

# ИГРАЊЕ КАФКЕ: ВИДЕОИГРАЧКЕ АДАПТАЦИЈЕ ДЕЛА ФРАНЦА КАФКЕ

Универзитет у Новом Саду  
Филозофски факултет

**Апстракт:** Стваралаштво Франца Кафке извршило је велики утицај не само на књижевност, већ и на друге наративне уметности попут филма, стрипа и одскора видео-игара. Упркос томе што је немало игара користило „кафкијанске“ заплете, теме или јунаке, доскора није било наслова који су били експлицитније адаптације Кафкиног дела. У последњих неколико година, међутим, појавило се неколико таквих видео-игара, које су дизајнирали махом независни (енгл. indie) развојни тимови: *The Franz Kafka Video Game* (Denis Galanin, 2017), *Metamorphosis* (Ovid Works, 2020), *The Metamorphosis* (Izmir Games Collective, 2020), *Playing Kafka* (Charles Games, 2024).

У раду ћемо се бавити тумачењем односа оваквих видеоигачких адаптација дела Франца Кафке с њиховим књижевним изворницима. Истраживање ће из угла теорије адаптације и интермедијалног лудонаративног истраживања покушати да дефинише који су елементи Кафкиног дела (стил, тематика, заплети) адаптирани у видео-играма и на који начин су дочарани у контексту механика игре, аудио-визуелног окружења и приповедне композиције. Такође, истраживање ће показати на које су се аспекте Кафкине поетике, односно на каква читања његовог дела ове видео-игре највише ослањале.

**Кључне речи:** Франц Кафка, видео-игре, *Metamorphosis*, *Playing Kafka*, лудонаративно, кафкијанско, адаптација

## 1. Видео-игре и књижевност: Сасвим кратка историја

Осврнемо ли се на дугу историју видео-игара, приметимо у њој две паралелне линије напретка и усавршавања: техничког и наративног. Игре су временом, захваљујући развоју играчких конзола а потом и (истраживачких те кућних) рачунара, добијале све развијенију графику, више боја, напредније графичке елементе, разноврсније звучне подлоге, комплексније контроле и механике; постајале су веће, сложеније, пријатније за гледање и лепше за слушање. Поред технолошке, друга еволуција видео-игара одвијала се у наративном пољу. Што се медијум видео-игара дуже развијао, игре су постајале шареније, мелодичније, захтевније, али и – приповедније. Наративна димензија бивала је у видео-играма, из деценије у деценију, све присутнија, израженија и разноврснија, док видео-игре напоследку нису и чињенично постале један од најпопуларнијих приповедних медијума – поред књижевности, филма или театра.

Скраћена верзија овакве нараторолошке еволуције видео-игара изгледала би овако. Прва позната видео-игра, *Tennis for Two* (1958), била је тек електронска варијанта постојеће спортске дисциплине. Након тога, акциони наслов *Space Invaders* (1978) пружио је апстрактним графичким облицима на екрану рудиментарне наративне елементе: заплет, протагонисту и антагонисте. Ми се као играчи боримо у овој игри против освајача из свемира, и морамо их победити како бисмо одбранили планету и спасили свет. Сваки ниво *Space Invadersa* суштински је нова битка и ново поглавље у ратно-пустоловној причи истоветној заплету романа *Рајн светинова* Херберта Џорџа Велса (Herbert George Wells, *The War of the Worlds*, 1898) – који је, према речима главног дизајнера *Space Invadersa* Томохира Нишикада (友宏西角 / Tomohiro Nishikado), био кључна инспирација за игру (в. серијал *High Score*, 2020, Netflix, еп. 1: “Broom & Bust”).

Након *Space Invadersa*, игре попут *Pac-Mana* (1980) доносе и прве видеоиграчке ликове. Такви су јунаци били истина одређени искључиво изгледом и специфичним лудонаративним дизајнерским одликама, а не психемотивним особинама. Но, развитак је у том тренутку већ био незауостављиво трасиран према данашњици. На савременој видеоиграчкој сцени не само да су најпопуларније и критички најпризнатије игре наративно богати наслови,<sup>1</sup> већ се и у играма традиционално лишених било каквог наративног контекста – спортским симулацијама – могу пронаћи модови у којима играчи преузимају улогу појединог спортисте или спортисткиње, водећи њега или њу не само кроз атлетске, већ и драматуршке изазове попут односа с тренером, саиграчима, пријатељима и партнерима.

Кључан тренутак за експлозију наративности у видео-играма била је појава текстуалних авантура (енгл. text adventures), а потом и фантазијских игара играња улога (енгл. fantasy role playing games) крајем седамдесетих и почетком осамдесетих година прошлог века. „Текстуалне авантуре“ други је назив за интерактивну прозу: овакве игре нису поседовале графичке елементе, или су они били ретки и скромни. Играње текстуалних авантура састојало се од активног (у дословном значењу речи) читања текстуалних описа окружења у којем се играч налазио – писаних у другом лицу, емулирајући друштвене игре играња улога, односно позицију *Dungeon Mastera*, господара игре, који је играче водио кроз заплет, предочавао им

1 Ова изјава је данас готово аксиоматска; пружање референци које би је поткрепиле продужило би се на неколико страна. В. било које спискове продаје или релевантне видеоиграчке критичке награде попут *The Game Awards*, институције која се установила као централна и најрелевантнија – упркос критикама, што уосталом прате и сваку другу награду или уметничку институцију. Све видео-игре икада номиноване у свим категоријама десет година дуге историје *The Game Awardsa* поседују изражену наративну компоненту; чак и мултиплејер игра *Overwatch* (игра године *The Game Awards* 2016) поседује рафинисан заплет, бројне наративне целине и разгранате позадинске приче ликова.

изазове, описивао околину, награђивао их и кажњавао. Играчи с текстуалном авантуром нису комуницирали дугмићима, дојстицима или контролерима, већ укуцавајући команде којима су се кретали по свету игре и ступали у интеракцију с њеним елементима.

Дескрипције окружења у текстуалним авантурама биле су сажете и стриктно комуникативне, без литераризација или књижевне вредности. Но, текстуални медијум омогућио је емулирање светова, простора, шума, пећина, измишљених земаља, ликова, предмета и механика какво се није могло постићи тадашњом конвенционалном видеоиграчком аудио-визуелном технологијом. Текстуалне авантуре – фактички игре у облику књиге – омогућавале су више слободе у истраживању и интеракцији са светом игре него иједан други играчки жанр до тада.

## 2. Појава и развој видеоиграчких адаптација

Прве текстуалне авантуре настајале су посредним утицајем књижевности. Не само да су таква дела имала облик интерактивног романа, већ су и њихови творци свесно стварали игре по узору на *Dungeons and Dragons* (Maravić 2022: 155), друштвену игру развијену под огромним утицајем фантазијске књижевности. Таква индиректна веза између књижевности и наративних видео-игара брзо је постала директна појавом првих изравних видеоиграчких адаптација књижевних дела.

Прву забележену адаптацију књижевног дела у медијум видео-игре направио је 1981. фински дизајнер Оли Павола (Olli Paavola) на Хелсиншком технолошком универзитету; у питању је био *Lord*, слободнија адаптација *Госпођара Џрџенова* Џ. Р. Р. Толкина (John Ronald Reuel Tolkien, *The Lord of the Rings*, 1954). Годину дана касније, појавила се још једна адаптација Толкиновог дела: *Hobbit* компаније Beam Software и у издању Melbourne Housea; игра је значајна и због тога што је дело једне од првих главних дизајнерки у историји видео-игара, Веронике Меглер (Veronica Megler). Исти студио и издавач су 1984. на тржиште избацили игру *Sherlock*, прву адаптацију дела о Шерлоку Холмсу (Sherlock Holmes) Артура Конана Дојла (Arthur Conan Doyle). Касније исте године компанија Infocom – творци *Zorka* (1977), једне од најзначајнијих текстуалних авантура и првог наслова у утицајном серијалу који је играо и о њему писао Милорад Павић (Јоцић 2019) – објавили су *Hitchhiker's Guide to the Galaxy*, адаптацију истоименог научнофантастичног романа Дагласа Адамса (Douglas Adams).

