

Sobreviviendo al Elíseo: funciones de la parodia en *Disco Elysium*

Ciro Botta^(*)

Resumen: La parodia es una herramienta de la teoría literaria que los *game studies* recuperaron muchas veces. Su aplicación, sin embargo, estuvo atada al rol de lo humorístico. Nuestra investigación del videojuego *Disco Elysium*, basada en la noción de estructuras paródicas de Ferreras (1982), muestra que lo cómico no es un funcionamiento excluyente. La parodia, no sólo de textos sino también de mecánicas lúdicas, puede tener funciones estructurales y estilísticas que la convierten en un importante recurso para la construcción del *storytelling* del juego dentro de un mundo que, además de cómico, es absurdo, trágico y existencialista.

Palabras clave: videojuego - parodia - *Disco Elysium* - storytelling - *game studies*

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 184]

^(*) Estudiante de las Licenciaturas en Letras Modernas y en Filosofía de la Universidad Nacional de Córdoba. Investigador en la Facultad de Filosofía y Humanidades de la misma universidad (SECyT - UNC), como parte de un equipo de investigación.

Introducción

En este artículo se presentará un análisis de caso del videojuego *Disco Elysium* (2019)¹, un juego de rol (RPG) de detectives producido y desarrollado por Za/Um², con una inmensa cantidad de contenido narrativo y simbólico. Como punto de partida y objeto de estudio, el caso elegido determina las herramientas utilizadas para la investigación, que serán tomadas principalmente de la teoría literaria y de recientes exploraciones en el campo de los *game studies*. A partir de este análisis de caso intentaremos extraer algunas conclusiones más generales, que no alcanzarán a los videojuegos en general pero sí a los videojuegos narrativos, así como a la parodia, nuestra principal herramienta de análisis, y a su relación con la narratividad videolúdica.

No buscamos, sin embargo, reducir el valor del videojuego al literario o simbólico, como haría la corriente de estudiosos que critica Thi Nguyen (2020), quienes intentan asimilarlos a “categorías de prácticas humanas más respetables” (p. 3). Tampoco pretendemos llevar a cabo un estudio exhaustivo utilizando tan sólo recursos de análisis de medios narrativos. Primero porque, como mostraremos más adelante, el videojuego elegido es demasiado complejo para ello. Segundo porque consideramos, en consonancia con Tosca (2009)³, que las herramientas literarias son insuficientes si se busca simplemente aplicarlas a los videojuegos narrativos, y en especial a una obra tan particular como *Disco Elysium*. Por otro lado, no creemos que el valor de un juego esté sólo en lo que este representa o puede decir sobre nuestro mundo⁴. Sin embargo, esto será central en este análisis, enfocado en los usos de la parodia que se van desplegando al recorrer las innumerables opciones de diálogo que componen el juego, y hasta en sus mecánicas.

Los videojuegos son un medio con características realmente privilegiadas para crear mundos complejos y vivos, así como para transmitir contenido simbólico, de formas que tal vez ningún tipo de arte tradicional pueda lograr, al menos con el mismo alcance. Robert Kurvitz, creador del universo de *Disco Elysium* y su escritor principal, los compara con la literatura para llegar a conclusiones similares desde su perspectiva de desarrollador de videojuegos:

El ciclo de novelas (...) no es ya el mayor desafío de escritura para un escritor. Creo que ahora lo es el juego de rol. La colosal cantidad de palabras, la inmensa complejidad, el desafío de la co-escritura – incorporando las voces de diez escritores a un único texto – es simplemente mucho más grande que un ciclo de novelas. Es más difícil de lograr. Y la recompensa es mayor. Extraños en la noche detrás de pantallas azules te van a agradecer – y son tantos.

Los juegos se propagan como un incendio forestal por todo el mundo, de una forma que las novelas jamás pueden. Cruzan fronteras nacionales, idiomas, ideologías, generaciones – en cuestión de meses. Cambian mentes. Crean mentes. (Tamsalu, 2021, p. 17)⁵

Este texto explorará principalmente los usos de la parodia como herramienta de creación del *storytelling*, mostrando cómo no alcanza considerarla en sus formas tradicionales, aplicables a otras artes, sino que se debe repensar su aplicación, sino en todo el género de los videojuegos paródicos, al menos al caso de estudio. La tesis principal de este texto es que la parodia no sólo sirve para crear obras cómicas dependientes de otras, sino que puede utilizarse para construir un mundo propio y transmitir temáticas serias y hasta trágicas, oscuras, patéticas. En el caso de *Disco Elysium*, es indispensable para transmitir los componentes absurdos y existencialistas del juego que detecta Spies (2021), el mundo y sus personajes rotos. Pero no sólo eso: sus estructuras paródicas son fundamentales para lograr el complejo *storytelling*, principalmente en cuanto a la construcción del personaje protagonista. La parodia tiene, así, un efecto y una función tanto externa como interna: además de hacernos ver con otros ojos lo referenciado, también es fundamental para la creación del nuevo objeto. Es en este último punto que nos centraremos con mayor aten-

ción, en la parodia como mecanismo de crear una identidad propia de la obra, un mundo con un funcionamiento particular.

Intentaremos mostrar en la primera sección por qué *Disco Elysium* parece lograr cosas que no podrían lograrse desde otros medios tradicionales, encarando el primer gran desafío de este trabajo: explicar el videojuego. Consideramos que parte de la dificultad de su proceso de escritura⁶ y de la calidad del resultado final provienen de la utilización de mecanismos paródicos, de formas que únicamente un videojuego puede lograr. Pero para explicar esto debemos, en la segunda sección, hacer algunas observaciones teóricas sobre la parodia en general, sus relaciones con la sátira y el humor, y mostrar cómo se han tratado estas temáticas en los game studies. También presentaremos allí la noción de estructuras paródicas, acuñada por Ferreras (1982) en su estudio sobre el *Quijote*. En la tercera sección aplicaremos estas construcciones al caso de estudio, mostrando los tipos de parodia más importantes de *Disco Elysium* desde las mecánicas y el *storytelling*, sus interacciones y su importancia. Por último, en la cuarta sección retomaremos lo propuesto en este capítulo a la luz de lo desarrollado en el resto del texto para extraer algunas conclusiones sobre el caso, la parodia, los videojuegos narrativos y los game studies.

