

VOZ Y ESCRITURA. REVISTA DE ESTUDIOS LITERARIOS  
N° 30, ENERO- DICIEMBRE, 2024  
DEPÓSITO LEGAL 89-0023 / ISSN: 1315-8392. DEPÓSITO LEGAL ELECT.: PPI 2012ME404

## UN ACERCAMIENTO A PLAYING KAFKA. DE LA LITERATURA AL VIDEOJUEGO

Richard Escalante  
Universidad de Los Andes  
Mérida, Venezuela  
<https://orcid.org/0009-0001-7565-4266>  
[riescar@gmail.com](mailto:riescar@gmail.com)

Recibido: 05/08/2024  
Aprobado: 07/09/2024

### RESUMEN

El nuevo milenio ha traído consigo la transposición de numerosas temáticas provenientes de la literatura a diferentes artefactos culturales, entre ellos se aluden a los videojuegos. Es así que, para la conmemoración de los cien años de la muerte de Franz Kafka, se diseñó *Playing Kafka*, un videojuego cuya finalidad es acercar a un nuevo público al universo kafkiano a partir de sus temáticas más relevantes. Desfigurando así las barreras entre las industrias culturales y del ocio.

**Palabras claves:** Kafka, *El proceso*, videojuegos, *Playing Kafka*, Industrias culturales y del ocio.

**Cómo citar:** Escalante, Richard (2024). "Un acercamiento a *Playing Kafka*. De la literatura al videojuego". *Voz y Escritura. Revista de Estudios Literarios* 30: 39-45.

### AN APPROACH TO PLAYING KAFKA. FROM LITERATURE TO VIDEOGAME

### ABSTRACT

The new millennium has brought with it the transposition of numerous themes from literature to different cultural artifacts, among them video games. Thus, for the commemoration of the 100th anniversary of Franz Kafka's death, *Playing Kafka* was designed, a video game whose purpose is to bring a new public closer to the Kafka universe through its most relevant themes. Thus disfiguring the barriers between the cultural and leisure industries.

**Keywords:** Kafka, *The Process*, videogames, *Playing Kafka*, Cultural and leisure industries.

VOZ Y ESCRITURA. REVISTA DE ESTUDIOS LITERARIOS  
N° 30, ENERO- DICIEMBRE, 2024  
DEPÓSITO LEGAL 89-0023 / ISSN: 1315-8392. DEPÓSITO LEGAL ELECT.: PPI 2012ME404

A partir de una conversación de Kafka con Max Brod (después de 1917), este último escribió sobre *El proceso*:

Franz Kafka consideró la novela como inconclusa. Antes del capítulo final, existente, habían de ser descritos todavía algunos estadios del misterioso proceso. Pero dado que, según la opinión expuesta oralmente por el autor, el proceso no debía llegar nunca a la máxima instancia, en cierto sentido, la novela era absolutamente interminable, esto es, era continuable in infinitum. (Kafka, 1969: 90).

Franz Kafka es reconocido por ser uno de los escritores más significativos del siglo XX, su vigencia en la contemporaneidad es innegable en el campo y horizonte literarios. Algunas veces como figura referencial y otras como profeta o vidente del marco burócrata de las sociedades modernas. Sus escritos, que parten desde las palabras y más específicamente desde la literatura universal, se movilizan hacia otros medios de amplio auge, en este caso, al ámbito de los videojuegos.

Diseñados bajo específicas propuestas temáticas, los videojuegos permiten a los usuarios encontrarse y ser partícipes de diferentes mundos. En el caso específico que nos ocupa, del universo kafkiano. En una forma, si se quiere, de transformación y actualización de la recepción en la obra literaria, llevándola, de esta forma, a un nuevo público objetivo más joven y habituado al consumo de videojuegos, los llamados nativos digitales. Todo ello trae consigo una continua reflexión sobre la desfiguración y borrosidad de las fronteras entre las industrias culturales y del ocio.

A partir de este escrito se pretenden revisar algunos aspectos temáticos presentes en el videojuego *Playing Kafka* (2024) del estudio independiente Charles Games, en conjunto con el Instituto Goethe, que se llegan a configurar en la atmósfera del universo kafkiano. Se tomará como punto de encuentro la novela titulada *El proceso*, que tiene su eco en el videojuego al constituirse en el primero de los escenarios. De esta forma, bajo una óptica comparatística, la propuesta es reconocer algunos de dichos aspectos de la novela presentes en el videojuego, que se erigen en temas y motivos propios del universo kafkiano.

