

## Artículo de investigación

### Cómo citar:

Serafim Rodrigues, M. (2025). Disco Elysium: memorias del fin de la historia. *Mediaciones*, 34(21), pp. 69-84. <https://doi.org/10.26620/uniminuto.mediaciones.21.34.2025.69-84>

### Editorial:

Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO

ISSN: 1692-5688 | eISSN: 2590-8057

DOI: <https://doi.org/10.26620/uniminuto.mediaciones.21.34.2025.69-84>

Recibido: Abril 13 de 2024

Aceptado: Octubre 30 de 2024

Publicado: Junio 7 de 2025

### Matheus Rodrigo Serafim Rodrigues

Universidade Federal do Ceará  
matheusserafim@virtual.ufc.br  
<https://orcid.org/0000-0002-1034-2579>  
Brasil

# DISCO ELYSIUM: MEMORIAS DEL FIN DE LA HISTORIA

Disco Elysium: memories of the end of history

Disco Elysium: memórias do fim da história

## Resumen

Este trabajo tiene como objetivo analizar el influyente videojuego de rol digital Disco Elysium a partir de la noción de la obra de arte como fragmento testigo de la historia. A través de una discusión sobre su narrativa y los recursos representacionales propios de su lenguaje, se propone presentar este juego como una forma de representación de la memoria de un tiempo y lugar indistintos, denominados aquí como “el fin de la historia”. Esta noción, originada a partir de la caída de la antigua Unión Soviética y del texto de Fukuyama, será problematizada desde las Tesis sobre el concepto de historia de Walter Benjamín.

*Palabras clave: Videojuego, representación, RPG (role playing game), historia, Unión Soviética.*

## Abstract

This study aims to analyze the influential digital role-playing game Disco Elysium through the lens of the artwork as a fragment that bears witness to history. By discussing the game's narrative and the representational tools intrinsic to its own medium, the objective is to present the game as a representation of the memory of a time and place indistinctly referred to here as the “end of history”- a concept originating from the collapse of the former Soviet Union and based on Fukuyama's thesis, which will be problematized through Walter Benjamin's Thesis on the philosophy of history.

*Keywords: Videogame, representation, RPG (role playing game), history, Soviet Union.*

## Resumo

Este trabalho tem como objetivo analisar o influente jogo de RPG digital Disco Elysium sob a perspectiva da obra de arte como fragmento testemunha da história. Através da discussão sobre a narrativa do jogo e suas ferramentas



de representação própria de sua linguagem, busca-se apresentar este jogo como uma representação da memória de um tempo e lugar indistinto chamado aqui de “fim da história”, originado a partir da queda da antiga União Soviética e com base no texto de Fukuyama, que será problematizado através das teses no texto Sobre o conceito de história de Walter Benjamín.

*Palavras-Chave: Videogame, representação, RPG (role playing game), história, União Soviética*

Conflicto de intereses:

Los autores han declarado que no existen intereses en competencia.



## INTRODUCCIÓN

### No hay nada; solo oscuridad primordial, acogedora

Disco Elysium es un juego independiente de rol (RPG) lanzado en 2019 por el estudio estonio ZA/UM. En el año de su estreno, recibió los premios a “Mejor Debut de un Estudio Independiente”, “Mejor Juego Independiente”, “Mejor Narrativa” y “Mejor RPG” (Pinheiro, 2019). En 2020, fue galardonado en las categorías de Música, Narrativa y Mejor Juego de Debut en los BAFTA Game Awards (BAFTA, 2020) y, hasta la fecha, ocupa el primer lugar entre los mejores juegos de PC según Metacritic (Metacritic, 2023).

El ascenso meteórico de un juego como este resulta, cuando menos, llamativo. Se trata de un RPG con una extensa carga de lectura y que aborda abiertamente temáticas políticas, especialmente de orientación izquierdista. Esta combinación parecería, en principio, alejar a buena parte del público gamer contemporáneo.

Debe considerarse, entonces, que estamos ante un fenómeno particular en sí mismo, cuyas cualidades ameritan una observación atenta, a fin de comprender cómo logró irrumpir en el mercado de los videojuegos con tal intensidad que abrió una fisura hacia otra realidad.

Disco Elysium es una obra densa, no solo por su contenido, sino por su propuesta estética y su impacto en la industria. Existe un “antes” y un “después” de Disco Elysium en el mundo gamer. Su nombre flota entre las discusiones sobre juegos narrativos como un espectro. Por ello, las posibilidades de análisis en torno a esta obra son múltiples. Tantas, que no bastaría con un único estudio para abordarlas. Este ensayo se limita a investigar la estética de Disco Elysium como un fragmento de la memoria de un tiempo y un lugar que denominaremos el Fin de la Historia.

El Fin de la Historia no puede reducirse a un lugar ni a un momento físico determinado. Es un producto de la naturaleza dialéctica de la historia misma: la creación de un mundo mediante la destrucción de otro. Se trata de un espíritu que continúa acechándonos hasta el presente. Es aquello que Mark Fisher, en términos hauntológicos, podría denominar “futuro perdido”. Este término remite directamente al conocido texto de Fukuyama (1992) *El fin de la historia y el último hombre*:

De los diferentes tipos de regímenes surgidos a lo largo de la historia de la humanidad, desde monarquías y aristocracias hasta teocracias religiosas y las dictaduras fascistas y comunistas de este siglo, la única forma de gobierno que sobrevivió intacta hasta finales del siglo XX fue la democracia liberal. (Fukuyama, 1992, p. 80)

El texto de Fukuyama es categórico: con la disolución de la Unión Soviética, la historia habría dejado de escribirse. La humanidad habría alcanzado lo que Hegel denominó el “estado final”, una etapa del desarrollo en la cual, habiendo desentrañado y abordado las cuestiones esenciales de la existencia, se habrían encontrado los medios para satisfacer la totalidad de las necesidades humanas.