У питању очигледно није био пролазни тренд. Међу првим видеоиграчким адаптацијама видимо наслове истих, искусних развојних тимова, а већ 1985. појављује се још једна адаптација, *Alice*

in *Wonderland* (1985, дизајнера Дејла Дишеруна / Dale Disharoon). Роман Луиса Керола (Lewis Carrol) добио је почетком XXI века још неколико критички успешних адаптација (серијал *American McGee's Alice*; аутор серијала, Америкен Мекци, претходно је као дизајнер нивоа у id Softwareу радио на раним играма серијала *Quake*). Деведесетих је у критици и међу играчима био популаран и серијал *Discworld* (1995, Teeny Weeny Games, Perfect 10 Productions; 1996, Perfect Entertainment), адаптација истоименог фантазијског серијала Терија Прачета (Terry Pratchett). Данас, један од најпознатијих видеоиграчких серијала епске фантазије и једна од критички најостваренијих игара у жанру – *The Witcher*, односно *The Witcher 3: The Wild Hunt* (2015, CD Project Red) – адаптација је (додуше врло слободна) истоименог серијала (*Wiedźmin / Вешџин*) епске фантазије пољског писца Анджеја Сапковског (Andrzej Sapkowski). Серијал о Вешцу уједно је и значајан пример видеоиграчке адаптације књижевног предлошка која је комерцијално – па и критички – превазишла домете изворника. Ово је, наравно, само сажет списак релевантних примера видеоиграчких адаптација књижевних дела; историја таквих адаптација била би корисна и дуга, али до сада није покушана.

### 3. Медијум vs. медијум: Невоља с адаптацијама

Циљ овог рада, номинално посвећеног видеоиграчким адаптацијама радова Франца Кафке (Franz Kafka), није само тумачење појединих адаптација, већ и покушај уочавања општијих лудонаративних појава, поступака, особина и техника у до сада недовољно истраженом пољу видеоиграчких адаптација књижевних радова.

Адаптације јесу део европске књижевности и уметности од самих њених зачетака, и биле су део западног канона током хиљада година уметничке историје. У античкој Грчкој су усмене повести и митологије адаптиране у драме. Вилијем Шекспир (William Shakespeare) адаптирао је такође историјске догађаје и легенде, као и записе, вести и извештаје. Једна прича о човеку који продаје душу ђаволу зарад материјалне користи постоји у књижевноуметничкој традицији као (набрајамо редом): усмена легенда; византијска „Приповетка о Еладију“; осмерачка *Песма о Еладију* (1808) Вићентија Ракића; романтичарски спев *Фауст* Јохана Волфганга Гетеа (Johann Wolfgang von Goethe, *Faust*, 1808); модернистички *künstlerroman* *Доктор Фаустус* Томаса Мана (Thomas Mann, *Doktor Faustus*, 1947); те као холивудска комедија *Bedazzled* (2000). Данас су адаптације „свуда око нас“ (Hutcheon 2013: 2) у вероватно најразноврснијим видовима у историји европске уметности. Поред адаптација књижевних, стриповских и манга бестселера у филмске блокбастере, те франшизних књижевних издања односно tie-инова познатих филм-

ских остварења, пред собом имамо и несагледиву интернет сцену испуњену фанфикцијама и YouTube пародијама, као и неоавангардистичке експерименте попут *Madame Bovary dans l'Ordre* Амброза Перина (Ambroise Perrin, 2013), лексикона свих речи употребљених у Флоберовој *Госпођи Бовари* (Gustave Flaubert, *Madame Bovary*, 1857), или антинаративних и фрагментарних адаптација популарних стрипова Славка Матковића (1973–1981).

Упркос таквој постојаности адаптација, као и њиховој распрострањености, у данашњим академским критикама или новинским приказима адаптације се у великој мери сматрају slabим делима и разводњавањима часних оригинала (Hutcheon 2013: 2). Линда Хачион у студији *Теорија адаптације* (Linda Hutcheon, *A Theory of Adaptation*, 2006), значајном покушају да се пружи оквир поетике адаптације – и тиме можда ревидира савремени став према адаптацијама као другоразредним делима – предочава следећу антологију злокобних термина приписиваних или повезиваних с адаптацијама у различитим текстовима (критикама, чланцима, теоријским радовима, приказима, интервјуима, есејима): *инфериорноси*, *кварење*, *иџиљање*, *кришење*, *издаја*, *деформација*, *иерверзија*, *неверноси*, *десекарација* (Hutcheon 2013: 2, McFarlane 1996: 12, Stam 2000: 54).

Нарочито лошу репутацију имају адаптације књижевних дела. Више је разлога за то. Прво, књижевности се у тим поређењима изворника и адаптације учитава супериорност као старијој (древнијој), сложенијој и „узвишенијој“ уметничкој форми у односу на филм, стрип или видео-игре. Њено знаменито место у историји западне уметности је правдано резонима које је семиотичар и филмски теоретичар Роберт Стам (Robert Stam) назвао *иконофобијом* (одбојности према визуелном) и *лојофилијом* (обожавањем писане речи; Stam 2000: 58). Адаптације књижевног дела су, пратећи овај реторички след, саме по себи недостојне јер представљају упрошћене копије литерарног предлошка услед урођене инфериорности овог медијума у односу на књижевност.

Други разлог негативног вредновања адаптација лежи у темељној некомплементарности медијума слике и медијума текста. О овом се проблему размишљало још у класичној европској уметничко-теоријској мисли. О суштинским разликама ликовне и песничке уметности писали су Дион Хризостом (Δίων Χρυσόστομος), Лукијан из Самосате (Λουκιανός ο Σαμοσατεύς), Дени Дидро (Denis Diderot), и напоследку Готхолд Лесинг у расправи *Лаокоон, или о іраницама сликарства и поезије* (Gotthold Lessing, *Laokoön oder Über die Grenzen der Malerei und Poesie*, 1766), значајном тексту који је аргументовано раскинуо с вековним уверењем у европској уметничкој мисли о сродном односу сликарства и поезије (в. Хорације, *Посланица Пизонима*: „Ut pictura poesis [...]“).

У Лесинговом објашњењу, сликарство „за своје подражавање употребљава [...] фигуре и боје у простору, а поезија артикулисане тонове у времену“ (Lessing 1954; 139; нагласио М. Ј.). Ликовну уметност, другим речима, као и вајарство, архитектуру, па и видео-игре, карактерише просторност, односно могућност да се дело упија производљивим разгледањем различитих његових подручја, док књижевност одликује темпоралност, односно смена догађаја, тренутака, призора, стихова и реченица које тек у сукцесивном току чине уметничко дело.

Трећи разлог одбојности према адаптацијама лежи напоследку, као природна последица свега реченог, у чињеници да публика навикнута на једно дело очекује исто то дело али у другачијем уметничком медијуму – што је немогуће (Hutcheon 2013: 4).