### El enclave desde lo literario

Franz Kafka fue uno de esos escritores que resultó ajeno a su tiempo, sobre todo desde el punto de vista del reconocimiento; sus textos se insertan en las coordenadas de las estructuras sociales quizás de un modo anticipado, lo cual desvela, como afirma Jordi Llovet (2012), el grado profético de su escritura. Asimismo, la prolijidad de su prosa, el des-

VOZ Y ESCRITURA. REVISTA DE ESTUDIOS LITERARIOS  
N° 30, ENERO- DICIEMBRE, 2024  
DEPÓSITO LEGAL 89-0023 / ISSN: 1315-8392. DEPÓSITO LEGAL ELECT.: PPI 2012ME404

doblamiento de estructuras formales en las que puede confluír lo real y lo fantástico, el uso y manejo de la metáfora, la alegoría, entre otros tropos literarios, lo han convertido en uno de los escritores más influyentes del siglo XX.

La autoexigencia de Kafka frente a sus escritos había condenado muchas de sus obras a las cenizas; sin embargo, estas recibieron la salvación por parte de su amigo y también escritor Max Brod. Así, *El proceso*, objeto de este texto, fue uno de los escritos afortunados. Brod, evadiendo el papel de verdugo, se ampararía en la máxima de que toda obra, cual barco de papel que es puesto a la deriva en un riachuelo, debe buscar su propio rumbo. Y es que, toda obra, al decir de Gadamer, debe autorrepresentarse. Si toda creación es o no significativa, el tiempo y la recepción serán los verdaderos jueces.

Desde el inicio de *El proceso* el lector se consigue con una situación que sorprende al sentido común y lo *desautomatiza*, al decir de Víctor Shklovski, con respecto a lo que continúa. Joseph K. (el protagonista) se levanta de su cama una mañana cualquiera y se encuentra con que está detenido por orden judicial. Sin mayor explicación al respecto, la novela prosigue con otras situaciones poco comunes, aunque verosímiles en su entereza, desdibujando de esta forma los límites entre la realidad y lo fantástico a través del sentido de lo absurdo, lo fragmentario e inconcluso. Desde el punto de vista temático, se expone también, enseguida, el aspecto burocrático latente, el cual ha sido un tópico de amplia recurrencia inherente a las sociedades modernas.

### Hacia el *homo videoludens*

Al centrar la atención en las intersecciones entre las industrias culturales en nuestros días, según investigadores como Raúl Rodríguez Ferrándiz “con el inicio de siglo y milenio los límites comienzan a emborronarse y las industrias culturales a ser atraídas y fagocitadas por la vecindad de otras industrias que colonizan el tiempo libre” (2012: 269). Una de aquellas es sin lugar a dudas la industria de los videojuegos. Todo ello debido al creciente desarrollo de los artefactos culturales dispuestos a través de la oleada tecnológica en este siglo XXI. Lo cual ha traído consigo que diversos temas y motivos provenientes de la literatura sean nuevamente foco de atención a través de continuas transposiciones. En un recurso que se nos llega a presentar como actualización, diálogo, relectura e incluso, si se quiere, reinterpretación de textos provenientes desde la literatura.

En este sentido, al hablar de transposición, uno de los ejemplos más significativos lo encontramos en el cine, puesto que recordamos que el séptimo arte, sobre todo en sus comienzos, recurrió a la fuente literaria en busca de temas, argumentos y motivos, en una

VOZ Y ESCRITURA. REVISTA DE ESTUDIOS LITERARIOS  
N° 30, ENERO- DICIEMBRE, 2024  
DEPÓSITO LEGAL 89-0023 / ISSN: 1315-8392. DEPÓSITO LEGAL ELECT.: PPI 2012ME404

forma, si se quiere, de cristalizar personajes, contextos y situaciones. En la actualidad este camino transitado por el cine lo observamos recurrentemente en muchos videojuegos, los cuales muchas veces siguen de cerca procedimientos narrativos, temáticas y argumentos literarios, convirtiéndose por excelencia en espacios en los que confluyen diferentes medios, es decir, son estrictamente intermediales.

De esta forma, el videojuego, en tanto software recreativo, en el que confluyen diferentes medios en sí, ejemplifica dos de las categorías de la intermedialidad propuestas por Irina Rajewsky (2005): la primera de ellas es la *transposición* (término ya identificado como sustitución de adaptación), la segunda se hace patente en la referencialidad o alusión constante a la llamada obra de partida, sea mediante diferentes indicios que van de ser específicos a no detallados. Lo cual implica un tránsito y diálogo constantes entre hipertexto e hipotexto, en la terminología de Genette.