¿Qué resta entonces? Creer que aquella historia, finalizada en ese punto, habría dejado al mundo en el estado en que permanecería hasta el fin de los tiempos, sin más

dirección hacia la cual avanzar. El Fin de la Historia es, en consecuencia, una sensación de (des)esperanza que emana de las ruinas de un futuro prometido y destruido, dejando únicamente escombros que apuntan a lo que fue y a lo que pudo haber sido. Disco Elysium, como obra artística, es tanto producto como testigo de esa historia. En particular, por la forma en que representa la Europa del Este en los años noventa y, por extensión, el Sur Global.

## DESARROLLO

Este trabajo también busca comprender cómo el videojuego realiza su proceso de representación; es decir, en qué medida Disco Elysium se diferencia de una obra perteneciente a otros lenguajes artísticos. En suma, nos preguntamos por qué hablamos de un juego y no de una novela, una película o una historieta.

El juego comienza con una pantalla completamente negra y un único botón: “Iniciar”. No hay nada que ver y, de pronto, la historia se pone en movimiento, una vez más.

### **Este es un hombre con mucho pasado, pero poco presente; y casi ningún futuro**

El juego narra la historia de Harry Du Bois, un detective amnésico que, al despertar, debe resolver un caso de asesinato en el decadente distrito de Martinaire. Durante su exploración del mundo, Harry descubre la historia y las dinámicas del universo que habita como si las viera por primera vez, en una mirada similar a la del propio jugador que se introduce en el juego.

**Figura 1.** Primer vistazo al mundo del juego.



**Nota.** Disco Elysium, ZA/UM, PC, captura de pantalla del autor (2023).

No se nos proporciona ninguna información previa sobre quién es Harry, cuál es su misión o dónde se encuentra; y el propio personaje parece carecer de las respuestas que el jugador busca. Solo se sabe que Harry ha perdido la memoria tras varias noches de embriaguez. Este hecho, unido a la relativa libertad del jugador para elegir los diálogos a través de un listado y para configurar las habilidades del personaje, convierte a Harry en una suerte de hoja en blanco cuya personalidad se moldea conforme se juega *Disco Elysium*.

De algún modo, Harry está viendo el mundo por primera vez. Todo lo que debería resultarle familiar se muestra profundamente extraño y desconocido. Aunque su entorno no haya cambiado, se ha producido una transformación fundamental en el protagonista, quien funge como lente a través de la cual observamos *Martinaise*. Así, el mundo mismo se nos presenta como ajeno: con personajes excéntricos que no se muestran particularmente hospitalarios, edificios deteriorados, colores desvaídos, acentos indescifrables en cuanto a procedencia y, por supuesto, un cadáver colgado en el patio trasero.

**Figura 2.** Hacer clic en las “Burbujas de pensamiento” permite interactuar con el mundo.



**Nota.** *Disco Elysium*, ZA/UM, PC, captura de pantalla del autor (2023).

El primer día en la piel de Harry está diseñado para ser profundamente incómodo. No es posible avanzar significativamente en la investigación, la mayoría de las interacciones no son particularmente amigables y la gran cantidad de tareas distribuidas en un mapa extenso y saturado de actividades provoca una sensación de sobrecarga tanto en el jugador como en Harry.

Más allá de investigar el asesinato y su propia identidad, una de las principales fuerzas motrices del juego consiste en descubrir qué clase de mundo es aquel en el que ha

despertado de repente. En la figura del amnésico, el avatar del jugador pretende también representarlo: ambos se enfrentan a una realidad que les resulta extraña.

Existe una carga de incertidumbre inherente a la travesía post-muerte-del-ego de un detective profundamente deprimido, perseguido por un pasado que lo atormenta y un futuro imprevisible. A diferencia del Fin de la Historia, todo en este universo es mutable, incierto, discutible, vago, irresoluto, controvertido, cuestionable, refutable.

### **Resolver el mundo, una conversación a la vez**

Lo que llama nuestra atención en este juego es su estrecha relación con su creador, el lenguaje literario y la propia historia de Estonia. Concebido por Robert Kurvitz, en colaboración con sus compañeros del entonces estudio ZA/UM, el universo de Disco Elysium ya había sido explorado previamente en su novela *Sacred and Terrible Air* (2013). Este mundo ficcional es, ante todo, una construcción transmediática que nos ofrece fragmentos dispersos de su realidad.

Para Jenkins (2008), la narrativa transmedia se refiere a una nueva estética que surge en respuesta a la convergencia de medios, en la que el flujo de contenido se produce a través de distintos canales. Esta historia se desarrolla a través de múltiples soportes mediáticos, donde cada nuevo texto contribuye de manera singular y significativa al conjunto. Si, para él, cada medio debe hacer lo que mejor sabe hacer, Disco Elysium difumina las fronteras entre los medios.

El lenguaje literario está fuertemente presente en el juego, especialmente a través de la voz de la conciencia de Harry, que describe los acontecimientos como un narrador. Sin embargo, este está condicionado por las elecciones del jugador, ejecutando una danza en la delicada línea entre literatura interactiva y videojuego.

