

ALIENACIÓN, CRÍTICA Y FRACASO DE LA RACIONALIDAD EN EL ANÁLISIS DE *DISCO ELYSIUM* DESDE LA ESCUELA DE FRANKFURT

MONTSERRAT VIDAL-MESTRE

ALFONSO FREIRE-SÁNCHEZ

UN RELATO SOBRE ALIENACIÓN INDIVIDUAL Y COLAPSO DE LA SOCIEDAD CAPITALISTA TARDÍA

Disco Elysium (ZA/UM, 2019) se ha consolidado como uno de los videojuegos más aclamados de los últimos años, obteniendo numerosos premios en prestigiosos certámenes internacionales. En los *Game Awards* de 2019 destacó al ganar cuatro galardones: *Mejor Narrativa*, *Mejor Juego de Rol*, *Mejor Juego Independiente* y *Mejor Estudio Indie Revelación* para su desarrolladora, ZA/UM (IGN, 2019). El videojuego propone una experiencia inmersiva, considerada por Tan y Mitchell (2020) como un tipo de juego de historia dramática que se encuadra en el contexto del drama aristotélico. No obstante, Kjeldgaard-Christiansen y Hejná (2023) lo describen como un juego de rol expansivo, mientras que Novitz (2021) resalta los conflictos narrativos del título, que oscila entre ser un juego

de rol de detectives y una obra con elementos de la literatura gótica.

Más allá de esta amalgama de perspectivas y consideraciones, el título ha suscitado un notable interés académico, especialmente por su estructura narrativa, definida como multinivel por Shibaev (2022), y por su innovadora mecánica de juego, que integra decisiones morales y temáticas sociopolíticas. Es importante señalar que los estudios académicos sobre *Disco Elysium* son sumamente diversos, tanto en sus propuestas disciplinares como en sus hallazgos, lo que pone de manifiesto, una vez más, la naturaleza multidisciplinar e intertextual de los *game studies* (Freire-Sánchez, 2024; Maté, 2020; Pérez-Latorre, 2023). En este sentido, Kjeldgaard-Christiansen y Hejná (2023) analizan el videojuego con relación a cómo las interpretaciones vocales de los personajes pueden respaldar la orientación sociomoral del videojugador y, además, concluyen que los

estereotipos vocales pueden servir para mejorar la percepción de estos, en lugar de acrecentar los estigmas y prejuicios existentes. Shibaev (2022), por su parte, analiza las características del diálogo y la narración polifónica en el texto del videojuego a fin de descifrar su carácter *rejugable* y su capacidad de inmersión. En cambio, el estudio de Novitz (2021) se centra en cómo las influencias de elementos góticos y su condición de aventura de detectives permiten una apreciación más transparente de la crítica sociopolítica que emana tanto de su relato como de las mecánicas jugables. En la obra *El viaje del antihéroe en el videojuego* (Freire, 2024), se analiza la construcción de Harry DuBois, el protagonista de *Disco Elysium*, destacando cómo su personalidad fragmentada y su adicción al alcohol lo alejan tanto del *monomito* o patrón narrativo del viaje del héroe de Joseph Campbell como del arquetipo del héroe tradicional. Por su parte, el estudio de Spies (2021) también explora la configuración de este personaje, pero desde una perspectiva centrada en los trastornos mentales que padece DuBois y su conexión existencial con el absurdo de la obra de Albert Camus. El artículo de Spies no es el único que aborda la obra desde un enfoque filosófico, McKeown (2021) la examina a través de diversas teorías posthumanistas, concluyendo que el título representa un recurso narrativo idóneo para abordar vacíos en la investigación posthumanista contemporánea desde el sector del videojuego.

En lo que respecta al argumento, *Disco Elysium* presenta una historia que mezcla elementos fantásticos con otros más realistas, mientras afronta muchos de los problemas sociales como la depresión, el racismo, el alcoholismo y la adicción a estupefacientes, los traumas o la corrupción. En su núcleo narrativo, encontramos un retrato sombrío de una sociedad desintegrada, donde la falta de oportunidades, las ideologías extremas y el fracaso de las instituciones conforman una radiografía de la vida cotidiana. Asimismo, el título parece asentarse, apriorísticamente, en unos

planteamientos que imbuyen al jugador, a través del manejo de los protagonistas, en un escenario de alienación individual y en el colapso de la sociedad capitalista tardía.

Es precisamente esta crítica del capitalismo tardío uno de los puntos de unión de los pensadores como Theodor Adorno, Max Horkheimer y Herbert Marcuse, fundadores de la Escuela de Frankfurt. Dicha crítica se centra en cómo las ideologías dominantes alienan al individuo (Podvoyskiy, 2021) y limitan su capacidad de acción e impulsan la mercantilización del yo (Langman, 2009). Por tanto, este artículo propone un análisis de *Disco Elysium* a través de los principales axiomas de la Escuela de Frankfurt, con el objetivo de examinar cómo estos conceptos críticos se manifiestan en la narrativa y el diseño interactivo del videojuego.

