

LITERATURA Y VIDEOJUEGOS

FERIA INTERNACIONAL DEL LIBRO DE BUENOS AIRES 2019

Editorial Clase Turista

DESCRIPCIÓN

Una **muestra** que explora las múltiples **relaciones entre la literatura y los videojuegos**.

Un proyecto que busca inspirar a los amantes de los videojuegos a leer, a los lectores a conocer más sobre las narrativas digitales y al público general a descubrir de qué forma la tradición literaria y los videojuegos se influyen mutuamente para expandir sus universos.

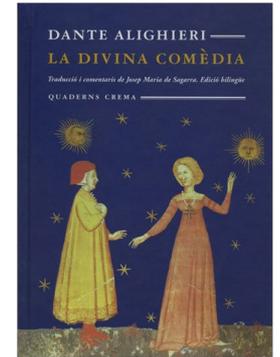
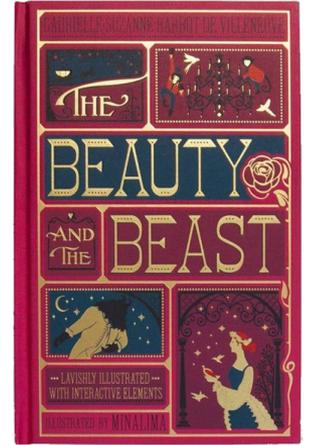


FUNDAMENTOS

Lejos de la creencia común que percibe a los videojuegos alejados de los libros, las consolas tuvieron una fuerte relación con la lectura desde sus comienzos, desde la misma prehistoria de los videojuegos.

Es una historia poco contada, donde clásicos de la literatura como Jorge Luis Borges, J.R. R. Tolkien, Jenofonte, Dante Alighieri, Agatha Christie o H. G. Wells inspiraron los universos narrativos y estéticos de los videojuegos. Y a la inversa.

El proyecto busca un cruce y multiplicación de públicos entre la literatura, los videojuegos y el cine.



MONTAJE

15 PANELES 70x100cm, mdf de 6mm con objetos atornillados y pegados.
2 Vinilos: Texto curatorial y un vinilo.

Las leyendas
DONKEY KONG

En 1981 un simio enamorado, un carpintero saltarín y su novia revolucionaron los videojuegos. Nació Donkey Kong, un juego con influencias de cómics de los años 30 y arquetipos clásicos.

Su creador, Shigeru Miyamoto, un joven diseñador de Japón de entonces, recibió el encargo de crear el mítico videojuego. Para ello, Miyamoto buscó referentes en el mundo del cómic y en el cine. El resultado fue un juego que mezclaba elementos de aventuras, de acción y de plataformas. La historia estaba basada en el mundo de Disney, pero con un toque de terror y de suspense. El juego se convirtió en un fenómeno por su sencillez, y debido por su fácil manejo y a su ritmo de juego, llegando a ser el más vendido de su época.

En 1982, el primer juego de acción y plataformas en 3D. El juego se convirtió en un fenómeno de ventas, gracias a su sencillez y a su ritmo de juego. El juego se convirtió en un fenómeno de ventas, gracias a su sencillez y a su ritmo de juego. El juego se convirtió en un fenómeno de ventas, gracias a su sencillez y a su ritmo de juego.

Del juego al libro
VIDEOJUEGOS CREANDO NUEVAS LEYENDAS

Los videojuegos tienen dos orígenes y surgen a través de géneros digitales como los ficciónes, mitos, leyendas y la fantasía. El juego se convirtió en un fenómeno de ventas, gracias a su sencillez y a su ritmo de juego. El juego se convirtió en un fenómeno de ventas, gracias a su sencillez y a su ritmo de juego.

Los videojuegos tienen dos orígenes y surgen a través de géneros digitales como los ficciónes, mitos, leyendas y la fantasía. El juego se convirtió en un fenómeno de ventas, gracias a su sencillez y a su ritmo de juego. El juego se convirtió en un fenómeno de ventas, gracias a su sencillez y a su ritmo de juego.

Del libro al juego
LITERATURA DE AVENTURA, DE HORROR Y EPOPEYAS

La aventura y el horror son dos de los géneros que más cruces entre la literatura y los videojuegos generan, haciendo que lectores agarren los gamepads y los jugadores, los libros.

¡Qué hubiera pasado si en lugar de Dante Alighieri, el poeta florentino hubiera creado el poema y un personaje con alas de barto brava? El resultado sería el videojuego... (2023) Bando.

En la primera parte de... el juego narraba una historia del sufrimiento del primer dios en el cumplimiento de su deber. El jugador debe combatir a Marco Antonio, a César y a sus ejércitos, además de a una multitud de demonios.

Así como toda banda de heavy metal tiene su banda. Dentro del paradigma de... también tiene un contenido similar que demuestra liberando los límites de los videojuegos con su música.

A diferencia de otros juegos basados en libros (como...), el juego en cuestión se multiplica las consultas de información desmenuando la trama para ir avanzando preguntando al jugador y novela su parecer.

BLOQUES TEMÁTICOS

La muestra se divide en 5 bloques temáticos, cada uno de los cuales ocupa unos 3 metros de superficie aprox.

1. LOS ORÍGENES

Una historia donde se mezclan exploradores de cavernas, alienígenas, nerds, duendes, píxeles, plomeros, princesas y los espectros de Tolkien, Agatha Christie y Borges.

Descripción

Análisis del comienzo de los vínculos entre los videojuegos y la literatura, los libros que inspiraron las dinámicas narrativas y estéticas de los juegos de aventuras conversacionales, las gráficas y hasta los shoot hem ups.