Su mecánica central recuerda mucho a los RPG de mesa, ya que incorpora lanzamientos de dados y, tras el estreno de su versión completamente doblada en 2021, una mayor similitud entre el narrador del juego y el maestro de campañas de este tipo de experiencias. Más que controlar las acciones del personaje, el jugador también influye directamente en los mecanismos de representación, en especial aquellos heredados de la literatura. La perspectiva con la que se narran los acontecimientos y las imágenes cambia radicalmente, permitiendo una experiencia distinta en cada partida.

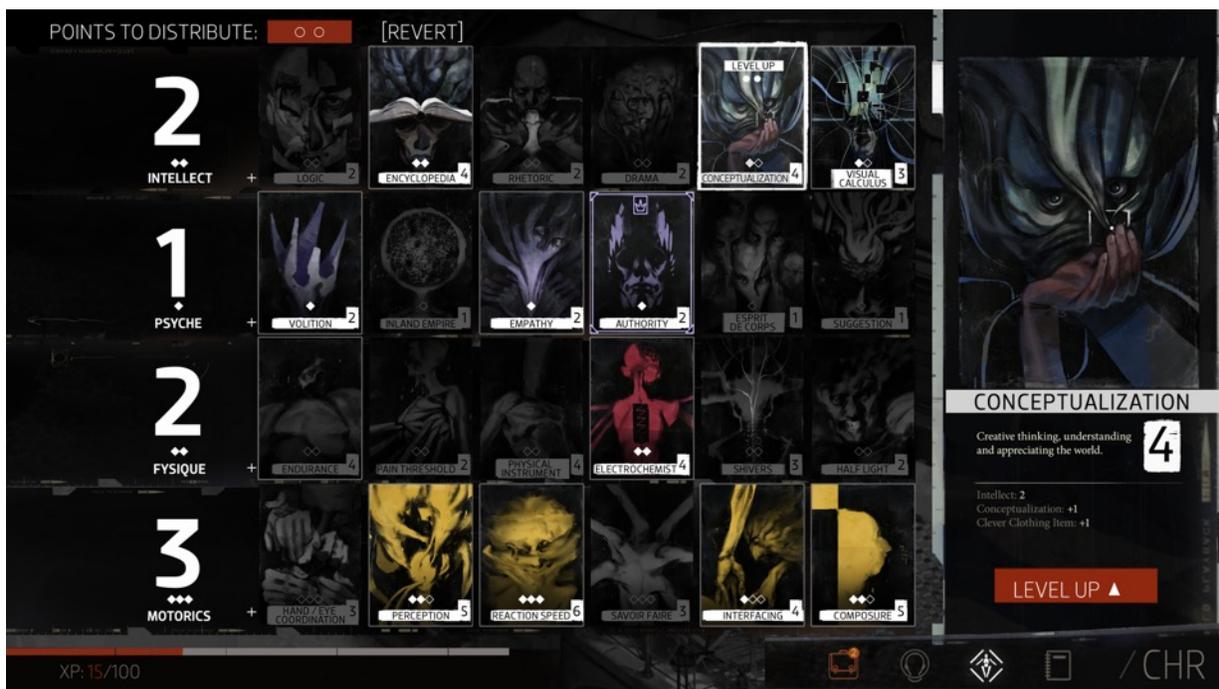
Murray (2003) define que las cuatro características para las narrativas digitales- un conjunto de potencialidades que las diferencia de las narrativas tradicionales- son procesuales, participativas, espaciales y enciclopédicas. Es decir, una narrativa diseñada para el entorno digital puede desarrollarse conforme el interactuante se relaciona activamente con la obra; su construcción puede ser participativa, descentralizando (como propone Jenkins) el papel del autor; posee también una lógica espacial que permite una navegación relativa entre partes del texto; y, por último, puede almacenar una cantidad de información mucho mayor. Dichos bancos de datos pueden incluso mantenerse colectivamente en forma de wikis y foros de discusión. Esta concepción de medio va

más allá del videojuego, abarcando otros tipos de hipertexto. Se comprende que no todo medio digital es un juego, pero los juegos sí pueden ser medios digitales. Según Juul:

Los juegos son sistemas formales basados en reglas con resultados variables y cuantificables, en los que distintos resultados tienen valores diferentes; donde el jugador se esfuerza por influir en el resultado y se siente emocionalmente implicado con él; y, por último, donde las consecuencias de la actividad son opcionales y negociables. (Juul, 2005, p. 45).