La inconmensurabilidad del Elíseo

Disco Elysium es un videojuego de rol de mundo abierto del género detectivesco *noir*, en el que el equivalente a un policía de la ciudad fantástica de Revachol debe resolver el asesinato de un mercenario a través de exploración, recaudación de pistas e interrogaciones. Pero esta descripción, por más formalmente correcta que sea, da en verdad una imagen incompleta del juego. Si alguien lo abriera con las expectativas de jugar sólo un videojuego de detectives, bastarían los primeros minutos del juego para mostrarle su error: lo recibiría una pantalla en negro con las tétricas voces de unos tales “Sistema límbico” y “Antiguo cerebro reptiliano” intentando que el jugador se quede sumergido en la nada, en la oscuridad de la no-existencia, de la no-percepción⁷. Pero a pesar de ellos, y de cualquier intento de desaparecer, la sensación penetra a la nada, insistente, y notamos que no hablan al jugador sino al protagonista, cuyo cuerpo despierta con una frase de “Antiguo Cerebro Reptiliano”:

Tu conciencia se adhiere a ella [a la sensación] como una mosca en la mierda. La máquina con extremidades y cabeza; esa máquina de dolor y sufrimiento indigno se pone en marcha de nuevo. Quiere caminar por el desierto. Sufriendo. Anhelando. Bailando música disco. (Za/Um, 2021)

Inmediatamente después de esto se nos lanza a una habitación de hotel, con un personaje que no recuerda siquiera su cara ni su nombre (luego nos enteramos, con suerte, que se llama Harry Du Bois, pero puede hasta autoconvencerse de que se llama de otra forma), ni que es un policía intentando resolver un crimen. Botellas, cigarrillos y destrozos provocados por el protagonista llenan la escena, y son las razones físicas del acercamiento a la

no-existencia. El fracaso y la decadencia son los principios guía del juego, apenas paliados por el humor, muchas veces negro, irónico y absurdo. La misma existencia del personaje se nos presenta como un primer gran fracaso, el fracaso del suicidio. El mundo que lo rodea, llamado irónicamente Eliseo, no es mucho más amable. Y, sin embargo, *Disco Elysium* es un juego extrañamente esperanzador, que nos demuestra que aún en el pozo más profundo puede haber, si no luz, al menos posibilidades de supervivencia.



Figura 1. Harry Du Bois. Obtenida de <https://www.creativeuncut.com/gallery-42/de-harrier-du-bois.html>

La narrativa avanza a través de cuadros de diálogo que ofrecen opciones al jugador luego de interactuar (a través de una mecánica *point-and-click*) con los personajes y objetos del mundo. Cada elección tiene un impacto real en el juego, aún si su importancia es en apariencia muchas veces menor a la esperada del género. Estas opciones requieren constantemente de tiradas de dados o *skill checks*, un sistema consistente en lanzar dos dados de seis caras para obtener un resultado numérico azaroso, modificado luego por las estadísticas y habilidades del personaje, intentando llegar a un número objetivo. Estos *skill checks* son a veces ocultos, a veces pasivos, muchas veces orientados al fracaso, otras veces simplemente imposibles. En esto toma mucho de sus referentes directos, juegos del estilo de *Planescape: Torment* (Black Isle Studios, 1999) y juegos de mesa como *Dungeons and Dragons*. Pero estas habilidades, en vez de las frecuentes de cualquier juego de rol, en *Disco Elysium* son también personajes: voces internas al protagonista que discuten con él, entre ellas y con el mundo. Tampoco representan las capacidades estereotípicas de un personaje, sino que pueden ser cosas tan extrañas como “Imperio Interior” o “Escalofríos”. Estas habilidades, incluso cuando se tiene éxito en las tiradas de dados, suelen engañar o mentir, o intentan empujar a Harry (y al jugador, que decide por él) hacia uno u otro curso de acción. Son confusas tanto en sus descripciones (la descripción de “Escalofríos” dice “Eriza el vello de tu nuca. Conéctate con la ciudad” -Skills, *Disco Elysium* Wiki, s/f) como en su utilidad, y tener una habilidad demasiado alta puede ser hasta contraprodu-

cente. Nos detendremos más adelante en las implicaciones de este particular sistema de habilidades.

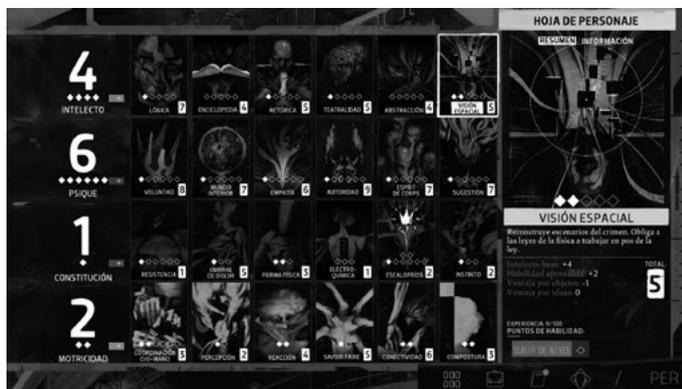


Figura 2. Hoja de personaje de Harry Du Bois con sus habilidades. Captura propia

Si el inicio y la configuración de los personajes no son suficientes, basta ver el contexto de su universo y los temas que se tratan para darse cuenta de que *Disco Elysium* es, aún con su humor, un juego serio, muy serio. Para no seguir extendiéndonos, baste decir que el juego trata con sorprendente profundidad sobre racismo, religión, adicción a drogas, alcoholismo, fascismo, comunismo, capitalismo, colonialismo, moral, homosexualidad y homofobia, depresión, identidad nacional, etc. La extensión del juego hace que sea prácticamente imposible experimentarlo completo, con sus más de un millón de palabras⁸ (como referencia, el *Quijote* tiene 381.104) y sus extremos niveles de micro reactividad⁹. Y eso es sólo hablando de la palabra escrita, que es tan sólo un nivel de complejidad del juego. Las mecánicas, el arte visual, la música, la narración oral de los diálogos o los éxitos y fracasos de las tiradas conforman una obra especialmente detallada. No esperamos agotar su complejidad y variedad, pero sí dar cuenta del funcionamiento particular de sus estructuras paródicas, y con ello explicar un factor de la complejidad de su *storytelling*. Esta complejidad nos obligará, sin embargo, a articular el análisis de la palabra escrita con el de otros tipos de parodia propias del videojuego, como las del género y las mecánicas.