Видео-игре поседују још гори проблем с књижевним адаптацијама. Ненаписана историја видеоиграчких адаптација испуњена је, као што се из приложеног сажетка могло видети, готово у целисти жанровским делима, односно детективским, фантазијским и научнофантастичним романима. Разлог је што су видео-игре махом окренуте – будући *игре* – савладавању спољашњих изазова (непријатеља, пројектила, просторних препрека, логичких загонетки) и остваривању јасних, прописаних циљева. Реторика видео-игара је стога слична реторизи таквих пустиловних књига: ликови у тим делима такође превазилазе конкретне физичке изазове – борбу с непријатељима, откривање простора, дешифровање мистерија – и тиме напредују ка очигледном и јасном циљу попут спасавања света или решавања убиства.<sup>2</sup>

Мало је стога видеоиграчких адаптација онога што, у недостатку бољег израза, можемо назвати „високом“ или „озбиљном“ књижевношћу – књижевношћу која се, за разлику од наративно, тематски и мотивски шаблонизираних жанровских дела, одликује неконвенционалним приповедним структурама, амбивалентним значењима и деликатнијим карактеризацијама. У видеоиграчкој уметности готово не постоје адаптације класичних књижевних дела; за разлику од филма и десетина адаптација Флоберових, Толстојевих (Лев Николаевич Толстой) или дела Вирџиније Вулф (Virginia Woolf), у видео-играма таквих адаптација готово да нема. Жанрови уметничких игара, обликовани угледањем на авантуристичке повести и слична жанровска прозна дела, развили су учинковите технике за симулирање скакања или пуцања, али не и за дочаравање унутрашњих ги-

---

2 Већа је вероватноћа да ће видеоиграчку адаптацију дочекати, на пример, епскофантазијски роман *Авен и јазојас* (2003) Уроша Петровића, који има јасног протагонисту, очигледне зликовце, конкретан циљ ка којем се иде, те позната средства којима ће се тај циљ достићи, него *Прољећа Ивана Галеба* (1957) Владана Деснице. Не постоји у бројним видеоиграчким жанровима и техникама очигледно решење за лудонаративну адаптацију медитативне есејистичке приповести о расејаним сећањима и интроспекцијама једног прозног субјекта.

бања, интернализација, контемплација, медитација, прећуткивања и сличних интроспективних процеса.

Услед такве некомпатибилности видео-игара и „високе“ књижевности, у ретким примерима видеоиграчких адаптација крајњи резултат лежи негде између следећа два екстрема: или видео-игра банализује садржај књиге сводећи комплексност и богатство изворног књижевног израза на низ тривијалних механичких изазова у покушају да књижевно дело углави у конвенционалне играчке жанрове и механике; или творци игара посежу за неконвенционалним, нестандартним па чак и експерименталним лудонаративним поступцима у покушају да што верније дочарају поетику предлошка.

Пример првог исхода је *Dante's Inferno* (2010, Visceral Games), игра у којој играч преузима улогу Дантеа Алигијерија (Alighieri), овом приликом витеза-темплара који истражује Пакао убијајући стотине демона и осталих противника. У овој адаптацији је први део *Комедије* (*Divina Commedia*, 1321) – једно од кључних дела западног канона, штиво изванредних филозофских, песничких и метафизичких домета – сведен на акциону авантуру услед површне сличности приповедног концепта Дантеовог дела (човек који путује Паклом) с честим заплетима борбених видео-игара о суперхеројским ратницима и њиховој борби с пакленим хордама.

Пример потоње варијанте видеоиграчке адаптације класика може бити *Elsinore* (2019, Golden Glitch), креативна обрада Шекспировог *Хамлеџа* (1623). Играч у овој игри не преузима улогу данског краљевића, већ Офелије – која изнова проживљава своје последње сате, рестартујући након преминућа игру, али задржавајући своја сећања. То Офелији омогућава да разговором с другим ликовима драме – па и с другим ликовима осталих Шекспирових драма, јер игра садржи развијене интертекстуалне елементе – промени своју и судбину других јунака. У покушају адаптације дела за које не постоји очигледан начин видеоиграчке адаптације – јер *Хамлеџ* се не може аутентично дочарати као point'n'click авантура, пуцачина (енгл. *shooters*), RPG, *soulsborne*, *immersivesim* и тако даље – творци *Elsinorea* посегли су за променом фокализације и укључивањем различитих елемената жанра *roguelikea* (који се одликује честим смртим, али уз задржавање статуса оствареног пре погибије). На крају, уместо банализације *Хамлеџа* настала је постмодерна, феминистичка обрада Шекспировог дела.

#### 4. Играње Кафке

Опширан увод у ово истраживање написан је како би се нагласили изазови видеоиграчког адаптирања онаквог књижевног дела које не садржи релативно тривијалну, структурално предвидљиву

приповедну структуру, те динамичку причу у којој се наглашавају физичке препреке насупрот психоемотивним, мисаоним, друштвеним, филозофским и уопште нематеријалним, апстрактним изазовима. Уколико у књижевном делу нема скакања по лијанама, песничења, пуцања из митраљеза, вођења криминалистичке истраге или истраживања непознате земље – такво дело могуће је у видео-игру адаптирати или уз насилно поједностављивање изворника, или уз креативна проналажења алтернативних лудонаративних техника изван конвенционалних оквира жанрова.

Адаптирати у видео-игру радове Франца Кафке још је изазовније од овог већ тешког задатка. Кључни елементи широког, истовремено самообјашњавајућег и нејасног појма „кафкијанско“, ракрана су за сваког дизајнера видео-игара: нејасност, неодређеност, амбивалентност, конфузија, лажни трагови и погрешна усмеравања, апсурдност и чак надреалност не само описаних призора и сцена, већ и самог начина приповедања, темељно се противе сваком начелу видеоиграчког дизајна.

Кафкина дела говоре неретко о особама без контроле над сопственом судбином, и без могућности да промене своје стање на било који други начин осим нагоре. Можемо то тумачити као алегорију тоталитарног друштва, савремене отуђености, лавиринтске бирократије или понора менталних болести попут анксиозности или депресије. Видео-игре се као интерактивни уметнички медијум темеље на суштински другачијим назорима. Оне се заснивају на омогућавању контроле играча над својим деловањем, односно над деловањем аватара што га, кроз заплет игре, водимо ка разрешењу, испуњењу циљева. Контроле у видео-игри морају бити прецизне, јасних команди и правила, ефикасне и респонзивне. Та заповест видеоиграчког дизајна је бескомпромисна и не сме се нарушавати, изневерити, пародирати, деконструисати или иронизовати чак и кад је све друго у игри – од техничких до наративних елемената – легитимно подручје експеримента.

Видео-игра без учинковитих контрола не може се играти, па стога престаје да буде видео-игра. Одговарајуће поређење с другим уметностима била би, на пример, књига у тој мери неквалитетне штампе да се слова и реченице не могу разазнати, тиме у потпуности или делимично онемогућавајући нормално читање. Изузеци на први поглед могу постојати: као што су у неоавангардној књижевности познати примери намерног типографског кварења текста (в. Despotov 2005: 192–199), тако и игре у изабраним тренуцима могу отежати кретању играчу како би емулирале повреду, оптерећеност неадекватном опремом<sup>3</sup> или прелазак преко просторне препреке попут живог песка.

3 В. *soulsborne* игре и механику тежинске оптерећености (енгл. Equip Load) у подоцима Light Load, Medium Load i Heavy Load, тј. њихов кључни утицај на брзину и ефикасност контролисања лика.

Међутим, и у тим случајевима је контрола над ликом јасна, само отежана: притисак на лево дугме D-пада шаље наш лик улево, притиском на дугме за скок лик и даље скаче, и тако даље.