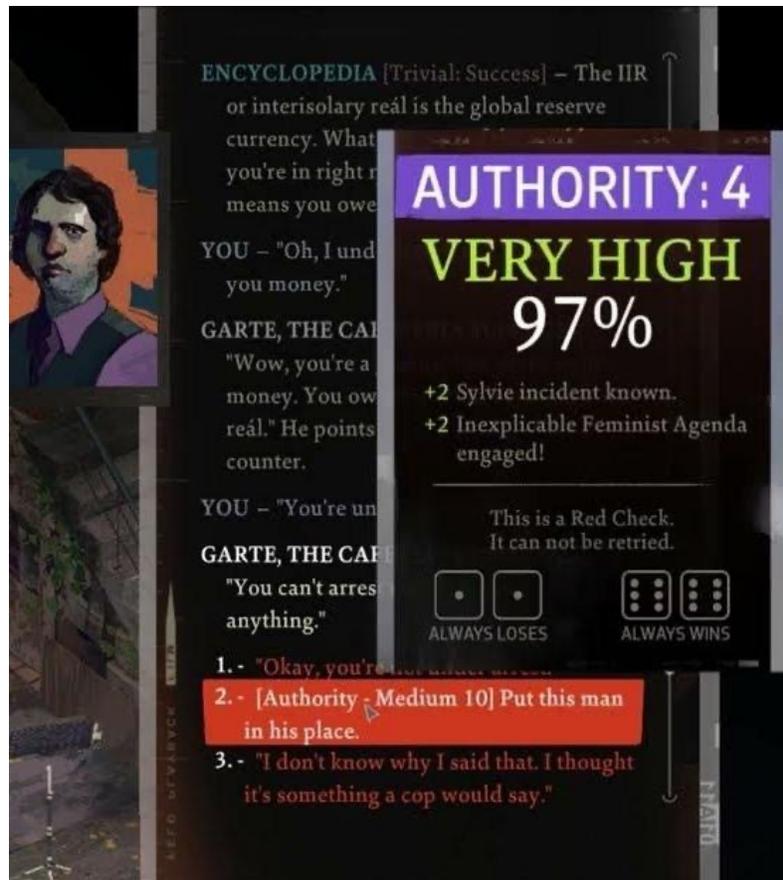
Entendiendo los videojuegos como una especialización dentro de las narrativas en medios digitales, es necesario señalar su mecanismo representacional básico: la relación entre mecánicas y reglas. Los resultados variables y cuantificables de un juego son posibles justamente por la manera en que estas relaciones introducen un desafío susceptible de fallo, siendo el game over uno de los múltiples finales posibles (Rodrigues, 2022). En Disco Elysium, el jugador dispone de 24 habilidades distintas que puede mejorar mediante puntos de experiencia. Cada una representa un aspecto de la mente y personalidad de Harry, y son útiles para completar tareas dentro del juego.

Figura 3. Habilidades del personaje.



Nota. Disco Elysium, ZA/UM, PC, captura de pantalla del autor (2023)

Estas tareas se presentan en forma de “chequeos”: opciones de diálogo que implican una tirada de dados, cuya probabilidad de éxito depende directamente del nivel de la habilidad correspondiente y de modificadores derivados de las acciones previas del jugador. Existen chequeos blancos, que pueden repetirse si se desbloquea un nuevo modificador o se mejora la habilidad; chequeos rojos, que solo permiten una única tentativa y cuyas consecuencias deben ser asumidas; y chequeos pasivos, donde la voz de una habilidad se activa automáticamente si su nivel supera un umbral predeterminado. Estos chequeos están dispersos por toda la ciudad, ya sea en conversaciones con NPCs (personajes no jugables), objetos o pistas.

**Figura 4.** Chequeo Rojo.

**Nota.** Disco Elysium, ZA/UM, PC, captura de pantalla del autor (2023)

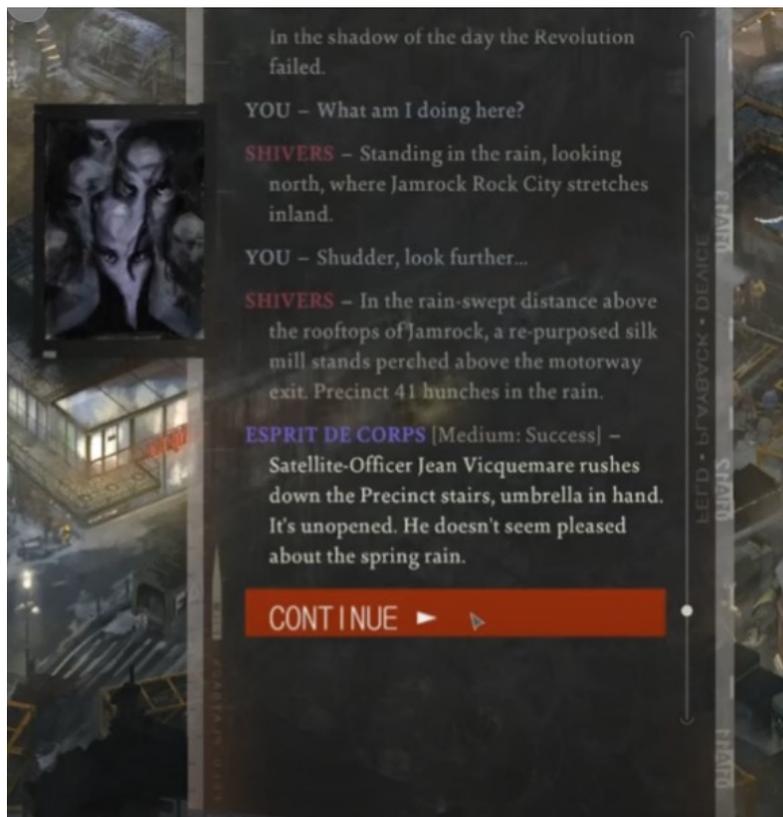
A partir de esta lógica se construyen los sistemas del juego. A diferencia de una simple historia con múltiples elecciones- como un libro de aventuras- el jugador no solo goza de libertad para explorar el espacio a su propio ritmo, sino también para negociar los resultados de ciertas acciones. Las acciones con resultado no negociable no conducen necesariamente al fin del juego en caso de fallo. Tampoco sus consecuencias son necesariamente negativas. Desde los primeros chequeos, el juego sugiere al jugador que explore libremente, sin buscar una “forma correcta” de interactuar con ese mundo.

