los relatos. Por ejemplo, originalmente solo iba a incluir decisiones con

exactamente tres opciones para escoger, así que era fácil hacer todas las instrucciones que tenían que ver con mostrar todas las opciones o asegurarse de que el lector introdujera un número válido para decidir: siempre era entre uno y tres. Luego, cuando puse decisiones de dos opciones, tuve que escribir una instrucción que supiera leer la cantidad de opciones por decisión y supiera usar ese valor correctamente. También tuve que adaptar el programa para que el lector pudiera introducir cualquier texto para responder a su “earliest memory” en “Muñecas”, por ejemplo.

Tuve demasiados problemas técnicos menores como para mencionarlos aquí, desde la creación de un ejecutable hasta el uso de estilos y colores de texto diferentes. Los mayores problemas están descritos en los comentarios del código junto con la explicación de las diferentes instrucciones. Los comentarios fueron una herramienta muy útil. Me esforcé por hacerlos lo más claros posible y me gustó explicar el funcionamiento de mi programa y dejar constancia de algunos retos y cambios. Comencé a considerar aprovecharlos más, pero me encontré ante dos maneras de verlos: como un intento de “redimir” al código y justificarlo, o como un puente que permita a una perspectiva literaria acceder más fácilmente al código. Si intentaba justificar el uso del código imponiéndole un valor literario estaría en cambio demostrando que el código no tiene valor en sí mismo, necesitaba encontrar y aprovechar el valor artístico y creativo en el código en sí. Por un tiempo consideré hacer una segunda versión de los relatos en los comentarios, y dar toda una perspectiva adicional y metaliteraria, pero luego lo pensé dos veces. En el estado en el que está, mi proyecto ya es bastante denso y tiene mucho contenido esparcido en diferentes espacios, y si hubiera añadido esa segunda versión habría significado un compromiso y un pacto de lectura diferentes. Preferí dejar rastros de la idea con guiños y con un estilo en los comentarios menos formal de lo que se acostumbra, pero no me fui por una segunda versión metaficcional pues me pareció que me podía hacer descuidar los temas que más me interesaban para mi proyecto. Con la estructura hipertextual e interactiva que asumí, mi proyecto ya me satisface y me parece suficientemente complicado y decidí que añadir ese nivel de complejidad amenazaba con volverlo confuso e incoherente. En cambio, decidí pensar mi proyecto también en términos de polifonía: la voz del relato junto a la del código, a la de los comentarios y a la de las instrucciones para el lector. Esto me llevó a pensar sobre la figura del narrador en mi trabajo ¿a qué partes tiene acceso? ¿es también la voz que da las instrucciones? ¿cómo se relaciona con el uso que hago de la segunda persona? Prefiero no responder de manera directa a esto sino que sea el *performer* el que dé cuenta de las posibles respuestas, pues creo que es lo que hace interesante a mi proyecto.

Por último, están los poemas que se generan a partir de las diferentes interacciones con los relatos. Esta fue otra manera de convertir a la lectura en un ejercicio de escritura y hacerla aún más personalizada. Me gusta que no haya una versión definitiva de los poemas y que las imágenes y los versos se mezclen y se resignifiquen entre sí. En “Muñecas” se pueden generar hasta ciento sesenta y dos poemas distintos con las combinaciones de decisiones, en “Presión” hay doscientos cuarenta y tres poemas posibles y en “Hambre” se pueden generar ochenta y un poemas diferentes. Esto sí que permite, aún más que las decisiones en los relatos, que la escritura sobre el deseo y la identidad sexual sea maleable, múltiple e inestable. Sé que no soy el primero en hacer algo así y que la tecnología, la programación y la inteligencia artificial se han usado tanto para hablar de sexualidad e identidades queer o cuir que ya están enlazados artística y teóricamente (pienso en “El Manifiesto Cyborg” (1985) de Donna Haraway o en poemas como “El poema es un bot” de Carolina Dávila), pero esta es mi propia interpretación de este “género”.

