



Del laberinto literario al mundo interactivo: Borges y *The Library of Babel*

.....
| Por la traductora pública Agustina Muñiz,
integrante de la Comisión de Localización

▶ La literatura y los videojuegos parecen pertenecer a mundos diferentes, pero algunas obras demuestran que pueden adaptarse de maneras muy interesantes. Un ejemplo de ello es *The Library of Babel*, un videojuego independiente desarrollado por el estudio español Tanuki Game Studio y publicado en 2023, de plataforma 2D y con dibujos hechos a mano. Inspirado directamente en el famoso cuento «La Biblioteca de Babel», de Jorge Luis Borges, toma muchas de las ideas filosóficas del escritor argentino y las transforma en una experiencia interactiva.

En el videojuego, el jugador controla a Ludovik, un robot investigador enviado a la ciudad de Babilonia para esclarecer un misterioso asesinato. A medida que avanza la investigación, es necesario recorrer extensos escenarios inspirados en selvas, templos y asentamientos robóticos, conversar con distintos personajes para obtener información, recolectar objetos clave y resolver acertijos que permiten desbloquear nuevas áreas. Además, muchas secciones requieren evitar enemigos y sistemas de vigilancia mediante mecánicas de sigilo, escondiéndose detrás de objetos o calculando cuidadosamente los movimientos para no ser detectado. La combinación de exploración,

THE LIBRARY OF BABEL

Stealth Platformer Journey



investigación y supervivencia convierte al juego en una experiencia donde el misterio y el descubrimiento tienen tanto peso como la acción.

Ambientado veinte mil años después de la extinción de la humanidad, presenta una sociedad de robots oscura y decadente, repleta de laberintos, pasadizos ocultos y secretos por descubrir. A medida que avanza la historia, el jugador debe explorar estos escenarios para desbloquear nuevas áreas, recolectar objetos clave y seguir las pistas necesarias para resolver un misterioso asesinato y desentrañar los enigmas que rodean a la Biblioteca de Babel.

Así, la jugabilidad combina exploración, resolución de acertijos y secciones de sigilo. A diferencia de lo que sucede en otros juegos de acción, Ludovik no puede enfrentarse directamente a sus enemigos: cualquier error puede significar su muerte, por lo que es necesario esconderse, aprovechar los elementos del escenario e incluso utilizar disfraces para evitar ser detectado. A esto se suman rompecabezas, misiones secundarias y un sistema de inventario que permite combinar objetos para avanzar.



Aunque *The Library of Babel* desarrolla una historia original ambientada en un futuro dominado por robots, la influencia del cuento de Borges está presente en toda la obra. En el relato del escritor argentino, la biblioteca funciona como una representación del universo: un espacio infinito compuesto por galerías interminables que contienen todos los libros posibles y, por lo tanto, todo el conocimiento imaginable, pero también el caos y la confusión. El videojuego retoma esta idea y construye un mundo oscuro y laberíntico, lleno de pasajes ocultos, templos y estructuras complejas que evocan directamente los famosos laberintos borgeanos. De esta manera, la exploración constante y la sensación de perderse forman parte esencial tanto de la experiencia del jugador como de la identidad de la obra.

Asimismo, tanto el cuento como el videojuego giran en torno a la búsqueda de respuestas dentro de un universo imposible de comprender por completo. En la obra de Borges, los habitantes de la biblioteca intentan encontrar sentido entre una cantidad infinita de libros, mientras que en *The Library of Babel* Ludovik debe reconstruir un misterio a partir de pistas fragmentadas e información dispersa. El juego transforma así las reflexiones filosóficas del cuento en una experiencia interactiva: el jugador explora, investiga y resuelve enigmas mientras avanza lentamente hacia la verdad. Gracias a esta adaptación, conceptos centrales de Borges como el infinito, el conocimiento, el misterio y el laberinto encuentran una nueva forma de expresión dentro del lenguaje visual y narrativo de los videojuegos.

Aunque la literatura y la localización de videojuegos puedan parecer disciplinas alejadas entre sí, ambas comparten un mismo objetivo: transmitir experiencias, emociones e ideas a nuevos públicos. *The Library of Babel* es un ejemplo de cómo la creatividad y la tecnología pueden dialogar para dar nueva vida a una obra literaria. La imaginación del autor argentino y el ingenio de quienes adaptan estas obras a nuevos formatos convierten a Borges en el hilo conductor que une dos mundos aparentemente distantes, pero profundamente conectados por el poder de las historias. ■