### Arquitectura de los videojuegos

Al indagar en las posibles definiciones de los videojuegos, en palabras de uno de los teóricos más destacados en esta área, E. Aarseth se encuentra que: "consisten en contenido artístico no efímero (palabras almacenadas, sonidos e imágenes), que colocan a los juegos mucho más cerca del objeto ideal de las Humanidades" (2007: 5). De allí que resulta como un movimiento casi natural el hecho de establecer conexiones entre las temáticas literarias y los videojuegos, como una forma de materialización, mejor definida de personajes y contextos específicos.

Por otra parte, a diferencia de medios como el cine, los videojuegos exigen dos características fundamentales, las cuales son inmersión e interacción, cualidades que permiten; en primer lugar, adentrarnos en mundos posibles ficcionales, diseñados y controlados mediante herramientas tecnológicas. En la arquitectura de dichos universos todos los detalles o elementos son significativos y se traducen en símbolos operativos que aparte de configurar el ambiente donde se desarrollan las acciones, posibilitan la progresión de la historia; así, la prosecución es motivada a partir de la toma de decisiones del usuario con respecto a los elementos dispuestos, con lo cual se activa la segunda característica propia de la jugabilidad: la interacción.

### El universo de *Playing Kafka*

*Playing Kafka* es un videojuego para la plataforma Android, diseñado por el estudio independiente Charles Games, en trabajo conjunto con el Instituto Goethe, para conmemo-

rar el centenario de la muerte del escritor checo. El videojuego exhibe palabras, o más bien, fragmentos contenidos en la obra de Kafka, pronunciadas por un narrador testigo, quien se hace presente en las situaciones del entramado de forma literal, como, por ejemplo, cuando Joseph K. se levanta de su cama y es notificada su detención. Escuchamos, pero también leemos "Posiblemente algún desconocido había calumniado a Joseph K., pues sin que este hubiera hecho nada punible, fue detenido una mañana". Asimismo, replica diálogos entre nuestro héroe y los demás personajes que van configurando la historia en la medida en que el usuario interactúa.

La inserción al universo kafkiano en *Playing Kafka* puede verse reflejada a través del ingreso a un espacio utópico y un tiempo ucrónico (Llovet, 2012). Asistimos de inmediato a la consecución de escenarios colmados de imágenes, símbolos y colores que sugieren misterio e inestabilidad, así como identificamos lo absurdo en varios objetos, los cuales funcionan muchas veces como acertijos. Por otra parte, al comienzo los sonidos que escuchamos asemejan el tic tac del reloj, de un reloj singular y desconocido, de un tiempo aparte, todo ello bajo una atmósfera densa y con tonalidades predominantemente oscuras y grises, que se configuran de este modo, en un contexto donde reina lo sombrío.

Al iniciar la ruta del paseante, nos encontramos ante un menú de tres niveles o fases: "El proceso", "Carta al padre" y "El castillo". En el mismo dos de ellos están bloqueados, estableciendo un orden y a su vez un acuerdo con el usuario, situación que no deja de recordar el sentido burocrático de la obra kafkiana, pues para adentrarse en el segundo nivel es obligatorio superar el primero. En el entorno de "El proceso", observamos a un hombre sin rostro, sin una identidad definida, cayendo en un abismo de forma vertiginosa en un estado constante de indeterminación, como atravesando un vórtice de espacio y tiempo.

Emulando la naturaleza propia de la burocracia (de la que es víctima Joseph K.), cuya rigidez e inflexibilidad acompañan determinados procesos, el videojuego propone un escenario que puede extraviar al jugador por la ausencia de una ruta definida. Aunado a la indefinición del camino a seguir y al mismo tiempo a la multiplicidad de tareas, el usuario debe cumplir con exigencias previas para superar obstáculos venideros. Aunque en un principio dependerá de la pericia de cada jugador y de sus decisiones e interacción con los objetos y personajes proseguir, sin dejar de lado el contrato con las reglas del videojuego, las cuales no necesariamente se corresponden con las estrategias del jugador, también se debe destacar que el conocimiento previo de la obra literaria conlleva los linderos del camino dispuesto para continuar.