Parodia, sátira, *Don Quijote* y estructuras

Hablando en términos formales, la parodia es una forma de intertextualidad en la que se representa algo en otro medio con ciertas alteraciones, transformándolo y creando algo nuevo. Normalmente se considera que tiene una intención burlesca y cómica. Está también relacionada con la sátira, con la que interactúa constantemente y suele confundirse.

Parafraseando las definiciones que Hutcheon (1985) toma de Ziva Ben-Porat, la parodia es una representación normalmente (pero no necesariamente) cómica de una realidad modelada (que ya representa otra realidad), exponiendo el código del modelo representado a través de la coexistencia de los dos códigos en la obra resultante. La sátira, por otro lado, es representación crítica siempre cómica de la realidad no modelada, que el receptor reconstruye como el referente del mensaje (p. 49). Hutcheon considera que la distinción entre las dos es importante, ya que la parodia es intramural, repetición de un texto discursivo, y la sátira, “es extramural (social, moral) en su objetivo meliorativo, al ridiculizar los vicios y las locuras de la humanidad con la intención de corregirlos” (p. 43).

No es de nuestro interés exponer aquí una distinción estricta y definitiva entre parodia y sátira. Tampoco buscamos separar perfectamente ambas al momento de encarar nuestro análisis, que sin embargo estará centrado en la parodia. Sí pretendemos mostrar cómo, aunque ambas estén estrechamente relacionadas con la comedia, permiten la creación de obras trágicas y serias. Esto va en contra de la tendencia que se trasladó de otras disciplinas a los *game studies*, principalmente desde los estudios literarios, de considerar a la parodia y la sátira principalmente como herramientas humorísticas¹⁰. Buscamos también mostrar que la parodia, al menos en el caso analizado, sí cumple un cierto “rol meliorativo” (a diferencia de lo que afirma Hutcheon), en el sentido de ayudar a dar una respuesta existencialista a situaciones irresolubles, aún si esa respuesta sólo es importante y útil en el contexto del juego.

Queremos decir: *Disco Elysium* satiriza constantemente fragmentos de nuestra realidad para conformar su universo (si bien también parodia y satiriza otras cosas, como los RPG y sus mecánicas), pero dentro de ese universo al menos algunas estructuras fundamentales del *storytelling* y las mecánicas son paródicas. En el caso del *storytelling* se da una parodia interna entremezclada constantemente con la sátira. Todo esto no sólo sirve para generar comedia y satirizar otros textos y realidades ajenas al juego; consideramos que juega un papel fundamental para configurar el personaje de Harry y su mundo, un personaje y una realidad que exceden por mucho a la parodia, pero que a la vez son constituidos por la misma. El entramado de parodia y sátira no sólo cumple la función de reconstruir su referente para poder mirarlo de una forma distinta, crítica (algo que el juego también busca y logra) sino que cumple la función de estructurar un cierto tipo de mundo trágico, internamente coherente (o tan incoherente como el nuestro). Crea un mundo tan *real* que duele, y el protagonista, al no poder enfrentarlo, se configura como su reflejo. La parodia es la única forma que Harry encuentra para sobrevivir.

Para poder explicar estas afirmaciones debemos tomar un desvío para presentar unas construcciones que Ferreras (1982) utiliza para su análisis del *Quijote*, adaptándolas según sea necesario. A nuestro parecer, hay importantes similitudes estructurales entre las dos obras (si son intencionales o no, imposible saberlo) que justifican su aplicación, a pesar de sus innumerables diferencias. El autor llama *estructuras paródicas* a las que considera ejes del *Quijote*, y son cuatro: el intramundo, el mundo transformado, el mundo fingido y el extramundo. Propone que en toda la novela cervantina se están relacionando paródicamente estos cuatro mundos o universos, construyéndose a partir de ellos gran parte de la narrativa, de la siguiente manera:

1) Intramundo: cuando Alonso Quijano se vuelve loco genera un intramundo voluntariamente, escoge lo que quiere de la realidad, principalmente en lo que respecta a sí mismo. Hace un auto bautismo, crea su propia personalidad a partir de la imitación ridiculizada de modelos y estereotipos de caballeros. Ya no es Alonso Quijano: ahora es don Quijote.

2) Mundo transformado: la nueva personalidad creada exige un mundo acorde, que don Quijote busca imponer al mundo real. Funciona como una pantalla protectora, donde todo suceso termina siendo explicado por las normas del intramundo, protegiendo así la fantasía. Los sucesos que atentaría contra su intramundo son atribuidos a fuerzas que forman parte de la fantasía, como malignos hechiceros.

3) Mundo fingido: los demás personajes buscan incidir frecuentemente en las acciones del hidalgo, para curarlo o aprovecharse de él. Para ello deben fingir, aparentar desde fuera (el extramundo) que creen en el intramundo, jugar a su juego, entender su lógica interna y utilizarla a su favor. Si alguien quiere salirse con la suya luego de perjudicar a don Quijote, ¿qué mejor excusa que culpar a un hechicero? La lógica interna del intramundo obliga al hidalgo a creerlo.

4) Extramundo: es el “mundo real” de la novela contra el cual los demás contrastan, obligatorio para que haya parodia interna al texto. Es el que termina sobreviviendo, matando a don Quijote y dejando al hidalgo, pues para Cervantes sólo un mundo puede sobrevivir. El autor moderno no puede considerar otra victoria que la del mundo objetivo, que es el más fuerte: don Quijote no tiene oportunidad de cambiarlo ni oponerle otro mundo, sólo le queda aceptarlo. Al final de la novela abandona las armas, curado de su locura, y vuelve a ser un hidalgo hasta su muerte. La razón y la realidad triunfan.

Como se verá en la próxima sección, estos universos también nos ayudan, con los cambios que indicaremos, a comprender la estructura interna del *storytelling* de *Disco Elysium*. Pero antes es necesario dar cuenta de otras formas en las que el juego utiliza la parodia y su importancia tanto narrativa como en lúdica.