Los chequeos pasivos constituyen aquí nuestro objeto de mayor interés. La misma escena, el mismo edificio o la misma persona pueden ser narrados de formas completamente distintas, ya que la voz de la conciencia de Harry se ve alterada por las habilidades seleccionadas por el jugador. Un ejemplo aparecen en la siguiente figura:

Esta escena describe algunas de las primeras impresiones sobre Martinaire y sus alrededores. Mientras que la habilidad “Shivers” ofrece una descripción sensorial del entorno, “Esprit de Corps” relata lo mismo desde la perspectiva del oficial Jean Vicquemare. Según la configuración del jugador, puede aparecer una de ellas, ambas, o ninguna. Del mismo modo que el jugador sabe que es imposible acceder a todos los eventos del juego en una sola partida, tampoco es posible comprender el universo de Disco Elysium jugando

solo una vez. Aún hoy, los aficionados discuten en foros sobre sus habilidades favoritas y el tipo de representación que les resulta más interesante.

**Figura 5.** Chequeo Pasivo de “Shivers” y “Esprit de Corps”.



**Nota.** Disco Elysium, ZA/UM, PC, captura de pantalla del autor (2023).

La incursión en Martinaise y su modo de representación están directamente ligados a la mecánica central del juego y a las decisiones del jugador, dando lugar a una experiencia que puede oscilar entre la novela policial, la ciencia ficción, el realismo mágico o lo gótico.

Pese a su cercanía con la literatura, podemos afirmar que Disco Elysium es, efectivamente, un juego y con ello trae consigo las particularidades representacionales propias del medio. Por tanto, para discutir su modo de representar, debemos ir más allá de la imagen y el sonido.

### **Quiere liquidar a la clase dominante, lo cual, una vez más, resulta un tanto extraño para un policía**

Durante su exploración no lineal de las ruinas de Martinaise, el jugador podrá descubrir que la historia se sitúa tras una revolución derrotada; que, una vez sofocada, dejó el lugar sumido en una crisis profunda, y abandonado por las potencias extranjeras.

Kurvitz nació en una Estonia que aún formaba parte de la Unión Soviética y no teme exponer su posición política favorable al bloque socialista. En entrevistas, ha declarado que Disco Elysium contiene elementos “esencialmente soviéticos”, evocando la tradición de la ciencia ficción en la literatura de dicho país (Bell, 2019).

Así, Kurvitz y su equipo de escritores mezclan fantasía con elementos autobiográficos y esencialmente históricos; como la fundación del estudio ZA/UM, sus percepciones sobre la disolución del bloque socialista, sus experiencias con la ideología comunista, entre otros.

El calendario de Disco Elysium difiere del nuestro, y tanto la arquitectura como la tecnología del juego ofrecen pocas pistas. Por ejemplo, el Coupri Kineema es un vehículo que, si bien al principio parece proveniente de los años treinta, una inspección más detallada revela un ingenio mecánico que desafía toda lógica conocida, con espacios y pliegues que no tienen sentido.

Lo que sí se sabe es que la música disco ha dejado de ser lo que era. Está muerta y enterrada desde hace veinte años. Al menos, eso es lo que le dicen a Harry, quien sigue obsesionado con los artistas del pasado. Las cintas de casete, los boomboxes, la explosión de la escena de la música electrónica: todo indica que el juego se sitúa en alguna versión alternativa de los años noventa.

En nuestro mundo, los años noventa fueron testigos de grandes transformaciones, en particular, de la caída de la Unión Soviética y del supuesto “fin de la historia”. Martens (2018) describe, en el umbral del año en que dicha disolución se haría efectiva, el proceso que acontecía en las repúblicas soviéticas tras la “restauración del capitalismo” impulsada por el sector revisionista encabezado por Gorbachov:

Los vestigios de las estructuras socialistas se deshilachan, los últimos valores socialistas se evaporan, las fuerzas capitalistas abren camino entre los escombros caóticos de una economía planificada colapsada, a través de la selva de una criminalidad desenfundada, donde proliferan bandidos, mafiosos y “capitalistas en la sombra”. (Martens, 2018, p. 319).

Martens explica que, con el agravamiento de la crisis, la burguesía nacional tendería a buscar soluciones en las repúblicas occidentales (Martens, 2018, p. 298), y que quienes ingresaban al capitalismo lo hacían desde una posición de profunda desventaja. La crisis, que se intensificaba mes a mes (Martens, 2018, p. 320), no parecía tener fin.

Pese a que el referéndum sobre la preservación de la Unión Soviética arrojó resultados positivos, esta recibió su golpe fatal y se disolvió. Curiosamente, la tierra natal de Kurvitz fue uno de los pocos países en votar en contra.

Posteriormente, Martens (2018b) ofrece un balance del colapso. Afirma que la primera ruptura con la revolución se produjo bajo Jrushchov (Martens, 2018b, p. 82), al abandonar el estado proletario en favor de uno representativo de todas las clases. La clase capitalista, que había comenzado a recuperar fuerza y se consolidó tras la era de Brezhnev (Martens, 2018b, p. 93), y buscaba cada vez más instaurar su propia dictadura. La Perestroika de Gorbachov allanaría el camino hacia la restauración completa del capitalismo. Con el fin del bloque socialista, la intervención extranjera aumentó considerablemente en las nuevas repúblicas independientes, mientras la contrarrevolución arrojaba al Este en una espiral de guerras, opresión, explotación y ascenso del fascismo (Martens, 2018b, p. 104).