VOZ Y ESCRITURA. REVISTA DE ESTUDIOS LITERARIOS  
N° 30, ENERO- DICIEMBRE, 2024  
DEPÓSITO LEGAL 89-0023 / ISSN: 1315-8392. DEPÓSITO LEGAL ELECT.: PPI 2012ME404

Una vez adentrados en el universo de *El proceso*, no se hace esperar la voz de un narrador en *off* que comunica las primeras frases del inicio de la novela de forma textual. Es esa una de las funciones del mismo: hilar los ejes de la narratividad, concatenando episodios presentes en la obra literaria.

Por supuesto, el videojuego, en su afán de síntesis y en virtud de su naturaleza, no alcanza a exhibir todas las situaciones producidas en la obra literaria, pero tampoco hace falta, puesto que la propuesta radica en destacar algunos aspectos, ya referidos, propios del universo kafkiano. Tales como la burocracia, la sensación de eterno retorno o el estancamiento en el personaje, un mundo que resalta lo lúgubre e indeterminado, además de la aceptación de realidades ineludibles casi siempre generadas desde un plano de poder superior; por otra parte, no se debe olvidar la extrañeza producida por situaciones cercanas al absurdo.

A partir de propuestas estéticas como *Playing Kafka*, observamos cómo la literatura sigue siendo uno de los principales combustibles e inspiración de los medios de mayor proyección con el punto de mira en un público nativo digital, como los videojuegos. A través de la transposición medial y de las continuas referencias a sus obras literarias, tanto la figura de Franz Kafka, así como las temáticas más significativas de su proyecto literario, son actualizadas a partir de nuevos formatos, soportes o plataformas, suscitando de esta manera la pervivencia del genio de Praga y su propuesta estética. Además, de que debe valorarse estas nuevas propuestas al constituirse en ventanas o hipervínculos que conducen hacia la obra escrita.

Si bien en *El proceso* Joseph K. continúa como en espiral en situaciones que no lo acercan nunca a un final, en el videojuego ese principio de inconclusión visibilizado por Max Brod en sus conversaciones con Kafka, no se cumple, puesto que el jugador se ve en la obligación de seguir las normas del contrato de juego, para así lograr desbloquear los niveles siguientes que podrán conducirlo, primero a *Carta al padre* y finalmente a *El castillo*.

Actualmente las industrias de los videojuegos, lejos de tener como único propósito la recreación en sí misma, también plantean oportunidades de acercamiento a obras consagradas de la literatura, en una suerte de revisitación, como en este caso, y, en simultáneo, cartografían la posibilidad de tomar decisiones que le permitan al jugador conservar la existencia y sumergirse en las complejidades de entornos ficticios, que, al igual que en la vida de Joseph K., pueden, por muy absurdos que parezcan, convertirse en realidad.

VOZ Y ESCRITURA. REVISTA DE ESTUDIOS LITERARIOS  
Nº 30, ENERO- DICIEMBRE, 2024  
DEPÓSITO LEGAL 89-0023 / ISSN: 1315-8392. DEPÓSITO LEGAL ELECT.: PPI 2012ME404

## Referencias

Aarseth, E. (2007). "Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de juegos". En: «Jugabilidad: arte, videojuegos y cultura» [nodo en línea]. *Artnodes. Revista de arte, ciencia y tecnología*. N.º 7. UOC.

Eguia Gómez J.L. et al. (2013). "Videojuegos: conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación". en *3c TIC: cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC*, 2(1).

Genette, G. (1989). *Palimpsestos: la literatura en segundo grado*. Taurus: Madrid.

Kafka, F. (1983). *El proceso*. Bogotá: Seix Barral.

----- (1969). *Escritos de Franz Kafka sobre sus escritos*. Barcelona: Anagrama.

Llovet, J. et al. (2012). *Teoría literaria y literatura comparada*. Barcelona: Ariel.

Rajewsky, I. (2020). [2005] "Intermedialidad, intertextualidad y remediación: Una perspectiva literaria sobre la Intermedialidad". (Traducción de Brenda Anabella Schmunck). En *Vivomatografías. Revista de estudios sobre precine y cine silente en Latinoamérica*. N.º 6.

Rodríguez, R. (2012). "Industrias culturales/Industrias del ocio: ¿un cambio de paradigma?". En Pedro Aullón de Haro (Editor). *Metodologías comparatistas y Literatura Comparada*. Madrid: Dykinson.

Scolari, C. (ed.) (2013). *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification*. Colección Transmedia XXI. *Laboratori de Mitjans Interactius*. Barcelona: Universitat de Barcelona.