Parodia para crear un mundo roto, parodia para sobrevivirlo

Estudiar todas las parodias y sátiras de *Disco Elysium* sería un trabajo titánico, no sólo por la necesidad de rastrear sus referentes, sino principalmente por la complejidad de la micro-reactividad y de los árboles de decisiones que componen su *storytelling*. Ya hablamos en la primera sección sobre la inmensidad de la obra. Sería prácticamente imposible recolectar cada referencia, seria o humorística, a novelas de detectives, textos religiosos, políticos, científicos o filosóficos, discursos populares, otros juegos, sucesos históricos de nuestra realidad. Mucho menos clasificarlos en parodia y sátira. El juego está simplemente lleno de ellos, casi hecho de ellos. Para poner un ejemplo, uno de los primeros grandes obstáculos del juego es Craneométrico, miembro de la Unión de Trabajadores Portuarios encargado de proteger las puertas del puerto durante una huelga. Si Harry desea llegar al líder sindical, tiene que pasar por él. Pero el hombre es un “behemot racista de 2.20 metros” (Za/Um, 2021), y una de las formas más factibles de intentar superar esa barrera es escucharlo hablar de teoría

racial avanzada durante varias horas del juego, internalizar la idea (a través de una mecánica llamada Ideario, que permite gastar puntos de habilidad para pensar en ideas particulares), y convertirse en un racista. Ahora, el juego deja completamente claro de varias formas que las ideas raciales de Craneométrico son completamente faltas de sentido, incluso dando una penalidad de -1 a la habilidad “Drama” mientras se está internalizando, por dejarse engañar por el absurdo. Se satirizan constantemente los argumentos racistas de Craneométrico, pero para ello se parodian discursos pseudocientíficos de frenología y de grupos fascistas. Véase en la complejidad de este ejemplo la dificultad que implicaría desbrozar el juego completo buscando parodias y sátiras, y mucho más, catalogarlas y explicarlas. Por ello mencionaremos aquí algunas que son principalmente paródicas y que consideramos particulares por no ser narrativas, sino de mecánicas. Luego procederemos a mostrar cómo es que las estructuras propuestas por Ferreras (1982) pueden aplicarse a *Disco Elysium*, qué diferencias existen, y para qué nos sirve hacerlo.



Figura 3. Ideario. Captura propia

Detengámonos entonces en las parodias relativas a las mecánicas. En primer lugar, el tratamiento de los éxitos y fracasos de los *skill checks* por parte de los desarrolladores puede verse como una parodia de los RPG tradicionales, en los que las pruebas son generalmente un límite a ser superado para mostrar la dominación del sistema de juego. Aquí, en cambio, una enorme cantidad de *skill checks* están hechos para que el fallo sea una posibilidad real sin importar qué tanto se esfuerce el jugador en orientar su personaje al éxito. Otros son simplemente imposibles. Pero la mayoría de las veces es irrelevante desde un punto de vista funcional si el *skill check* deriva en un éxito o en un fallo, pues el objetivo que se logra conseguir puede hacerse de otra forma, o se puede continuar el juego sin llegar a hacerlo. Esto es una reversión directa de las expectativas del género, y de nuestra percepción de la victoria y el fracaso en general. Es que lo que importa no es tener éxito; *Disco Elysium* reconfigura lo

En *Disco Elysium*, tener demasiados puntos en Enciclopedia, por ejemplo, hace que esta habilidad interrumpa constantemente el flujo de las conversaciones con datos irrelevantes y desconectados, en vez de dar información sobre el caso o la identidad del personaje (¿qué información puede tener la enciclopedia interna de un personaje con amnesia?). Hay aquí una parodia a las habilidades y a la progresión de los juegos de rol, que permite a su vez una reconstrucción del género detectivesco *noir*, con su tropo de protagonistas internamente conflictuados. Para Dey (2023), Harry es una hoja en blanco, un recipiente de las habilidades que son las que conflictúan entre sí y con el mundo; así se conforma su personalidad narrativa, se conforma como personaje (p. 20)¹². En otras palabras, no es un personaje conflictuado, sino que es justamente el conflicto entre sus habilidades aquello que lo convierte en un personaje funcional. (Ver figura 4).

Esto es parte de lo que ayuda a crear la impresión de un personaje completamente roto, que no alcanza ni siquiera a saber en qué fracasó. Porque, si no quedó claro hasta ahora, Harry es un personaje absurdo, ridículo, bajo, y en apariencia completamente incapacitado hasta para beber un vaso de agua o estirar el brazo para tomar una corbata, mucho menos para resolver las complejas tramas emocionales, políticas, económicas y sobrenaturales que rodean al asesinato. Si el juego funcionase bajo los parámetros estándar de éxito o fracaso, no sería posible éxito alguno para Harry. No exageramos: que el protagonista de un juego tenga un colapso emocional tratando de intimidar a un grupo de testigos y se dispare en la cabeza frente a ellos sería una escena traumática y oscura. Pero, ¿y si lo que en verdad ocurre es que fallamos una tirada de habilidad de Autoridad, y esta habilidad nos dice con toda convicción que tiene una buena idea, convenciendo al personaje de poner una pistola en su boca, ejerciendo de golpe su autoridad contra él en vez de contra los testigos, haciendo una cuenta atrás y diciendo “Hazlo, al menos haz *esto* bien” (Za/Um, 2021)? Si ocurre esto, la carga de la escena es distinta. Puede que no sea menos oscura, puede que sea incluso más oscura que la versión sin las mecánicas que entran en juego aquí. Pero esta forma agrega un componente de humor negro que atraviesa todo el juego y lo hace soportable y entretenido, algo que sólo es posible a partir de la parodia que origina las habilidades.