Реторика Кафкиних дела опире се таквој видеоиграчкој сигурности у којој ликови чак и у екстремним ситуацијама и даље имају власт над собом и својом судбином. На пример, *Преображај* (*Die Verwandlung*, 1915) се може у патографском тумачењу читати као мрачна парабола о губитку контроле над сопственим телом. Грегор Самса не разуме шта му се дешава, и што се више анатомски претвара у инсекта, то је све мање у контакту са сопственом људском природом. Такав заплет се не може аутентично обрадити постојећим видеоиграчким жанровима – јер ће с друге стране екрана увек бити људски играч с потпуним разумевањем онога шта му се дешава (јер у игри учествује и као играч и као одвојени посматрач) и с пуном контролом свог аватарског тела путем контролера.

Игре притом својим играчима не само да омогућавају контролу над различитим ликовима, него је таква контрола готово увек нека врста оснажујуће фантазије. У видео-играма могуће је управљати авионом упркос томе што нисмо пилоти, користећи командне схеме с једноцифреним бројем контрола за разлику од неупоредиво сложенијих ваздухопловних управљачких терминала. Могуће је у видео-играма управљати и врхунским фудбалерима, обученим војницима, акробатским борцима или силовитим монструмима – укратко, особама и бићима чије се надљудске атлетске и акробатске способности могу емулирати тривијалним притисцима прстију. У Кафкиним делима се пак говори о обичним, просечним, чак и болешљивим и скрушеним особама; чак се и Посејдон у истоименој краткој причи (“Poseidon”), иако бог мора, налази подређен бирократији, оптерећен послом, затрпан административном папирологијом и прикован за радни сто. Према речима дизајнера и теоретичара видео-игара Ијана Богоста (Ian Bogost), нити играчи желе да „буду у кожи слабих ликова“, нити су „крхке ситуације“ оно што се сматра конвенционално забавним у видео-играма (Bogost 2011: 23).

Видео-игре су такође, будући интерактивни медијум, окренуте циљу и постигнућима. Играч не само да има контролу над својим ликом или ликовима, него увек мора имати циљ; ово је друга бескомпромисна заповест дизајна видео-игара. Успешна видео-игра поседује, као и свака игра, јасна правила (Да ли можемо да пуцамо у непријатеље? Шта се дешава кад пуцамо у непријатеља? Шта се дешава кад скочимо? Шта се деси ако повучемо ову полугу?) и јасан краткорочни или дугорочни циљ: сакупити поене, спасити свет, доћи до неког места, елиминисати противнике, постићи гол и томе слично. Поред контроле, видео-игре играчима пружају дакле и агенду: контролу поседујемо да бисмо њом дошли до неког разрешења.

У Кафкиним делима се и то одузима јунацима. Њихове претње су фантомске, односи с другим људима нејасни и претећи, а задаци непознати. Мисија Јозефа К. поседује неке особине пустоловине хероја (енгл. *Hero's Journey*, Кембел 2023): он лута непријатељским и страним простором покушавајући да превазиђе изазове како би достигао циљ, односно разрешио процес против себе. Тај циљ, као и у мономитској причи, јесте спољашњи; али се, као и у мономитском обрасцу, заправо тиче његових унутрашњих потреба, преобразбе и самоактуелизације. Међутим, *Процес* (*Der Prozess*, 1925) је антипоход и деструкција класичне пустоловине. Циљ је овде заправо непознат и сакривен, правила његовог достизања су нејасна, и јунак га никад не достиже. *Процес* је због тога застрашујућа прича. Образац Јозефовог похода нам је познат јер је у питању одигравање архетипске приче; и ужасава нас да та велика животна потрага – потрага за смислом, решењем и самоспасањем – заправо нема смисла. Јунак на крају остаје не само неоствареног циља, већ и самлевен силама које нити разуме(мо) нити види(мо). У питању је кошмар сваке анксиозне особе: Кафкин свет, за разлику од светова видео-игара, нема јасна правила нити јасне исходе. Традиционална пустоловина хероја говори о изазовима неподвижених околности које можемо савладати уколико се потрудимо; *Процес*, према једном од многих читања, јесте повест о томе како такве фантомске, опскурне и нама нејасне околности коначно уништавају појединца.

Видео-игре и кафкијанство делују стога као неспојива комбинација. Видео-игре окренуте су суочавању с јасним изазовима и тријумфу над њима; Кафка пак говори о свету где су изазови опскурни а победа над њима не долази. Ипак, у последњих неколико година објављено је неколико различитих видеоиграчких адаптација Кафкиних радова. Кључно питање при њиховом тумачењу било би: на који начин су кључни књижевни мотиви Кафкиног дела адаптирани у лудонаративном медијуму, какве су особености приповедних, визуелних и просторних елемената ових видео-игара, и да ли су и у којој мери те игре Кафкино дело банализоване и ауторову поетику свеле на примитивно стискање дугмића – или су, насупрот томе, развиле посебан, ауторски језик, системе, механизме и поступке како би литерарни кафкијанизам дочарали реториком видео-игре.

## 5. Списак игара

Наслови видео-игара о којима ће бити речи:

- *The Franz Kafka Video Game* (2017)
- *Metamorphosis* (2020)
- *The Metamorphosis* (2020)
- *Playing Kafka* (2024)

*The Franz Kafka Video Game* је игра дизајнера Дениса Галањина (Денис Галанин), и друга његова књижевна адаптација након наслова *Hamlet, Or the Last Game without MMORPG Features, Shaders and Product Placement* (2012). У питању је апсурдистичка, хумористичка авантура оригиналног заплета која тек у пролазу користи упућивања на Кафкино стваралаштво. Главни јунак ове видео-игре је психотерапеут по имену К. Он хипнозом лечи страхове, трауме и неурозе својих клијената, што је у свету игре дочарано „уласком“ у умове клијената и решавањем логичких загонетки, односно метафоризацијама њихових проблема. После уводне секвенце, К. се сплетом необичних околности упућује на пут у Америку, где након неколико година лутања нестаје. У другом делу игре, играч преузима улогу детектива Грегора Самса чији је задатак да разреши тајну К.-овог нестанка.

*The Metamorphosis* је студија Izmir Games Collective; у питању је њихова једина игра, и не постоје подаци о члановима развојног тима. Игра је директна адаптација *Преображаја* и припада видео-играчком жанру визуелног романа (енгл. visual novel), што је модерна итерација текстуалних авантура. Ипак, *The Metamorphosis* није уобичајени визуелни роман јер пред играчем нема никаквих избора нити изазова. Игра се састоји од дословног исписивања текста Кафкине новеле – уз пратећу визуалну и аудитивну драматизацију попут илустрација и звучних ефеката – захтевајући од играча само окретање странице, односно читавање новог екрана. Услед своје неинтерактивности, игру спомињемо само документарности ради и нећемо се даље бавити њеним лудонаративним тумачењем.

*Metamorphosis* је наслов пољског студија Ovid Works. Игра је наоко све оно што Кафкина игра не би могла бити: акционо-авантуристичка игра из првог лица, у којој играмо као Грегор Самса у облику бубе, чији изазови састоје од прецизних скокова те инсектоидног пентрања по вертикалним површинама обичног кућног намештаја који нама, играчима, услед буболике перспективе изгледа гигантски. Испод овакве наизглед дисонантне премисе (за једну Кафкину адаптацију) крије се креативан сплет различитих кафкијанских и популарнокултурних елемената. У средишњем се заплету *Metamorphosisa* преплићу приче *Преображаја* и *Процеса*: Грегор Самса и Јозеф К. најбољи су пријатељи, и док се Грегор Самса буди заробљен у телу бубе, Јозеф К. паралелно пролази кроз тортуру неправедног судског процеса вођеног против њега. Будући инсект не већи од бубашвабе, Грегор има прилику да из буболике перспективе присуствује неким од кључних догађаја у *Процесу*, попут уводног К.-овог хапшења или његове посете адвокату Хулду. Циљ Грегора Самсе је двојак: током игре он тражи начин да се врати у људски облик, као и да помогне свом пријатељу да избегне коначну пресуду.