Simultáneamente, el imperialismo desataba una guerra de agresión contra países como Irak y se preparaba para movilizar su capital y tecnología en favor de la expansión de la



explotación y el terror. En apenas dos años, se observó una caída del 20 % del producto interno bruto; solo en Polonia, 2,2 millones de trabajadores perdieron sus empleos.

Los desempleados, sin ningún tipo de protección social, y los jubilados ancianos fueron arrojados a la miseria. Aumentaron las tasas de suicidio y criminalidad. Se instauró un capitalismo sin escrúpulos, criminal, salvaje: aquellos que prometieron un “socialismo de rostro humano” trajeron el capitalismo más inhumano que hayamos conocido. (Martens, 2018b, p. 107).

Martens es crítico de la tesis del “fin de la historia”. Para él, lejos de significar el fin de la lucha de clases, la humanidad ingresó en una nueva etapa de la lucha global de los oprimidos, una lucha convertida en cuestión de supervivencia absoluta.

Kurvitz parece compartir esta perspectiva en su “batalla sangrienta por la mente humana” (Bell, 2019). En Disco Elysium, se ofrece al jugador la posibilidad de completar una misión asociada a una orientación política, dependiendo de sus elecciones durante el juego. Aunque ninguna de estas líneas narrativas concluye con un final feliz, y todas son objeto de cierto sarcasmo, la manera en que se aborda el comunismo es casi melancólica. El juego parece suspirar ante un idealismo ingenuo largamente perdido. Aun así, al cierre de esta secuencia, cuando se cuestiona el sentido de defender una ideología cuya derrota sigue siendo tan reciente y dolorosa, Disco Elysium nos deja una reflexión: “¿En tiempos oscuros, deberían también apagarse las estrellas?”

Cabe destacar, asimismo, que si bien el juego permite al jugador adoptar diferentes caminos políticos- como las rutas centrista, fascista o neoliberal- la óptica y la subjetividad desde las que se representan dichas rutas es, sin lugar a dudas, comunista.

Contemplando lo que se ha convertido en la ex Unión Soviética- ese paisaje de ruinas del mundo antiguo, teatro del caos y la barbarie, donde la esperanza de vida cayó repentinamente una década (Brainerd, 2021), donde desempleados, criminales, adictos y deprimidos se mezclan- nos resulta inquietantemente familiar. Nos recuerda a Martinaise.

### **Todas las escuelas de pensamiento y de gobierno han fracasado en esta ciudad, pero aun así la amo**

Martinaise es un distrito de Revachol, la capital de Le Caillou. Durante la contrarrevolución llevada a cabo por potencias extranjeras, el distrito fue bombardeado y destruido de forma efectiva. Con el establecimiento del gobierno de la Moralintern (una administración centrista moderada patrocinada por el capital internacional), se decidió conservar el distrito en ruinas a modo de memorial.

Existen paralelismos claros con nacionalidades reales en el universo de Disco Elysium. No obstante, a pesar de su nombre francés, es difícil precisar dónde se ubicaría exactamente Martinaise. La arquitectura sugiere una dirección, mientras que los variados acentos y personajes inmigrantes remiten a otra. La historia del lugar remite a la revolución rusa, y la moneda utilizada en el juego es el conocido real, moneda también vigente en Brasil, tierra natal de quien escribe estas líneas.

Se trata, pues, de una representación del este europeo, de Europa en su conjunto, o de los países del sur global. Martinaise es, en suma, una representación del Fin de la Historia.

Más específicamente, una antítesis del “fin de la historia”, como en Ludo Martens. Mientras el distrito fue olvidado y sus habitantes arrojados a su suerte, sin proyectos de renovación ni atención por parte de las fuerzas policiales de Revachol, sus moradores se reorganizaron para autogestionar completamente el barrio, cayendo bajo la jurisdicción del Sindicato de Trabajadores Portuarios.

En Martinaise, todos los descartes del status quo son acogidos y protegidos: fugitivos, marginados y aquellos sin un lugar adónde ir. Allí, un pequeño grupo de comunistas aún se reúne, una espía corporativa adopta una nueva identidad, un exsoldado fascista maldice la derrota del reino al que sirvió antes de la revolución, y la música disco aún suena de vez en cuando. Martinaise es un lugar donde la historia no ha terminado, porque simplemente no se puede permitir ese lujo. Los escombros que el progreso deja a su paso se evidencian lejos del centro del capitalismo, ya sea en los campos bucólicos del sur global o en los distritos arruinados de las megaciudades del mundo contemporáneo. Novitz (2021) analiza un imaginario construido a partir de una iconografía gótica, evocando la noción de un “marxismo gótico”, donde la representación del espacio urbano- en lugar del rural- a través de las expresiones extrañas y siniestras propias del gótico se convierte en un medio poderoso para la crítica social.

En Disco Elysium, la historia se narra de forma fragmentaria desde la perspectiva de un protagonista profundamente defectuoso, abandonando toda expectativa de una narrativa de control u objetividad, y aprovechando un sistema de reglas y mecánicas digitales alejadas del jugador, quien carece de acceso a la “caja negra” de su funcionamiento. Pese a su control relativo, la tirada de dados incorpora un alto grado de azar, y la dinámica entre habilidades y descubrimientos es una gran incógnita que requiere tiempo para ser comprendida.