Figura 5. Fallo de *skill check* de Autoridad que eventualmente deriva en suicidio

Estas mecánicas son parodias externas que se entrelazan y definen en parte el *storytelling* que, como decíamos, tiene sus propias estructuras paródicas internas. Pasemos ahora a las versiones de *Disco Elysium* de intramundo, mundo transformado, mundo fingido y extramundo, y su importancia:

1) El intramundo de Harry no surge, como el de Alonso Quijano, por una degeneración lenta y deseada, conscientemente paródica de tropos extraídos de libros de caballería. Surge como resultado de una amnesia alcohólica profunda y destructora de su personalidad, no como búsqueda de convertirse en algo, sino como respuesta a la tentativa de dejar de existir. En vez de imitar a los caballeros, Harry crea su mundo interno a partir de varios mecanismos: por un lado, su mente se destroza en partes, las habilidades que ya introducimos y que luchan por determinar qué parte del mundo seleccionar y cómo actuar frente a él. Por otro lado, pero dependiente de esto último, las elecciones que va haciendo el jugador llevan a estas habilidades a intentar encasillar al detective en paródicos estereotipos de policía o *copotypes*: pedir disculpas muchas veces lleva a ser *sorry cop* (policía arrepentido), advertir sobre el inminente fin del mundo lleva a ser *apocalypse cop* (policía del apocalipsis), y así. Ser un tipo de policía u otro lleva a que aparezcan nuevas opciones y que los personajes (internos y externos) cambian correspondientemente de actitud frente a Harry. Donde don Quijote tenía presentes a sus referentes, constantemente citados (como Amadís de Gaula), Harry se olvidó completamente: los extrae de estereotipos o arquetipos, deseos, mecanismos del subconsciente, o de apresuradas interpretaciones del mundo a su alrededor. Algo similar ocurre en el ámbito ideológico: a medida que se van eligiendo opciones que parecen ser comunistas, fascistas, moralistas o ultraliberales, la habilidad asociada con cada una de ellas intenta buscar adhesión completa a la ideología, transformando consecuentemente los diálogos por el resto del juego si el jugador acepta. Estas son parodias en búsqueda de personalidad, pues las opciones que surgen de ellas imitan estereotipos internos al juego, que a su vez se relacionan satíricamente con nuestra realidad. Por último, si bien ya no es paródico, internalizar pensamientos (despertados a partir de opciones de diálogo elegidas) a través de la mecánica del Ideario también va forjando el mundo interior del personaje, afectando no sólo sus estadísticas sino también las opciones de diálogo futuras.

Como vemos, la creación del mundo interno de Harry es realmente intrincada, una conjunción de múltiples voces individuales, que a la vez se cristalizan en estereotipos y se entrometen en ideas. Estos mecanismos no son sólo paródicos, pero sí lo son principalmente. La sátira también tiene un gran papel en todo esto, pero es externo, no interno; la sátira es para nosotros, la parodia es para Harry. Es que Harry está completamente deshecho, y no puede sino parodiar arquetipos, imitar formas e inventarse a sí mismo sobre la marcha para poder ser algo parecido a una persona, y no sólo la víctima de una guerra de impulsos: debe encasillarse, o al menos muchas partes de él lo intentan constantemente. Algo, al menos, debe construir.

2) El resultado de estos mecanismos es el mundo transformado. No las reacciones de los demás, sino las consecuencias sobre cómo Harry ve el mundo luego de interiorizar un pensamiento, adoptar un *copotype* o una ideología. El mundo transformado está deter-

minado por cambios en el discurso de las habilidades y por el surgimiento de nuevas opciones, que sólo se sabe a ciencia cierta si son dependientes de los estereotipos en algunas obvias ocasiones, o al jugar nuevamente el juego con elecciones diferentes. Un Harry convertido en “Policía Superestrella” no busca consumir drogas por la abstinencia que tan obviamente lo afecta: lo desea porque eso hacen las estrellas de rock. Golpear y destruir objetos no es una forma de canalizar la profunda depresión que lo destruye por dentro: es ser cool como una superestrella. Y si la gente no lo soporta, no es porque sean acciones preocupantes y socialmente reprobadas, especialmente en un policía: es porque “no tienen idea de lo buenos que van a llegar a ser estos policías. Van a resolver veinte casos al día. En el futuro, los policías serán como astrofísicos. O primeros ministros. O profetas. Y tú eres el primero.” (Some kind of Superstar, Disco Elysium Wiki, s/f). Las posibles transformaciones del mundo, que nunca llegan a afectar realmente al mundo, pero sí a cómo Harry se relaciona con él, son innumerables. Aquí entra en juego un alto nivel de micro reactividad.

3) En el *Quijote* el mundo fingido es el más importante, según Ferreras (1982); es que en la novela constantemente aparecen personajes intentando adentrarse en el universo interno de don Quijote para afectar de diversas maneras. Pero esto es más raro en *Disco Elysium*, tanto que podría decirse que sí ocurre es como una excepción. En general los demás no fingen, sino que le dan a Harry constantes golpes de realidad, pinchazos para intentar sacarlo de su burbuja. Nadie en Revachol tiene el tiempo, la paciencia o los recursos para tratar con los desvaríos de un cualquiera. Y Harry tiene un trabajo que hacer, sea capaz o no. Incluso cuando alguien finge, como ocurre cuando el líder sindical Evrart Claire le dice que sí, que seguro hay un hombre tan rico que desafía las leyes de la física y deforma la luz escondido en un contenedor de carga, es muy probable que las propias habilidades dejen en claro que esa persona no cree por un segundo en lo que dice. Las habilidades protegen así el mundo interior de forma distinta a la del *Quijote*: en vez de intentar explicarlo todo con su lógica interna, lo que va acumulando inconsistencias e inflando hasta explotar el mundo interior, directamente no deja que la traición tenga lugar y pinche la burbuja del mundo transformado. Es que el mundo interior es demasiado importante, es lo único que mantiene algo en el sitio donde antes había un Harry Du Bois. Su protección se logra introduciendo una doble realidad, que deriva en un relativismo: por un lado está el fenómeno como Harry lo observa, y como él lo observa así debe ser; por otro lado está lo que los otros dicen, que va en contra de lo que Harry experimentó. Entonces, ¿cuál es real? Los jugadores vemos la realidad de Harry, que en cierto punto sí parece transformar el mundo: la luz realmente deforma el retrato y la silueta del hombre súper rico que nos encontramos dentro de un contenedor de carga. La duda permanece, y la dualidad protege al protagonista de la realidad. ¿O será que algunas veces la realidad es efectivamente la de Harry, ya que es la única que como jugadores podemos experimentar?