Одговор на ове средишње изазове *Metamorphosisa* лежи, како се испоставља у уводним деловима игре, у тајновитој организацији

познатој као Кула (енгл. The Tower). Очигледно надахнута Замком из истоименог Кафкиног недовршеног романа (*Das Schloss*), Кула је у овој игри такође метафора инферналног бирократизма, додуше у хумористичнијем кључу. Сврха Куле је бесконачна производња сертификата, овера, упута, дозвола, решења и осталих административних докумената. Играчу се ова организација представља као компанија која га може (будући да радо и често упошљава људе претворене у инсекте, што комично деконструише Самсину ужасну судбину, имплицирајући да његова трансформација није необјашњив феномен већ релативно честа појава) претворити у човека уколико Грегор Самса то као њихов службеник заслужи. Попут главног јунака *Замка*, Самсин циљ постаје ступање у везу с изасланицима Куле и одлазак до ње како би спасао и себе и свог пријатеља Јозефа К.-а. На крају, Самса открива да је Кула одговорна за К.-ов процес, након чега је уништава. У последњим сегментима игре играч може да бира између два завршетка. У оба случаја је злокобна Кула срушена: у првој варијанти, ослобађамо Јозефа и тиме мењамо крај *Процеса*, али жртвујући себе останком довека у телу бубе. Другим завршетком враћамо своју човечност, мењајући ток *Преображаја*, али по цену уништења Јозефовог живота стављањем потписа на документ којим се откривамо као дошник који је „оклеветао“ Јозефа К. на почетку дела (Кафка 1978: 7).

*Playing Kafka* чине три кратке, артистичке, интерактивне драматизације *Процеса*, *Замка* и *Писма оцу* (*Brief an den Vater*, 1919). Свака од ових адаптација је врло верна предлошцима, о чему сведочи и укључење Гетеовог института у Прагу као спољних сарадника у продукцији игре. Све три видео-игре деле исти визуелни идентитет, као и механику; све игре припадају жанру point'n'click авантура, додуше с одређеним неконвенционалним механикама о којима ће речи бити касније.

## 6. Лутке без лица

Опсег адаптираних Кафкиних дела у овим насловима је завидан: међу предлошцима доминантни су у популарној култури најпознатији Кафкини радови попут *Процеса*, *Преображаја* и *Замка*, али су у различитим облицима искоришћени и (у игри *The Franz Kafka Video Game*) његов недовршени роман о Америци, односно приповетка „Ложач“ (*Der Heizer*, 1913), као и *Писмо оцу* унутар колекције *Playing Kafka*. Све четири игре међусобно се разликују изгледом, механикама, приповедном структуром и видовима адаптације. Појединачни наслови из антологије *Playing Kafka* једина су овде побројана дела која се чврсто држе изворника, док су сви остали наслови креативни колажи различитих Кафкиних дела и оригиналних интервенција.

У визуелном смислу, једино се за *Playing Kafka* и интерактивни роман *The Metamorphosis* може рећи да емулирају тмуран и опресиван визуелни идентитет какав би се повезивао с појмом „кафкијанства“. *Metamorphosis* и *The Franz Kafka Video Game*, услед хумористичког тона и пародичног садржаја, поседују за Кафкину поетику необично шарене и жовијалне визуале. У *Playing Kafka* доминирају мрачне и хладне боје – све игре ове збирке изведене су у истоветним црним, сивим и плавим тоновима. У питању је и једини наслов који учинковитије користи специфичне графичке елементе у игри као креативне симболе кафкијанске поетике. Ниједан од ликова у игри *Playing Kafka*, на пример, нема лице. Због овога, као и због круте нискополигонске графике, ликови изгледају сабласно, отуђено од играча и једни од других (какве год дијалогске реплике да изговарају једни другима, њихова лица остају једнако безизражајна), попут лутака – што додатно наглашава њихову беспомоћност.

Визуелним сигналимa дочаран је и један део ауторовог односа с оцем у *Писму оцу*, једној од три кратке игре унутар колекције *Playing Kafka*. У завршној сцени, игра мења фокализацију и ставља играча у улогу Оца. Отац, иначе приказан као физички доминантан у односу на друге ликове (у складу с Кафкиним описом у изворнику), сада је карикатурално огроман. Крећући се ка соби свог сина, као Отац можемо са пода покупити, а затим и прочитати разбацане странице рукописа из *Писма оцу*, у којима се (парафразирано у односу на предложак) описује негативан утицај Оца на самопоуздање и ментално здравље Франца Кафке. Сваком прочитаном страницом очева дивовска фигура се видљиво смањује. На крају, непосредно пред сусрет са сином, отац је уобичајене људске висине, односно – буквално и симболички – у равни са својим сином. Ипак, до коначног разговора између њих не долази ни у игри.

Значење ове експерименталне интерактивне драматургије је амбивалентно. Можда је у питању дочаравање Кафкине фантазије о емотивној трансформацији Оца који коначно схвата ефекте свог односа са сином; или је пак у питању психодрамска деконструкција доминантне очинске фигуре у уму самог аутора. Адаптација *Писма оцу* успешно емулира Кафкину поетику одбијајући да пружи конкретно тумачење овог вишезначног сегмента.

## 7. Кретње и механике

Кафкине видеоиграчке адаптације разнородне су и жанровски. *The Metamorphosis* је вишемедијска иначица Кафкине новеле, и то проста, без измена, интервенција, додатака, сажимања нити могућности интеракције с делом. *Playing Kafka* је point'n'click авантура, жанр одувек популаран међу играма захтевније наративне

структуре (раније поменути *Elsinore* такође је неконвенционална point'n'click авантура). *Metamorphosis* услед акционе природе може деловати као раније описана банализација класичног књижевног предлошка, која нијансирана значења Кафкиних текстова своди на пустоловну причу, али се различити лудонаративни поступци у овој игри могу тумачити као свесне иронизације, пародије или деконструкције Кафкине поетике.

*The Franz Kafka Video Game* је низ заједничком фабулом повезаних мини-загонетака по угледу на наслове из серијала логичких игара *Professor Layton* (2007–2017). Свака логичка загонетка одвија се на новом екрану и са засебним механичким правилима; након решавања загонетке следи in game драматизација која причу води на другу локацију, након чега се играчу представља нова загонетка. За разлику од игара из серијала *Professor Layton*, уједињених заједничком над-локацијом или кохерентним циљем (најчешће је у питању решавање злочина), *The Franz Kafka Video Game* поседује скоковиту причу без спацијалног или фабулативног јединства. Фрагментирани и неуједначени ток игре одговара тиме њеној апсурдистичкој природи.

Заплет у *The Franz Kafka Video Game* има мало суштинске везе с Кафкиним делима или Кафкином поетиком; чини се да је Кафкин „бренд“ овом приликом искоришћен тек као изговор за неповезани пикарески заплет који је више некохерентан него апсурдан. Психотерапеут К. добија, на почетку игре, писмо од мистериозног пошиљача – како се испоставља, астронаута на којег налетамо у празној улици. Писмо је заправо позив К.-у да ради у тајновитом предузећу Castlock Corp, још једној видеоиграчкој алузији на *Замак*. К. потом одлази у Америку, где нестаје након неколико година лутања. У другој половини игре преузимамо улогу Грегора Самсе, човека са зеленим лицем, буболиким антенама и шест руку, иначе детектива кога је унајмила К.-ова вереница да пронађе несталог К. На крају игре, испуњене живописним али набацаним ликовима, призорима, догађајима, загонеткама и обртима, испоставља се да је читава пустоловина била хипносеанса Грегора Самсе, коју води терапеут К. Уз нејасан заплет и конфузан крај, *The Franz Kafka Video Game* поседује и подједнако неспретне загонетке. Поред тога што ниједна од њих нема иоле очигледнијих наративних повезница с Кафкином поетиком, међу њима не постоји ни било каква друга тематска, мотивска или контекстуална повезаност.

