

Literatura **SEGUIR**[◀ Seguí este tema y a otros más](#) **PROBALO** [Cómo funciona](#)Viernes 14 de agosto de 2015 | **Publicado en edición impresa**

Kafka quiere ser Mario Bros: la literatura tienta a los videojuegos

La industria del entretenimiento traduce exitosamente las historias y los estilos de varios escritores clásicos; a Dante's Inferno se suma ahora un juego sobre el autor de *La metamorfosis*

Por **Uriel Bederman** | Para LA NACION



Escenas kafkianas en una aventura con el absurdo. Foto: LA NACION

¿Es factible que Franz Kafka se calce el traje de Mario Bros., estrella y paradigma de los

videojuegos? Aunque la analogía parece descabellada, Denis Galanin favoreció esta relación al desarrollar *The Franz Kafka Videogame*, un título que gira en torno al autor nacido en Praga en 1883. Carente de las corridas y los saltos típicos de Nintendo, en el videojuego kafkiano el jugador debe sortear escenas teñidas de melancolía, surrealismo y también absurdo, rasgos propios de *El castillo* y *La metamorfosis*, textos en las cuales se apoya la trama. No falta la figura de Gregorio Samsa, que, en uno de los niveles, se presenta con su media docena de patas por debajo del gabán y un par de antenitas asomando del sombrero.

"Trabajo en juegos basados en literatura clásica porque es una temática única para la industria de los videojuegos. Cada escritor tiene su propio estilo y no todos los desarrolladores de juegos intentan encontrar su propia voz; como consecuencia, hay un montón de juegos idénticos, casi clones. Creo que lo mejor que podemos tomar de los escritores es la búsqueda de un estilo propio", cuenta

Galanin, quien anteriormente había trabajado en una entrega lúdica con base en textos de William Shakespeare. Tras ser exhibido en conferencias del sector, el juego que se anima al imaginario kafkiano será lanzado este mismo año en celulares, tabletas y computadoras de escritorio.

El de Kafka no es el único videojuego que se adueña de obras literarias sin que éstas se destaquen antes en otras plataformas, por ejemplo el cine. *The Witcher* es un mojón insoslayable en este repaso: retoma una saga del escritor polaco Andrzej Sapkowski y no es un título que pase inadvertido: en rigor, el pasado mayo fue lanzada la tercera edición (*The Witcher 3: Wild Hunt*), que pronto se convirtió en un best seller global. CD Projekt RED, el estudio polaco responsable del desarrollo, espera vender siete millones de copias en lo que resta de 2015.

Hay más: Electronic Arts lanzó hace algunos años [Dante's Inferno](#), un juego basado en la sección que inaugura *La divina comedia*, escrita por Alighieri hace más de siete siglos. Una perlita en esta encrucijada: si bien Ray Bradbury dijo alguna vez que los videojuegos son tiempo tirado a la basura, a mediados de los ochenta circuló un juego para Commodore 64, Atari y Apple II, entre otras plataformas, que se postuló como una secuela de *Fahrenheit 451* y en cuya preparación participó el propio autor estadounidense.

"En los videojuegos hay una necesaria diversificación de la narrativa, por lo cual la trama es en parte determinada por el jugador. Este hecho dificulta convertir obras literarias en juegos sin que se alteren los textos originales", explica Natalie Bookchin, directora del Programa de Fotografía y Medios en el Instituto de Artes de California y promotora del net.art, un género que encontró en la Web un suelo fértil donde echar semillas artísticas. Un videojuego suyo basado en "[La intrusa](#)", de Jorge Luis Borges, también se atrevió a explorar los cruces entre las letras y el entretenimiento digital.

La admiración por la obra del autor de *El Aleph* explica, en buena medida, el ánimo de esta artista para moldear este golem, no de barro, sino de píxeles. Además, según Bookchin "La intrusa" (aparecido en 1970 en *El informe de Brodie*) no presenta dificultades para conciliar los argumentos lineales de la literatura y la trama dinámica de los videojuegos y, en tanto, lo convierte en un ejemplar ideal para ser traducido a juego.