4) Pero *Disco Elysium* muestra muy bien lo absurdo de la pretensión de mantener ese mundo interior, de transformar el mundo. Es que el extramundo parece ser demasiado fuerte, así como el cervantino que termina imponiéndose y volviendo a convertir a don Quijote en el hidalgo Alfonso Quijano. Es una realidad tan difícil que es insostenible, que lleva al borde del suicidio al protagonista y que lo mantiene siempre allí. El mundo

de Harry es un mundo destrozado, que va desapareciendo poco a poco¹³, destinado a la nada. Un mundo de pobreza, ruinas, dominación, violencia y desigualdad. Y la gente no tiene más que soportar sus horrores, mirarlos a la cara y vivirlos. El cuerpo decadente de Harry y su pasado forman también parte de ese extramundo, pero él no puede soportarlos, mucho menos enfrentarlos y aprender a vivir con ellos. En este juego no sobrevive uno u otro mundo, a diferencia de en el *Quijote*, sino que los mundos son necesarios para la supervivencia del protagonista.

Parte fundamental de este extramundo es su fiel acompañante, Kim Kitsuragi, un compañero de otra jurisdicción de la Milicia Ciudadana de Revachol que nos acompaña durante todo el juego. Se trata del NPC más importante de todo el juego, y es quien más se esfuerza por recomponer y dignificar la vida del protagonista. Kim es el perfecto opuesto de Harry: estable, organizado, metódico, paciente, aburrido y a veces malhumorado. Es un personaje que no debería funcionar como acompañante de un loco amnésico y suicida. Normalmente esperamos de este tipo de personajes ridículos que su acompañante acentúe y complemente sus características cómicas, como Sancho sancheiza a don Quijote y este quijotiza a aquel. Pero Harry ya constituye el extremo de la ridiculez y la decadencia, y *Disco Elysium*, por más que despliegue frecuentemente la ironía, la sátira y el humor negro, no tiene como objetivo principal hacernos reír. Kim está para recordarnos que el mundo real existe, fuera de las voces de la cabeza de Harry, y que nos juzga y empuja a resolver el crimen. Podría decirse que Kim es un agente que juega contra la parodia, que trata de romper el intramundo y el mundo transformado para imponer el extramundo. Pero esto no es del todo cierto. A veces Kim finge, a veces parece creer en partes del mundo transformado, a veces el mundo transformado parece ganar por pura coincidencia e imponerse al extramundo y Kim no tiene opción más que aceptarlo. Pero en general, Kim parece comprender que un cierto nivel de parodia es necesario para Harry y es parte de lo que lo convierte en buen policía, y soporta su locura. Sabe que el intramundo *es* de alguna forma Harry, y que su propia supervivencia depende de la del mundo transformado.

Porque la única forma que tiene Harry de sobrevivir al extramundo y a sí mismo, al principio del juego cuando fracasa su lento suicidio, es crearse de nuevo. Y, al hacerlo, ignorar, rechazar, transformar el mundo. Esa re-creación, parte fundamental del tono existencialista del videojuego, es en parte paródica y conforma las estructuras paródicas que analizamos arriba. Esas estructuras, a su vez, son los mecanismos que hacen avanzar el *storytelling* del juego. Lo curioso es que depende de cómo se naveguen los árboles de diálogo, la actitud de Harry frente al mundo va a cambiar. Podemos construir con nuestras elecciones un personaje que se encierre completamente en su mundo interior, sin buscar tanto transformar el extramundo; puede que Harry intente transformar y someter violentamente el extramundo; puede que lo intente transformar, y en algunas cosas tenga un ridículo éxito; pero puede también que acepte la realidad en alguna medida, o al menos que entienda que debe hacerlo, pero que aún no está preparado para ello. Harry puede ser consciente de esto, comprender la función de su transformación como última defensa para mantenerlo con vida. Pero también puede traicionar esa transformación y dejarse morir, o aún peor, repetir las mismas actitudes que lo llevaron a ese punto en primer lugar.

Conclusiones

Durante el transcurso de este trabajo intentamos presentar no sólo un análisis de caso, sino algunos aportes a los estudios de la parodia y los *game studies*. Mostramos cómo se compone *Disco Elysium* a la luz de definiciones teóricas sobre parodia y sátira. Observamos así que la parodia es una parte fundamental del juego, no sólo como origen de sus mecánicas más novedosas, sino como eje fundamental sobre el que giran gran parte del *storytelling* y la construcción del protagonista.

En primer lugar, quisiéramos retomar el tema de la parodia en general y el lugar que generalmente se le da, aún hoy, atado a lo cómico. Mostramos que no es su única función, como tampoco es la de la sátira. Sirve, por un lado, como punto de partida para crear mecánicas únicas, como demostramos. En esto puede verse el valor estéticamente transformador que ya le daban, según Hutcheon (1985), los formalistas. La autora nos dice que, así como de la unión paródica de romances caballerescos y realismo surgió el *Quijote* y la novela moderna, las obras paródicas pueden ser prototipos de un punto central del desarrollo de nuevas formas literarias (p. 35). Consideramos que puede verse algo de esto en *Disco Elysium*, una obra que desafía el género de los juegos de rol narrativos, transformándolo sin desmantelarlo o rechazarlo. En el caso particular del tratamiento de los fallos de *skill checks*, el desafío es a los videojuegos como medio y su forma de concebir el éxito y el fracaso, y a la actitud tradicional de jugar por la victoria o compleción. La parodia ayuda a crear una postura en la que el fallo no es error del jugador, sino algo esperable, parte del juego, inconsecuente para su desarrollo o incluso deseable. Si unimos estos fracasos con la configuración del protagonista como fracasado en general, observamos que este tipo de intertextualidad sirve aquí a propósitos estructurales fundamentales no solo para los mecanismos del *storytelling*, sino también para sus tonos absurdos y existencialistas.