Сушта супротност овом наслову је збирка *Playing Kafka*, где не само да постоји визуелна уједначеност између три игре које чине ову збирку, већ је видљив покушај да се ограничене механике p'n'c авантуре учине макар у некој мери „кафкијанским“. P'n'c авантуре поседују једноставну механику игривости: након што курсором одредимо место на које желимо да наш лик оде (point), кликом извр-

шавамо команду (... and click) и лик се креће до назначене локације на екрану. У *Playing Kafka* овај систем је функционално исти, али с другачијим начином извршавања. Уместо да кликнемо на позицију на екрану до које желимо да наш лик оде, овде грабимо сам лик и преносимо га – док се он или она беспомоћно копрцају у ваздуху – на жељено место. У питању је метафорички приказ мањка контроле Кафкиних јунака: за разлику од ликова у осталим р'н'с авантурама, ликови се у *Playing Kafka* не крећу својим ногама тамо где им играчи одреде, већ их играчи, у улози невидљивог ауторитета који влада њиховим акцијама, грабе и тако немоћне бацају по екрану и локацијама. За ликове из *Playing Kafka* ми играчи смо још једна инстанца која их прогони и без устезања злоставља.

У *Metamorphosis* играмо, као што је речено, као инсект, односно у инсекта се постепено претварамо, као у изворнику. Видеоиграчка верзија Грегора Самсе прво говори људским гласом, потом гласом исквареним повременим дисторзијама, а напослетку с другим ликовима комуницира зверским кркљањем неразумљивим без читања титлова. Механика и дизајн нивоа ове игре обликовани су око Самсиног буболиког стања: будући инсект, Самса сада поседује акробатске способности далеких скокова, балегарског котрљања мањих предмета и делова машина, као и пењања уз усправне површине намештаја, столова, апарата и осталих собних аксесоара.

*Metamorphosis* делује као десекрација Кафкиног материјала у корист лаке забаве. Међутим, игра заправо иронизује и пародира кафкијанске теме ужаса, мрака, прогона и алијенације како заплетом, тако и играчким механикама. Највећи проценат логичких загонетки у игри, на пример, врти се око фалсификовања, преправљања, антидатирања, сакривања, уништавања и лажног потписивања различитих докумената којима покушавамо упоредо да утичемо на К.-ов фингирани процес, као и да осигурамо безбедно путовање до Куле. Можемо тумачити ово као комичан и оснажујући retelling Кафкиних заплета у којем профил потлаченог јунака попут Самсе, Јозефа К. или земљомера К. герилским деловањем узвраћа ударац систему и подрива га истим административним алатима коришћеним за потчињавање и сејање конфузије.

Једна од кључних тема *Преображаја* јесте дехуманизација, односно дехуманизацијско отуђење Грегора Самсе од друштва, породице, па и самог себе. У Кафкиној новели Самса све више постаје тужно, усамљено, деформисано створење којег се чак и најближи прибојавају и презиру га, све до његове смрти. У *Metamorphosis*, Грегор Самса само у почетку доживљава осећај алијенације, кад схвати да га – као бубу – најбољи пријатељ и људи уопште не примећују, нити региструју његово неразумљиво крештање. Убрзо се међутим видеоиграчки Самса током свог путовања упознаје с већим бројем интелигентних инсеката, међу којима су Лени, Блок и Тито-

рели, затим буба-философ Antistotle, буболики чувари по имену Гилденстерн и Розенкранц, и још неколицина сличних, очигледно пародичних карактера.

Тема дехуманизације из Кафкине новеле у *Metamorphosisu* је изврнута и поништена. Самса не само да у видео-игри задржава своју луцидност чак и као инсект, већ у новом свом животу налази више смисла него у претходном, где је био „само“ обичан трговац. Он током игре истражује нова пространства вођен жељом да спаси пријатеља, гради чврсте везе с другим интелигентним инсектима који му помажу или којима он помаже, и на крају уништава претњу у виду злочиначке Куле. Видеоиграчки Самса води, другим речима, испуњен и сврховит друштвени живот. На крају игре, играч својим деловањем бира један од два завршетка; али чак и онај у којем Самса, „жртвујући“ себе зарад пријатеља остаје заувек у инсектоликом облику, није у игри представљен као потпуно трагичан. У последњем кадру у игри, Самса се коначно остварује љубавну везу – у чину интертекстуалне романсе – са својом симпатијом, буболиком Лени. Самса је на крају *Metamorphosisa* можда и даље инсект, али је емотивно испуњен и препознат као херој због уништења Куле. Овакав крај представља оптимистичну обраду Кафкиних мотива, замењујући опресивни тон *Преображаја* и *Процеса* унутрашњом и спољашњом победом главног јунака.

Једина друга игра која допушта наративне измене оригиналних Кафкиних дела јесте *Playing Kafka*, додуше без значајнијег поремећаја изворних слојева значења. У адаптацији *Процеса*, играч приликом прве посете К.-а адвокату Хулду може бирати да ли да затражи помоћ од адвоката или од његове служавке Лени. Ниједан од ова два избора не отвара алтернативне токове приче, и заплет се након тога одвија и завршава као и у књижевном предлошку. На примеру било које друге видео-игре, нуђење избора који заправо ништа не мења и нимало не утиче на развој приче сматрало би се примером лошег наративног дизајна. Међутим, у случају адаптације Кафкиног дела такво изневеравање комплементарно је теми безизлазности кафкијанске поетике. Без обзира на могуће алтернативе и потенцијал борбе, исход је у Кафкином имагинаријуму увек исти: несрећан.

Још једна могућност наративног избора у збирци *Playing Kafka* појављује се у адаптацији *Замка*. Након корачања преко лавиринтских завејаних сеоских пољана, земљомер К. одједном се налази, уместо на снежним пољима, у белом негативном простору насупрот сопственом аутору, Францу Кафки. На земљомерово питање: „Шта сад следи?“, писац одговара да дело није успео да заврши, и да стога он (земљомер, односно играч) има слободу да бира крај своје приче. Све су могућности новог завршетка оптимистичне, изузев последње, која је амбивалентна: земљомер К. може бирати да коначно

доспе до Замка, да настави да мирно живи у селу с Олгом, или да крај буде отворен.

Овим метатекстуалним коментаром је истакнута природа Кафкиног изворника као недовршеног дела. Сличан завршетак употребио је и немачки филмски режисер Михаел Ханеке (Michael Haneke) у својој телевизијској играној адаптацији *Замка* (1995), која се, као и роман, завршава усред изговорене реченице, након које следи писана напомена: "An dieser Stelle endet Franz Kafkas Fragment" („Овде се завршава фрагмент Франца Кафке“). Паратекстуално обавештење о изненадном завршетку рукописа на крају *Замка* Ханеке претвара у органски сегмент филма, инкорпорирајући судбину текста у његов садржај. Исто кафкијанско спајање трагичне стварности и злокобног заплета дела дешава се и у видеоиграчкој адаптацији *Замка*.

Адаптација *Писма оцу* такође користи занимљиве видеоиграчке механике које се могу описати као „кафкијанске“. Сам одабир овог дела за видеоиграчку адаптацију је необичан, јер је *Писмо оцу* нефикцијски текст без наративне компоненте, посвећен интроспекцији и егзаминацији емотивног односа аутора према свом доминантном оцу. Ова адаптација је у механичком смислу подељена на два међусобно смењујућа сегмента: у првом куцамо *Писмо* спајајући речи понуђене на екрану у реченице узете директно из предлошка, а у другом одигравамо, механикама р'н'с *avanture*, неколико кључних конфликтних тренутака између Оца и Кафке, описаних у *Писму*.