La incomodidad de ser Harry Du Bois, el detective sin todas las respuestas que emprende una búsqueda para recuperar no solo su lugar en el cuerpo policial, sino su humanidad misma, junto con la desesperanza de la vida en Martinaise- el primer entorno que conoce tras despertar- y los personajes y escenarios que acompañan al jugador, conforman un imaginario del este europeo postsoviético que no busca realismo, sino distancia frente a la catástrofe para poder observarla.

Martinaise es un lugar de distritos comerciales en ruinas, iglesias antiguas abandonadas, donde un grupo de jóvenes pretende montar un club de música electrónica; aldeas de pescadores cuya población envejece día a día, estatuas destruidas de un rey tiránico hace tiempo depuesto, y borrachos errantes.

**Figura 6.** Imágenes de Martinaise

**Nota:** Disco Elysium, ZA/UM, PC, collage de capturas de pantalla del autor (2023).

Al final del juego, cuando se revela la identidad del asesino, se descubre que se trata del último sobreviviente del ejército revolucionario derrotado por las potencias extranjeras: Josef Lilianovich Dros- posible juego de palabras entre Stalin y Lenin- conocido simplemente como El Desertor.

Dros alberga un profundo resentimiento hacia un mundo que osó continuar tras la tragedia revolucionaria. Se niega a abandonar su puesto, consumido por una culpa abrumadora tras huir del terror en el frente de batalla. Día tras día, observa la vida ajena a través del visor de su rifle. Para Dros, la base material para una revolución se ha esfumado. La clase trabajadora ha traicionado a la humanidad y a sí misma. Si el espectro del futuro recorre las calles de Martinaise, Dros es la encarnación misma del pasado no resuelto. Estas figuras afectan directamente al presente, y a la inversa, haciendo inviable cualquier pretensión de separación.

En los rincones y callejones se hallan marcas de disparos de pelotones de fusilamiento, escondites de la guerrilla derrotada, cráteres de bombas arrojadas por el capital extranjero, y almacenes clandestinos de armas hoy inservibles. El hecho de que el juego transcurra exclusivamente en Martinaise- el primer lugar que Harry conoce tras su amnesia- le permite contemplar el mundo con una mirada nueva. Todo cuanto se presenta es historia en curso, sin el velo de la totalidad exterior. Tal vez por eso el Harry comunista es tan optimista, frente al pesimismo letal de Dros.

Esta mirada atraviesa no solo la realidad del juego, sino también la nuestra. Afrontar estas contradicciones resulta más llevadero en un mundo distinto. El arte- la literatura, la pintura, el cine- nos permite habitar esos nuevos mundos. Esta vez, los habitamos activamente, como interactuantes. A contracorriente del “fin de la historia” y de la idea de que la humanidad ha alcanzado su estadio final, Disco Elysium ofrece una visión del momento histórico mediante fragmentos que pueden reconstruir un tiempo y lugar

determinados, pero nunca representarlos como verdad absoluta. Es una disputa por la historia y por la memoria.

### **Son los vivos quienes son fantasmas, los muertos están en silencio**

El mundo de Disco Elysium se divide en Isolas, conjuntos de ubicaciones situadas en pequeñas islas de materia- continentes de existencia- completamente rodeadas por un océano de Pale. Este es un fenómeno probablemente causado por la humanidad, sin color, olor ni características distintivas: el “enemigo de la materia y la vida”, donde se suspenden todas las propiedades de la materia: físicas, matemáticas, epistemológicas, lingüísticas. El Pale es un estado ahistórico perpetuo donde nada puede existir, generado por la reacción opuesta a la acción humana de cambiar el rumbo de la historia. Los humanos pueden viajar a través de él, pero el contacto prolongado provoca alucinaciones del pasado y del futuro, o recuerdos de tiempos no vividos. Su expansión es progresiva y se dice que algún día consumirá toda la materia.

Martinaise es el epicentro de una anomalía: un pequeño bolsón de Pale dentro de una Isola, localizado en la Iglesia Doloriana de la Humanidad, edificada por los primeros colonos hace más de 300 años. En esa misma iglesia, Harry asiste a una fiesta con ritmo de techno hardcore. Es el cruce entre pasado y futuro, o su fin. El Pale es la amenaza latente de que la historia termine realmente.

En el mundo real, la tesis del “fin de la historia” solo puede aceptarse desde una doctrina historicista, en la que la historia se concibe como una sucesión lineal de causas y efectos. Solo desde ese marco se puede creer que nada cambiará y, si es así, entonces estamos bailando a las puertas del fin de nuestro propio mundo. Para Benjamín (1996), el historicismo culmina en la “historia universal”. Para la historiografía marxista, en cambio, la historia es un proceso constructivo. El devenir histórico no se concibe como una cadena causal, sino como un presente, un “ahora” que se infiltra en los fragmentos mesiánicos. El materialista histórico, por ende, confronta el objeto histórico como una mónada. La memoria en Disco Elysium es como un espectro que acecha el pasado y el presente, que no se resuelve, que persiste. En tanto representación artística, el juego es también un espacio de debate histórico, un testimonio del ayer, del hoy y del porvenir.

El don de encender en el pasado la chispa de la esperanza es privilegio exclusivo de aquel historiador que está plenamente convencido de que también los muertos no estarán a salvo si el enemigo vence. Y ese enemigo no ha cesado de vencer. (Benjamín, 1996, pp. 224- 225).