Periodo

50' a 70': Nacimiento de los videojuegos.

Eje conceptual

[Clic acá.](#)

Vínculos entre juegos y libros

Colossal Cave Adventure > El hobbit. J. R. Tolkien
El jardín de los senderos que se bifurcan y
Exámen de la obra de Herbert Quain, J. L. Borges
La caverna del tiempo, Edward Packard
Mystery House > Diez Negritos, Agatha Christie
Space Invaders > La guerra de los mundos, H. G. Wells.

2. LAS LEYENDAS

Arquetipos medievales, leyendas folclóricas y dioses ancestrales. Los mitos clásicos y populares siguen fluyendo a través de los videojuegos.

Descripción

Análisis de los vínculos entre los juegos clásicos de los 80s como el Donkey Kong con los arquetípicos de la antigüedad, los lazos entre Mario y el folclore japonés y los juegos de caballería y los cantares medievales.

Periodo

80': Era dorada de los videojuegos.

Eje conceptual

[Clic acá.](#)

Vínculos entre juegos y libros

Donkey Kong > La bella y la bestia, Gabrielle-Suzanne Barbot de Villeneuve
Mario Bros > Antología de Cuentos del Pasado de Japón, AA.VV.
> Guía ilustrada de monstruos y fantasmas de Japón, AA.VV.
El camino del Cid > El cantar del mio Cid, Anónimo
Ghosts and Goblins > El cuento del Grial Chrétien de Troyes

BLOQUES TEMÁTICOS

3. LOS BÁRBAROS

La cultura de las pandillas creó su propio barrio en el mundo de los videojuegos. Un territorio donde prima la ley del más fuerte y donde se cruzan desde gemelos musculosos hasta enanos medievales, pasando por chicas punk y discípulos de Sócrates.

Descripción

Análisis de la cultura de la violencia y sus lazos con la antigüedad, como juegos de culto como The Warrior están inspirados en novelas (Sol Yurik) que linkean a gestas heroicas (Jenofonte), las relaciones entre la estética pandillera y el revival medieval (Conan) y la cultura de las pandilas y sus links con las cuestiones de género y pertenencia.

Período

80' y 90': La violencia como entretenimiento.

Eje conceptual

[Clic acá.](#)

Vínculos entre juegos y libros

The Warriors	> Anabasis, la expedición de los 10 mil, Jenofonte > Los amos de la noche, Sol Yurik
Golden Axe	> Conan el bárbaro, Robert E. Howard
Street Fighter	> Última salida a Brooklin, Hubert Selby
Double Dragon	> Puro fuego, Joyce Carol Oates
Altered Beast	> Los mitos griegos, Robert Graves

4. DEL JUEGO AL LIBRO

Poemas al Pac-Man, novelas con lógica de videogame, textos que continúan las historias de los videojuegos con bibliotecas enteras. Cuando los juegos generan libros.

Descripción

Análisis de las formas en que los videojuegos sirven como materia para generar literatura en Argentina y el mundo.

Período

90' y 2000: Incorporación a la cultura popular.

Eje conceptual

[Clic acá](#) (fragmento).

Vínculos entre juegos y libros

Varios 70 y 80	> Ready player one, Ernest Cline > La invasión de los marcianitos, Martín Amis
Halo	> Halo Cryptum, Greg Bear
Mass Effect	> Mass Effect Rebellion, Drew Karpyshyn
Minecraft	> La búsqueda de la espada de diamante, Winter Mogan
Varios estrategia	> El juego de los mundos, César Aria
Idem	> Las islas, Carlos Gamberro
Varios pelea	> El tucumanazo, Esteban Castroman
Varios 80 y 90	> El negro Atari, Oscar Fariña

BLOQUES TEMÁTICOS

5. DEL LIBRO AL JUEGO

Alicia con trastornos mentales, Dante Alighieri convertido en una máquina de matar y García Márquez fusionado con Flannery O'Connors. Cuando los libros inspiran videojuegos.

Descripción

Un análisis de las conversiones que toman los clásicos de la literatura cuando se vuelven juegos y qué dice eso de cada época.

Período

90' y 2000": Los videojuegos como campo de entretenimiento masivo.

Vinculos entre juegos y libros

Assassin Creed's > Alamut, Vladimir Bartol

Bioshock > 1984, George Orwell

> La rebelión de Atlas, Ayn Rand

> La fuga de Logan, W.F. Nolan y G.C. Johnson

Cthulu > Mitos de Cuthulu, H. P. Lovecraft

AMcGee's Alice > Alicia en el País de las Maravillas, Lewis Carrol

Kentucky Route > No es fácil encontrar un hombre bueno, Flanery O'Connors.

> Cien años de soledad, Gabriel García Márquez

Spec Ops > El corazón de las tinieblas, Joseph Conrad

Kafka > La metamorfosis, Franz Kafka

Neuromance > Neuromante, William Gibson

Gatsby > El gran Gatsby, Scott Fitzgerald

Waiting for Godot > Esperando a Godot, Samuel Beckett

Dante's Inferno > La divina Comedia, Dante Alighieri

BIBLIOTECA

La muestra incluye una pequeña biblioteca abierta con libros para leer en el lugar, atados con tanza a los paneles.

El [catálogo](#) cruza literatura y videojuegos, desde clásicos de la literatura que inspiraron videojuegos (*La guerra de los Mundos*) a las sagas creadas a partir de videojuegos (*Hallo*), pasando por cuentos y novelas de escritores argentinos que tocan el universo de los videojuegos (Castagnet, Gamarro, Aira).



FIN

Contacto:

Iván Moiseeff

1126 53 8547

ivan.moiseeff@gmail.com