En fugaz resumen, el cuento narra el trágico destino de Juliana Burgos, una mujer pretendida por dos hermanos. Tras informar el crimen de la dama y la aparente disolución del triángulo pasional, Borges remata justo antes del punto final: "Se abrazaron, casi llorando. Ahora los ataba otro vínculo: la mujer tristemente sacrificada y la obligación de olvidarla". "Este libreto jugó a favor de mi proyecto, ya que quise mostrar que el final es siempre el mismo para las mujeres, que para ellas hay un resultado ya determinado por una visión particular del mundo", señala Bookchin.

El sitio web que alojó el juego sigue en pie, aunque la tecnología que lo hacía funcionar ya no es compatible en los navegadores de Internet actuales. La artista recuerda que su propuesta se dilataba en diez instancias, cada una basada en videojuegos clásicos, como *Pong* o *Space Invaders*, inyectando en ellos elementos del cuento. Por ejemplo, la víctima de los disparos era Juliana, en vez de los invasores espaciales, y la que rebotaba era ella y no una pelota; además, en lugar de acumular puntos, los jugadores "ganaban" fragmentos del cuento narrados en off. Según explica Bookchin, aquellas fueron metáforas de violencia que conducían a un final imposible de alterar: la muerte de la mujer. *Game over*.

DIVERSIONES QUE SE BIFURCAN

"La literatura es una experiencia estética activa porque sólo hay palabras. Y de ahí tu imaginación lo construye todo. El cine es un medio pasivo porque se basa en la contemplación. En el videojuego están las dos experiencias y una tercera que le es propia: la interactividad." El lúcido análisis es cortesía de Dan Abnett, prolífico novelista y guionista de cómics como Superman y Batman. Escribió, además, los argumentos de juegos como *Alien Isolation* y *Shadow of Mordor*. En declaraciones al diario español El País, Abnett dijo que "lo realmente emocionante de escribir videojuegos es ayudar al nacimiento de una forma artística completamente nueva y con un potencial que sólo estamos empezando a descubrir".

Para los autores, el *affaire* supone un rosario de desafíos. El más importante, acaso: escribir un videojuego exige diseñar más detalles y escenarios en relación con los de una novela o una producción para el cine. Siguiendo a Bookchin, la exigencia está dada por la libertad de movimiento de un jugador que no avanza hacia un final acotado a las hojas de un libro o a la duración de una película.

El uruguayo Gonzalo Frasca diseñó juegos para Pixar, Lucasfilm y Warner Bros.;

es considerado un gurú del área y fundó un estudio que explora el alcance de los videojuegos en el ámbito educativo. Voz autorizada para medir la confluencia del ocio digital con las letras, apoya la idea de un ámbito virgen, o casi: "Igual que en el cine está el riesgo de hacer una película demasiado literaria, ese peligro es todavía más probable en los videojuegos debido a la relativa juventud del medio y la falta de experiencia en estas adaptaciones", indica. A fin de cuentas, ¿la bifurcación permite llegar a cuentos y novelas por una vía alternativa, por caso, entrar a la obra borgiana gracias al juego de Bookchin? Al respecto, Frasca concluye que "lo importante es intentar comprender el mundo y disponer de herramientas para hacerlo" y que poco importa "si (estas herramientas) vienen de los libros, los juegos, las películas o Twitter".

BITÁCORA DE NAVEGACIÓN LÚDICA

[Borges pixelado](#) detalles en torno al proyecto (en inglés) pueden ser consultados en el [sitio](#) personal de la artista

Jugar a ser Kafka

Con un tráiler incluido, el [juego](#) que tiene como protagonista al autor de *La metamorfosis*

El mundo de Frasca

Es posible seguir al especialista en Twitter en su cuenta [@frascafrasca](#), y ver su conferencia en TEDxMontevideo 2012, donde sostuvo que los videojuegos enseñan mejor que la escuela. También se puede conocer su trabajo como [columnista](#) en CNN en Español

DESDE LA WEB



Los textos con mamá
que solo ocurrían en
Estados Unidos
(Días Grandiosos con
Kellogg's)



Perdí este argumento
con mi esposa, y fue lo
mejor que le pudo
pasar...
(Días Grandiosos con



Mira como se divierten
estos policias, no lo vas
a creer!
(Bocalista)

recomendado por