Articular históricamente el pasado no es conocerlo “tal como realmente fue”, sino apropiarse de un recuerdo. El significado de las figuras históricas está en constante disputa. Según Benjamín, la lucha de clases es una lucha por lo material, sin lo cual lo espiritual no existe. Sin embargo, lo espiritual no queda como botín para los vencedores. Se manifiesta en forma de confianza, valentía, humor, astucia, firmeza, y actúa desde lo profundo de los tiempos (Benjamín, 1996, p. 224), poniendo en cuestión la victoria de los dominadores.



Si pasado y futuro habitan el presente, el presente es también el escenario de la lucha por la memoria y por el devenir. Es imposible prever la historia en movimiento.

## CONCLUSIONES

### El hecho de que sigamos persistiendo es una prueba de nuestra fe mutua

El consumo de drogas resulta tentador. Harry desea convertirse en una mejor persona, pero ¿cómo abandonar su adicción si el uso de sustancias facilita significativamente el juego? No solo aumentan temporalmente el nivel de sus habilidades, sino que permiten al jugador superar el límite impuesto sin consecuencias significativas.

Fallar, intentarlo de nuevo y fallar mejor. Tal parece ser el mantra de Disco Elysium, desde sus misiones hasta la propia mecánica de “chequeos blancos”: Avanza, aprende, mejora, regresa y esta vez lo lograrás.

Ante el fin de la historia, parece que no queda futuro por desear y el pasado está grabado en piedra. Sin embargo, en Disco Elysium incluso los milagros más inverosímiles pueden ocurrir. Un hombre que estaba dispuesto a abandonar la vida puede hallar nuevos motivos para continuar, un críptido nunca antes visto puede ser descubierto, y una torre de cajas de fósforos puede mantenerse en pie sólo con la fuerza de voluntad de mentes comunistas comprometidas con sus ideales.

Como afirmó Mark Fisher en su ensayo “Democracy is Joy”, nada dura para siempre. Si alguna vez el fin de la historia pareció definitivo, tal vez sea hora de verla en movimiento una vez más.

Concluyo este artículo considerando que Disco Elysium constituye un fuerte candidato a ser analizado desde los conceptos relacionados con la hauntología (o espectrología), tal como los propone Fisher, en una futura investigación. La batalla por el futuro no pasa por un culto al progreso absoluto ni por un sentimentalismo hacia un pasado glorificado digno del nacionalismo gran-ruso. Esta batalla se libra en el presente. Existe un cierto optimismo agridulce en las resoluciones de sus líneas narrativas. En este mundo ficcional, el océano de Pale amenaza con acabar con toda memoria. En el mundo real, Kurvitz insiste en disputar esa memoria y parece querer decirnos que, sí, la vida es difícil, pero seguimos adelante.

## REFERENCIAS

- Bafta Game Awards. (2020). 2020 BAFTA Games Awards: The Winners. British Academy Of Film And Television Arts. BAFTA. Recuperado de: <https://www.bafta.org/games/awards/bafta-games-awards-nominations-and-winners-2020#disco-elysium---narrative>
- Bell, A. (2019). Disco Elysium’s developers are in “a bloody battle” for the human mind. Rock Paper Shotgun. Recuperado de: <https://www.rockpapershotgun.com/disco-elysiums-developers-are-in-a-bloody-battle-for-the-human-mind>
- Benjamín, W. (1996). *Magia e Técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. Editora Brasiliense.

- Brainerd, E. (2021). Mortality in Russia since the fall of the Soviet Union. *Comparative Economic Studies*. Recuperado de: <https://link.springer.com/article/10.1057/s41294-021-00169-w>
- Fukuyama, F. (1992). *O fim da história e o último homem*. Rocco.
- Jenkins, H. (2008). *Cultura da Convergência*. Aleph.
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. MIT Press.
- Martens, L. (2018). *A URSS e a Contrarrevolução de Veludo* (2ª ed.). Nova Cultura. Recuperado de: <https://drive.google.com/file/d/1KeJ42YRyA96XRmB8gtk2Q9HQpZHqqvo4/view>
- Martens, L. (2018b). *Balanço do Colapso da URSS e outros escritos* (1ª ed.). Nova Cultura. Recuperado de: [https://drive.google.com/file/d/1l2zdw6\\_uS2dR9dSiybD980ra5qiduh5u/view](https://drive.google.com/file/d/1l2zdw6_uS2dR9dSiybD980ra5qiduh5u/view)
- Metacritic. (2023). What Games to Play on PC. Recuperado de: <https://www.metacritic.com/browse/game/pc/all/all-time/metascore/?platform=pc&releaseYearMin=1910&releaseYearMax=2023&page=1>
- Murray, J. H. (2003). *Hamlet no Holodeck*. Itaú Cultural.
- Novitz, J. (2021). Disco Elysium as Gothic fiction. *Baltic Screen Media Review*, 9, 32-42. Recuperado de: <https://sciendo.com/article/10.2478/bsmr-2021-0004>
- Pinheiro, J. (2019). The Game Awards 2019: confira a lista completa de vencedores. Omelete. Recuperado de: <https://www.theenemy.com.br/pc/the-game-awards-2019-lista-ganhadores>
- Rodrigues, M. R. S. (2022). Dai a Jennifer o que é de Jennifer: um convite para o estudo da linguagem jogável com base no jogo Clock Tower. *Passagens: Periódico del Programa de Posgrado en Comunicación de la UFC*, 13, 1–21. Recuperado de: <http://periodicos.ufc.br/passagens/article/view/71257>
- ZA/UM (2021). *Disco Elysium: The Final Cut* [Juego electrónico].