En esta línea, si bien *Disco Elysium* es un juego en gran parte cómico, excede este género, o más bien demuestra que la comedia puede ser tanto o más profunda que la tragedia, lidiar con los mismos temas en un registro semejante pero con una actitud distinta. Han y Kim (2016) proponen que en algunos juegos ambos niveles se superponen; se da una inversión tragicómica, superando la risa inicial y utilizándose para realizar una reflexión más profunda sobre lo parodiado. Consideramos que *Disco Elysium* no sólo logra este efecto de reflexión sobre lo parodiado, sino también sobre su propio *storytelling*, construido paródicamente. Parodia y sátira no sólo toman en este juego su valor de hacernos ver nuestra realidad desde otros ojos, sino de ayudarnos a extraer conclusiones. Funcionan como mecanismo para crear el propio universo del juego, y para mostrarnos qué debe importarnos. La teoría de la agencia de Thi Nguyen postula que esto último, que el juego nos indique qué debe importarnos al jugarlo, es fundamental para poder ejercer la agencia específica que se busca de nosotros como jugador. Parte de esto se logra en *Disco Elysium* a través de las mecánicas paródicas que presentamos.

Otra parte se logra a través de la configuración del protagonista. Harry, ente paródico a través del cual experimentamos el universo del juego (a través de un *storytelling*, como se vio, en gran parte interno), determina a partir de su pluralidad de voces qué debe importar al jugador. Con un *storytelling* tan complejo hasta eso es variable, pero hay temas y eventos que permanecen, mencionados anteriormente: suicidio, adicción, depresión, violencia,

etc. Lo que se intentó mostrar en este trabajo es que no sólo la construcción de todo eso es en parte paródica, sino que las estructuras paródicas son la forma gracias a la que Harry logra llevar adelante su existencia. En otras palabras, la parodia permite que se construya a Harry como personaje para que nosotros lo experimentemos, pero también, dentro del propio mundo, le permite a Harry reconstruirse como individuo de manera tal que pueda hacer frente a su propia vida, de una forma u otra, vivir en vez de morir. Podría considerarse, de aceptarse estos argumentos, que la parodia puede tener una pequeña función meliorativa, a diferencia de lo que afirma Hutcheon (1985). Aún si esta función es sólo interna al juego, sólo para el personaje de Harry Du Bois. Dentro de los confines fantásticos del videojuego, la construcción paródica se presenta, así, como una forma existencialista de configuración del yo, como respuesta a lo trágico.

Notas

1. Fue originalmente publicado en 2019, pero actualizado en 2021 con la publicación de la versión llamada *Disco Elysium: The Final Cut*. Esta última versión es la utilizada en este artículo.
2. Compañía de origen estonio radicada posteriormente en el Reino Unido. Actualmente en medio de luchas legales contra ex trabajadores y miembros fundadores, incluyendo Robert Kurvitz, Aleksander Rostov y Kaur Kender, quienes acusan a la compañía de despidos sin causa y utilización de estrategias fraudulentas para adueñarse de los derechos del universo y venderlos. Nos tomamos unas líneas para mencionar estas cuestiones, si bien se salen del contexto del artículo, porque consideramos que comprender el contexto de producción de *Disco Elysium* es fundamental para experimentar el videojuego. No podemos sin embargo exponer la situación completa aquí, así que remitimos a Stanton (2022) para la cuestión legal y a DayoScript (2023) para una explicación más general de los idas y vueltas de la situación. Es tan sucia e intrincada que pareciera que, en este caso, el mundo real hace un juego irónico y es el que parodia al videojuego, no al revés.
3. “La visión exclusiva y excluyente de la narración como sucesión fija de eventos ha oscurecido el debate y ha impedido el desarrollo de otras posturas más productivas a la hora de entender cómo los videojuegos cuentan historias. Recientemente, otros autores hemos propuesto un modo más fructífero de abordar el tema (Nielsen/Smith/Tosca, 2008; Kücklich, 2003, o Jenkins, 2003a&b), basado en un modelo que prima la ficción como categoría de referencia (en lugar de la narración entendida al modo estructuralista). Así, en lugar de hablar de narrative, hablamos de *storytelling*, lo que nos permite ir más allá del problema de la interactividad” (Tosca, 2009, p. 81).
4. Thi Nguyen (2020), por ejemplo, propone en el Capítulo 1 que la capacidad de transcribir y transmitir formas de agencia (acción intencional, razonada) es la principal característica de los juegos. Esto no sólo nos permite experimentar temporalmente agencias distintas a las de la vida diaria, e incluso ayudarnos a desarrollar nuestra propia agencia. El tipo de agencia que propone *Disco Elysium* sería algo digno de ser estudiado, pero no es el foco de este trabajo.

5. Esta y las demás citas de fuentes en inglés son traducciones propias.
6. El proceso de escritura llevó cinco años, siete contando la segunda versión, con un equipo de diez escritores. El lanzamiento del juego, que en otros casos suele retrasarse por problemas de dinero, programación o decisiones de diseño, en este lo hizo por la cantidad de reescrituras. Remito a Tamsalu (2021) para más detalles.
7. De hecho, una parte importante de la recepción del juego cae en esa falsa expectativa (por otro lado impulsada por el mismo tráiler del juego, y las descripciones en los sitios de venta), pues se lo analiza bajo la lente de un videojuego de detectives. Véase por ejemplo Webb (2022). Consideramos que no es un juego que deba analizarse bajo la rúbrica detectivesca, si se quiere hacerle justicia. Sin embargo, como sin duda se verá en este trabajo, explicarlo no es tarea fácil, y tener éxito al hacerlo tal vez no sería la mejor decisión de marketing.
8. Cf. *Disco Elysium* (10 de enero de 2020).
9. En palabras de Kurvitz: "Decidimos que cada partida debería incluir algunos ejemplos de lo que llamamos 'lectura de mentes' – momentos en los que deberías sentir que un *Game Master* real está reaccionando a tus elecciones. Especialmente las más pequeñas. Micro reactividad es cuando el juego reacciona a elecciones que hiciste mucho tiempo atrás" (Tamsalu, 2021, p. 15).
10. No es un enfoque equivocado, ya que es normal que los juegos paródicos y satíricos sean cómicos. Grönroos (2013), por ejemplo, trata de la parodia y la sátira en su tesis de maestría *Humour in Video Games*. La autora distingue ambas diciendo que la primera se centra en cuestiones estéticas mientras que la segunda lo hace en cuestiones sociales, pero siempre dentro de la rúbrica del humor. Pero estos enfoques sobre la parodia y la sátira se quedan cortos a la hora de aplicarlos a un juego como *Disco Elysium*, que si bien tiene un gran componente cómico, es también trágico. Una excepción a esta tendencia es el artículo de Yi 'Is This a Joke?': *The Delivery of Serious Content through Satirical Digital Games* (2020), en el que se propone el valor educativo de la sátira en los videojuegos, para enseñar a tratar y discutir ciertos temas sociales difíciles. Sin embargo, se enfoca en la sátira y la importancia que extrae de ella es externa a los propios videojuegos. Como ya adelantamos, nuestra postura es que parodia y sátira tienen en *Disco Elysium* importancia estructural, además de extramural.
11. Dey (2023) ofrece una detallada comparación de *Disco Elysium* con el género de los RPG.
12. Podría discutirse la postura del autor de considerar a Harry una hoja en blanco. Puede verse, en cambio, una tensión entre lo que el policía objetivamente es, por más que él no lo recuerde, y lo que se va construyendo a partir de los mecanismos que estamos explicando. El mundo impone una realidad (ya hablaremos de eso), y él no puede rechazarla del todo; aunque sea tiene las insistentes exigencias del mundo y la percepción de su cuerpo roto y dolorido, y ni hablar de los mecanismos supervivientes de su maltratado subconsciente. No será mucho, pero no es una hoja en blanco, es una hoja borroneada y arrugada. Sin embargo, sí estamos de acuerdo con que es un recipiente de sus habilidades, y que son estas las que lo convierten en un personaje funcional.
13. *Elysium*, el mundo del juego, está cubierto en un 72% por un fenómeno llamado por sus habitantes *the pale*. Es algo cuya propiedad fundamental es "la suspensión de propiedades: físicas, epistemológicas, lingüísticas" (Za/Um, 2021). *The pale* se lleva todo lo que