Писање *Писма*, односно спајање речи у реченице, тривијално је линеаран задатак. Све понуђене речи на екрану део су текста, па је потребно само склопити их у исправном поретку – што значи да у овом сегменту није могуће погрешити нити створити другачије варијанте текста употребом алтернативног избора речи. Ова механика слична је писању хаикуа у историјској акционој игри *Ghods of Tsushima* (2020, Socker Punch Productions), у којој играмо као јапански ратник у борби с монголским освајачима острва Цушима у тринаестом веку. Играч током ове медитативне мини-игре има слободу да хаику песму напише користећи неколико могућих „идеја“ за стихове (асоцијације играч добија разгледањем различитих елемената пејзажа); односно, могуће је током истог сегмента писања створити неколико различитих верзија хаику песме. *Playing Kafka* не омогућава овакву слободу у обликовању текстуалног материјала. Но, имамо ли у виду да је сврха игре *Playing Kafka* једним делом едукативна, пажљиво разгледање понуђених речи омогућава учинковитије усредсређивање на текст дела – попут каквог примитивног *close readinga*.

Други сегмент адаптације *Писма оцу* садржи још један кафкијански лудонаративни поступак. У првој од неколико сцена одигравања различитих конфронтација с Оцем, младом Кафки биће на-

ређено да у магацину породичне радње отпакује и на рафове сложи девет различитих предмета: клупка, сукна и намотаје чипке у по три различите варијанте боја. Отац неће бити задовољан ниједним начином слагања и прекориће Кафку после сваког покушаја. Играч може упитати Оца који је исправан начин сортирања робе, на шта ће добити пасивно-агресивни одговор – у складу с Очевом карактеризацијом – да је начин намештања робе очигледан, те да му није јасно како тако нешто можемо да не знамо.<sup>4</sup>

Ово се може тумачити као оригинална кафкијанска лудонаративна механика. Као што је поменуто, видео-игре оријентисане су према циљевима и достигнућима. Осим у врло малом броју најчешће експерименталних видео-игара, игре поседују циљ према којем играчи напредују. Видљиво је то и у семантици израза који означавају комплетирање игре: комплетирана књига је *йрочийїана*, комплетиран филм је *йоїледан*, а комплетирана игра је *йређена* (у енглеском израз још очигледније гласи: *beat the game*, победити игру). Без јасног циља, игра се своди на збуњујуће лутање или насумично ударање команди. Кафкин отац у овом случају задаје управо такав недефинисан циљ: упућени смо на слагање робе, али без упутства како робу сложити, трпећи увреде после сваког неуспешног покушаја – што је лудонаративно дочаравање анксиозности коју је, приликом честих мискомуникација с неразумевајућим Оцем, осећао и сâм Кафка.

## 8. Простори

Простор је у видео-играма увек један од главних изазова за играча. Да би се игра привела крају, њен простор се мора победити, надскочити, надтрчати, савладати, искористити или истражити, било да је у питању прескакање препрека у платформерима, сакривање иза заштите у пуцачинама/shooterima, откривање ратне магле у стратегијама или истраживање завијутака у авантуристичким играма. Простор игре се, попут драмске сценографије, обликује од нуле и служи не опонашању стварносних предела, већ стварању што узбудљивијег изазова за играча. Читава засебна област видеоиграчког дизајна посвећена је – мислимо овом приликом на *level design*, односно дизајн нивоа – вештини стварања играчких простора. Како запажа теоретичар медија Хенри Џенкинс (Henry Jenkins), видеоиграчки дизајнери историјски су се више бавили изазовима дизајна нивоа него изазовима заплета или карактеризације; њихов посао

---

<sup>4</sup> Постоји додуше један једини исправан начин слагања робе, након чега ће Отац хладно прокоментарисати – без похвала – да је задатак успешно урађен: уколико предмете сложимо према облику и бојама чешке заставе. У питању је очигледан Easter egg.

није само причање прича, већ стварање светова и обликовање простора (Jenkins 2007: 56).

Кафкини *Процес* и *Замак* деле сличне особине простора. У овим књижевним делима простори су за главне јунаке препрека; њихова топографија је нејасна, оријентација сновита, а природа претећа и застрашујућа (Johaе 1996: 19–29). И Кафкини и простори видео-игара уопште – од фантазијских *dungeons* до мултиплејер мапа – деле архетипску сличност с концептом лавиринта (в. Goebel 2002 за тумачење простора *Процеса* у кључу лавиринта): то су конструисани, вештачки простори направљени да отежају сналажење а представљају спацијални изазов за своје јунаке и ликове.

Дизајн простора у *Metamorphosis* најсложенији је од свих Кафкиних адаптација услед тродимензионалне природе ове игре. Играч ће као буба у огромном свету људи улазити и излазити из пространих фиока, успињати се на столове и инфилтрирати се у унутрашњост различитих уређаја. Други део игре одвијаће се у необичном свету инсектоидног друштва начичканог буболиким зградама, фестивалима, кафићима и административним просторијама. Трећи, садржински најмањи али визуелно најупечатљивији део *Metamorphosis* одвијаће се у немогућим, надреалним пределима летећих платформи, левитирајућих предмета, те саме Куле, километрима високе канцеларијске зграде испуњене хиљадама писарница. Један од тих физички немогућих простора јесте и читав ниво састављен од бесконачног низа поштанских претинаца и цеви за брзи транспорт порука – дизајниран очигледно под утицајем *Бразила* режисера Терија Гилијема (Terry Gilliam, *Brazil*, 1985), што је занимљив случај утицаја једног (самосвесног) деривата Кафкине поетике на директну адаптацију Кафкиног дела.

Важна особеност простора *Metamorphosis* је вертикалност. Будући да играчи играју као инсект, вертикалност је у тематском смислу значајна како би дочарала сићушност Грегора Самсе на супрот претеће огромности људског света којим се креће. Вертикалност је и значајни елемент дизајна тродимензионалних нивоа јер доприноси дубини, разноврсности, па и грандиозности видеоиграчких простора (Totten 2014: 35). У *Metamorphosis* је улога вертикалности другачија: она уместо величанствености локација наглашава њихову застрашујућу величину у односу на Самсу чије је инсектоидно тело минускулно и готово припијено уз под. У складу с претећом природом кафкијанских простора, нивои у *Metamorphosis* својом вертикалном пространошћу подсећају играча на то колико је мали и небитан у за њега острањеном свету.

У збирци *Playing Kafka* – у дакле сваком од три наслова – дизајн простора је у суштој супротности с *Metamorphosis* и састоји се од низа скучених соба. Екстеријера у играма ове колекције нема, осим

у ретким деловима адаптације *Замка*, где су пуне локације сеоских поља лавиринтски повезане тако да се играч, током њиховог истраживања, врти у круг и враћа на исто место. Сама силуета Замка током читаве игре фиксирана је на средини екрана и прати играче где год се кретали. Недоступност, уз парадоксалну близину Замка, дочарана је и техничким средствима: за разлику од динамичног, нискополигоналног двоиподимензионалног (2.5D) простора којим се играчи крећу током игре, Замак је представљен статичном дво-димензионалном сликом нацртаном у суптилно другачијем стилу од остатка визуелних елемената.