Extra game modes: el futuro en la zona de frontera

Tom Scott filmó [“This Video Has 49,263,857 Views”](#) en frente de los acantilados de Dover para dar un ejemplo de un espectáculo natural con gran valor simbólico que va a desaparecer con el tiempo y compararlo al código que escribió para actualizar el título de su video, que un día también se volverá obsoleto y tendrá que desaparecer. Este proyecto tiene ese mismo carácter efímero, sufre del mismo riesgo de desvanecerse una vez deje de poderse actualizar, una vez un cambio en el software lo haga incompatible, una vez se pierda entre archivos viejos y se deshaga en unos y ceros. Sin embargo, habrá tenido su momento, tal vez influenciará a otros proyectos en el futuro o tendrá un rincón propio en la memoria de alguien, aún si comienza a perder su conexión con la realidad.

Ahora, ubicándome con este proyecto en un panorama en constante construcción y derrumbe, me siento emocionado por lo que puedo crear. Los conocimientos que tengo en literatura han enriquecido inmensamente mi experiencia con los videojuegos y con la programación, y la programación me ha permitido pensar en la literatura de formas novedosas y sorprendentes. Por ejemplo, las decisiones generan cambios menores en la trama de mis relatos pero me interesa explorar cómo podría crear interacciones con efectos más extremos y caminos más drásticamente diferentes. Además de un lugar de enunciación, he adoptado un filtro de lectura que me lleva a preguntarme cómo podrían reinterpretarse obras literarias lineales como experiencias con una trama cambiante. Especialmente me interesa pensar en la literatura a la luz de las mecánicas que

los videojuegos usan para ofrecer un tipo particular de interacción coherente con su contenido. No pienso que las obras de frontera como la mía vayan a hacer que se extinga el libro impreso o vayan a acabar de una vez por todas con la linealidad del pensamiento, ni quiero que esto suceda en realidad, pero tengo la esperanza de que sí impulsen un horizonte de proyectos con coherencias (o incoherencias) fascinantes entre forma y contenido, con temas e historias que incomoden, con formas de pensar que rompan los preceptos establecidos e ignoren las reglas que los limitan, con presencias majestuosas, explosivas, inspiradoras y efímeras. Mientras tanto, seguiré creando y siguiendo el ritmo de las iteraciones digitales, de las transformaciones del lenguaje y de la marea contra los acantilados.

Referencias

- Baba Is You*. Hempuli Oy. Diseñado por Arvi Teikari. Versión de Steam para Microsoft Windows, 2019. hempuli.com/baba/
- Butler, Judith. (1998) “Actos performativos y constitución de género: un ensayo sobre fenomenología y teoría feminista”. *Debate Feminista*, pp 296-314.
- García Robayo, Margarita. *Primera persona*. Laguna, 2018.
- Geller, Jacob. “The Future of Writing About Games.” *YouTube*, 28 de agosto de 2020, <https://youtu.be/Vr6pA15xuFc>
- González Guerrero, Christopher Alexander. “Animales de cristal.” Monografía de grado, Universidad de los Andes, 2020.
- Kohler, Chris. “The Puzzle of a Lifetime.” *Kotaku*, G/O Media, 14 de diciembre de 2017, <https://kotaku.com/the-puzzle-of-a-lifetime-1821235999>.
- Moreno, Marvel. *En diciembre llegaban las brisas*. Alfaguara, 2014.

Nicholas Geist, Josh. “Infinity Blade.” *Geek About Town*.

<https://geekabouttown.com/oddties/infinity-blade/>

Philosophy Tube. “Identity: A Trans Coming Out Story | Philosophy Tube ★”. *YouTube*, 30 de enero de 2021, <https://youtu.be/AITRzvm0Xtg>

Ruíz, Jaime Alejandro Rodríguez. *El relato digital: hacia un nuevo arte narrativo*. Editorial Libros de Arena, 2006. https://www.javeriana.edu.co/relato_digital/index.htm

Santos-Febres, Mayra. *Sirena Selena, vestida de pena*. Universidad Nacional Autónoma De Mexico, Coordinación De Difusión Cultural, Dirección De Literatura, 2011.

Scott, Tom. “This Video Has 35,679,190 Views.” *YouTube*. 6 de abril de 2020, <https://youtu.be/BxV14h0kFs0>

Sicart, Miguel. *The Ethics of Computer Games*. MIT Press, 2009.

The Stanley Parable. Everything Unlimited LTD. Diseñado por Davey Wreden. Versión de Steam para Microsoft Windows, 2011. stanleyparable.com/