toca por un tiempo prolongado, lo hace desaparecer, perderse: materia, energía, memoria. Una de sus pocas propiedades comprobables, pero no mensurables, es su constante expansión. Elysium posiblemente deje de existir en algún momento, internamente, incluso si sobrevive externamente a los problemas legales surgidos de la codicia.

Referencias Bibliográficas

- DayoScript. (22 de diciembre de 2023). *La tragedia de Disco Elysium [Análisis] - Post Script* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Uun9pYjWOK0>
- Dey, S. (2023). *Rolling the Dice: Disco Elysium, Postmodernism and Literary Possibilities*. [Master's thesis, University College London].
- Disco Elysium [@discoelysium]. (10 de enero de 2020). Hey there, thanks for the question, we have over a million words in the game! [post]. X. <https://x.com/discoelysium/status/1215597783509610497?mx=2>
- Ferreras, J. (1982). *La estructura paródica del Quijote*. Taurus.
- Grönroos, A-M. (2013). *Humor in Video Games. Play, Comedy, and Mischief* [Master's thesis, Aalto University].
- Han, H.-W., Kim, S. (2016). Analysis of Parody Game as Tragicomedy. *Journal of Korea Game Society*, 16(2), 97-110. <https://doi.org/10.7583/jkgs.2016.16.2.97>
- Hutcheon, L. (1985). *A Theory of Parody*. University of Illinois Press.
- Sawicki, E. (19 de octubre de 2021). "FAILURES OF THE WORLD, UNITE!". *Medium*. <https://medium.com/@eryk.sawicki/failures-of-the-world-unite-fc1def0c6056>
- Skills. Disco Elysium Wiki. discoelysium.fandom.com/wiki/Skills
- Some kind of Superstar. Disco Elysium Wiki. https://discoelysium.fandom.com/wiki/Some_kind_of_Superstar
- Spies, T. (2021). "Making Sense in a Senseless World": Disco Elysium's Absurd Hero. *Baltic Screen Media Review*, (9), 80-89.
- Stanton, R. (22 de noviembre de 2022). The legal war over Disco Elysium reaches Disco Elysium levels of complexity. *PC Gamer*. <https://www.pcgamer.com/the-legal-war-over-disco-elysium-reaches-disco-elysium-levels-of-complexity/>
- Tamsalu, K. (Ed.). (2021). *Disco Elysium Digital Artbook*. iam8bit.
- Thi Nguyen, C. (2020). *Games: Agency as art*. Oxford University Press.
- Tosca, S. (2009). ¿Jugamos una de vampiros? De cómo cuentan historias los videojuegos. *Comunicación*, 1(7), pp. 80-93.
- Webb, R. (20 de noviembre de 2022). Disco Elysium Is A Great Game, But Not A Great Detective Game. DualSHOCKERS. <https://www.dualshockers.com/disco-elysium-not-detective-game/>
- Yi, S. (2020). 'Is This a Joke?': The Delivery of Serious Content through Satirical Digital Games. *Acta Ludologica*, 3(1), 18-30.
- Za/Um. (2021). *Disco Elysium: The Final Cut* [Videojuego]. Za/Um.

Abstract: Parody is a tool of literary theory that has been frequently revisited in game studies. Its application, however, has been confined to the realm of humor. Our research on the video game *Disco Elysium*, grounded in Ferreras's (1982) concept of parodic structures, demonstrates that comedy is not its sole function. Parody, not only of texts but also of ludic mechanics, can serve structural and stylistic purposes, making it a significant resource for constructing the game's storytelling within a world that is not only comedic but also absurd, tragic, and existentialist.

Keywords: video game - parody - *Disco Elysium* - storytelling - game studies

Resumo: A paródia é uma ferramenta da teoria literária que os *game studies* recuperaram muitas vezes. Sua aplicação, no entanto, esteve confinada ao papel do humorístico. Nossa investigação sobre o videogame *Disco Elysium*, baseada na noção de estruturas paródicas de Ferreras (1982), demonstra que o cômico não é um funcionamento excludente. A paródia, não apenas de textos, mas também de mecânicas lúdicas, pode desempenhar funções estruturais e estilísticas que a tornam um recurso fundamental para a construção do *storytelling* do jogo, dentro de um mundo que, além de cômico, é também absurdo, trágico e existencialista.

Palavras-chave: videogame - paródia - *Disco Elysium* - storytelling - game studies

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo.]