Адаптације су у колекцији *Playing Kafka* дакле веродостојне и у дочаравању скученог, клаустрофобичног, збуњујућег простора Кафкиних дела. Појединачне локације ових игара истоветног су изгледа: то су просторије квадратног облика, замрачене, с вратима ка другим просторијама увек на средини левих и десних зидова. Не постоји друга врста просторног кретања од просторије до просторије осим тог линеарног, хоризонталног преметања из једне у другу собу. У случају адаптације *Процеса*, спацијални ток производи још један осећај анксиозности код играча навиклих на конвенционал-није механике кретања. Свака видео-игра поседује коначан, ограничен простор (уз изузетак неких наслова способних да процедурално генеришу бесконачно велик играчки простор).

Сваки видеоиграчки простор поседује крај и последњу границу, представљену у виду зида, планинског венца, закључаних врата и сличних баријера. У првој сцени адаптације *Процеса*, Јозеф К. ће, као и у изворном делу, разговарати са стражарима у ограниченом простору своје собе. Уколико играч покуша да изађе напоље и тиме потенцијално утекне истражитељима, игра га у томе неће спречити неком баналном препреком, већ ће му допустити да слободно изађе на врата – само да би га увела у исту собу кроз врата на супротном зиду. На тај начин се уобичајена видеоиграчка ограниченост простора дочарава кафкијанским осећајем заробљености. Уместо конвенционалне механичке препреке, игра манипулативно конструише повратну петљу како би лудонаративним поступком дочарала безизлазност К.-овог положаја.

## 9. Kaiserpanorama

У дневничком запису из фебруара 1911. године, Франц Кафка описао је посету Kaiserpanorami у Прагу. Панораме или панорамске инсталације биле су популаран облик забаве у XIX и раном XX веку: чиниле су их огромне слике – обично страних градова и необичних предела – које су, постављене у простору, омогућавале неку врсту виртуелне шетње и пружале осећај кретања кроз имагинарни

простор. Панораме су тако представљале далеку претечу виртуелне реалности (Grau 2008). Kaiserpanorama била је изум сличног концепта: уместо шетње, посетиоци су седали за централни механизам Kaiserpanorame и стереоскопским визиром посматрали тродимензионалне призоре садржане у машини.

Кафка је Kaiserpanorantom био одушевљен и описао ју је овако:

*Die Bilder lebendiger als im Kinematographen, weil sie dem Blick die Ruhe der Wirklichkeit lassen. Der Kinematograph gibt dem Angeschauten die Unruhe ihrer Bewegung, die Ruhe des Blicks scheint wichtiger. [...] Warum gibt es keine Vereinigung von Kinema und Stereoskop in dieser Weise?* (Zischler 1996: 39).

*Призори су живљи неіо у кинематіоірафу, будући да іоіледу омоіућавају смиреносіи сіварносіи. Кинематіоіраф омоіућава сіекііаклу немирносіи іокреііа, но мирноћа іоіледа чини се важніјом. Зашиіо не іосііоји мешавина біоскоіа и сііереоскоіа?*

Мешавина биоскопа и стереоскопа – визуелног приповедања и тродимензионалних призора – јесу видео-игре. Говорећи похвално о искуству мирног разгледања тродимензионалних призора у сопственом ритму, а насупрот брзинској, сукцесивној смени слика филма, над којом гледалац није имао никакву контролу, Кафка је маштарио о интерактивним истраживањима видеоиграчких светова. Да ли би се Францу Кафки свиделе прве видеоиграчке адаптације његовог дела? Вероватно не, будући да аутор није желео да објави ни сопствена дела. Ипак, први радови овог типа показали су, као што се из приложеног истраживања видело, импресивну разноврсност у адаптивним приступима: од верног дочаравања, путем неконвенционалних техника, Кафкине поетике у *Playing Kafka*, до наоко баналне, а заправо иронизоване обраде Кафкиних радова у *Metamorphosisu*.

## ЛИТЕРАТУРА

- Јоцић, Милош. „Шта је играо Павић? О лудолошко-наративним аспектима видео-игара авантуристичког жанра кроз читање Милорада Павића“. *Књижевна историја* 168 (2019): 199–218.
- Bogost, Ian. *How to Do Things with Videogames*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2011.
- Despotov, Vojislav. *Čekić tautologije: Pregled novih vrsta tehničke inteligencije u poeziji SFRJ*. Zrenjanin: Gradska biblioteka Žarko Zrenjanin, 2005.
- Goebel, Rolf J. “The Exploration of the Modern City in ‘The Trial’”. *The Cambridge Companion to Kafka*. Ur. Julian Preece. Cambridge: Cambridge University Press, 2002: 42–59.
- Grau, Oliver. *Virtuelna umetnost*. Prevela Ksenija Todorović. Beograd: Clio, 2008.

- Hutcheon, Linda. *A Theory of Adaptation: Second Edition*. London, New York: Routledge, 2013.
- Jenkins, Henry. "Narrative Spaces". *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level*. Ur. Friedrich von Borries, Steffen P. Walz, Matthias Böttger. Basel, Boston, Berlin: Birkhäuser, 2007: 56–60.
- Johaе, Anthony. "The City, the Light, Air and Illness in Kafka's 'Der Prozess'". *Journal of Kafka Society of America* 20 (1996): 19–29.
- Kembel, Džozef. *Heroj sa hiljadu lica: Treće izdanje, prerađeno i dopunjeno*. Preveo Branislav Kovačević. Beograd: Milstone, 2023.
- Lessing, Gotthold Ephraim. *Laokoon, ili o granicama slikarstva i poezije*. Preveo Svetislav Pređić. Beograd: Kultura, 1954.
- Maravić, Manojlo. *Totalna istorija video-igara*. Beograd: Clio, 2022.
- McFarlane, Brian. *Novel to Film: An Introduction to the Theory of Adaptation*. Oxford: Clarendon Press, 1996.
- Stam, Robert. "The Dialogics of Adaptation". *Film Adaptation*. Ur. James Naremore. New Brunswick: Rutgers University Press, 2000: 54–76.
- Totten, Christopher W. *An Architectural Approach to Level Design*. Fairvax: George Mason University, 2014.
- Zichler, Hans. *Kafka geht ins Kino*. Reinbek: Rowohlt, 1996.

## ИЗВОРИ

- Кафка, Франц. *Процес*. Превела Вида Жупански-Печник. *Metamorphosis* (Ovid Works, 2020).  
*The Franz Kafka Video Game* (Denis Galanin, 2017).  
*The Metamorphosis* (Izmir Games Collective, 2020).  
*Playing Kafka* (Charles Games, 2024).

Miloš Jocić

### *Playing Kafka: Videogame Adaptations of Franz Kafka's Works*

#### *Summary*

The works of Franz Kafka have had a significant impact not only on literature but also on other narrative arts, such as film, comics, and more recently, video games. Although numerous games have incorporated "Kafkaesque" plots, themes, or protagonists, explicit adaptations of Kafka's works have been absent until recently. In the past few years, however, several such video games have emerged, primarily designed by independent game studios: *The Franz Kafka Video Game* (Denis Galanin, 2017), *Metamorphosis* (Ovid Works, 2020), *The Metamorphosis* (Izmir Games Collective, 2020), and *Playing Kafka* (Charles Games, 2024).

This paper will explore the relationship between these video game adaptations of Franz Kafka's works and their literary sources. From the perspective of adaptation theory and intermedial ludonarrative studies, it will aim to identify which elements of Kafka's works (style, themes, plots) have been adapted in the video games and how they are conveyed within the context of gameplay mechanics, audiovisual environments, and narrative composition. Furthermore, the study will highlight which aspects of Kafka's poetics, as well as which interpretations of his works, these video games rely on most prominently.

*Keywords:* Franz Kafka, video games, *Metamorphosis*, *Playing Kafka*, ludonarrative, Kafkaesque, adaptation