Esta investigación se enmarca en la disciplina de los *game studies*, una perspectiva crítica que reconoce a los videojuegos como una forma cultural y artística con la capacidad de reflejar y representar la sociedad (Maté, 2020). Este hecho se debe a características inherentes del medio, como la interacción, la inmersión y la capacidad de influir en las elecciones y los caminos narrativos. En este sentido, Jiménez-Alcázar y Rodríguez afirman que el videojuego «narrativamente funciona de la misma manera que otros productos culturales, pero con el factor inédito de la intervención necesaria del jugador» (2018: 59). Estos elementos de interacción e inmersión permiten que el videojuego, más que simular mundos, los represente (Frasca, 2019), transformando lo pasivo a activo (Gómez y González Álvarez, 2017).

Por consiguiente, partiendo del caso concreto de *Disco Elysium*, este artículo tiene como objetivo analizar cómo los videojuegos, a través de sus diseños narrativos y mecánicas interactivas, facilitan una reflexión crítica sobre problemas filosóficos, sociales y morales. Además, destaca su capacidad para modelar y cuestionar las dinámicas de la sociedad contemporánea, posicionándose de

esta manera como un elemento de crítica social y sátira de las ideologías extremas. Asimismo, busca explorar cómo el juego, a través de su estructura interactiva, ofrece una perspectiva crítica al involucrar activamente a los jugadores en reflexiones filosóficas mediante la toma de decisiones morales y acciones determinantes.

ESTADO DE LA CUESTIÓN RESPECTO DE LA APLICACIÓN DE LA TEORÍA CRÍTICA AL ARTE DIGITAL

La Escuela de Frankfurt, fundada por pensadores como Erich Fromm, Theodor Adorno, Max Horkheimer y Herbert Marcuse, surge en el siglo XX como una crítica radical a las estructuras sociales y económicas del capitalismo avanzado (Kellner, 2012). Este grupo de filósofos, aunque con importantes discrepancias entre ellos, tal y como expone Hohendahl (1985), desarrolla lo que conocemos como Teoría crítica. En sus inicios, dicha teoría tiene como objetivo analizar la sociedad y proponer una transformación a través de una reflexión filosófica sobre las condiciones que perpetúan la opresión y la alienación del individuo (Bronner, 2017). Los conceptos de alienación, ideología y racionalidad instrumental, fundamentales en su obra, ofrecen un marco teórico esencial para comprender la relación entre los sistemas sociales contemporáneos y la experiencia humana dentro de ellos (Holanda, 2019).

Como se ha introducido anteriormente, uno de los conceptos más importantes de la Escuela de Frankfurt es la alienación (Podvoyskiy, 2021), que retoma y reelabora la crítica de Karl Marx sobre la relación del individuo con el sistema capitalista. Para Marx, la alienación era el resultado de la explotación en el proceso productivo, donde el trabajador queda separado de los productos de su trabajo, de sus compañeros y de su propia humanidad (Øversveen, 2022). Adorno y Horkheimer, sin embargo, aportan nuevas capas de reflexión y extrapolan esta idea al ámbito cultural. Tanto es

así que, en su obra *Dialéctica de la Ilustración* (2016 [1944]), argumentan que la alienación es más que un fenómeno económico, es un ente cultural y emocional. Las industrias culturales, según los pensadores, imponen una homogeneización que refuerza la pasividad del individuo y lo aleja de una comprensión crítica de su realidad, incluso lo orientan a un *auto-extrañamiento* (Roberts, 1987).

Actualmente, una de las principales interpretaciones de la alienación es aquella transformación de los productos de las actividades individuales y colectivas en una fuerza independiente que subyuga a las personas, dejando de verse como agentes activos y sufriendo la pérdida del control consciente sobre sus circunstancias de vida, experimentando sus propias creaciones como ajenas y fuera de su alcance (Schweitzer, 1991). Esta alienación tiene implicaciones en la cultura, que, en lugar de ser un espacio de emancipación, se convierte en un instrumento de control (Podvoyskiy, 2021). Parafraseando a Adorno en su análisis de la industria cultural (2005 [1951]), el entretenimiento moderno se presenta como un mecanismo de evasión que anestesia al público, evadiendo cualquier reflexión crítica. Los productos culturales, entonces, reproducen ideologías dominantes y crean una ilusión de libertad y satisfacción que perpetúa la alienación. Este fenómeno limita la capacidad del individuo para reconocer su propia condición de subordinación dentro de un sistema que lo explota. También existen consecuencias emocionales respecto a la alineación, entendiéndose como una separación interna, donde la persona se siente ajena a sus propias emociones, experimentando una pérdida de sentido personal y dificultad para integrar sus sentimientos en su visión del mundo (Szanto, 2017).

Otro concepto central en la Teoría crítica es el de racionalidad instrumental. Adorno y Horkheimer sostienen que, a medida que las sociedades modernas avanzan tecnológicamente, la racionalidad se convierte en una herramienta al servicio de la dominación o del control social. En lugar de

estar orientada hacia la emancipación que buscaba el marxismo o hacia el desarrollo humano, la razón se subordina a fines utilitarios y a la productividad, donde lo importante es la eficiencia y el control, no la liberación del individuo.

Este tipo de racionalidad, lejos de traer progreso real, refuerza las estructuras opresivas del capitalismo según los citados pensadores. Marcuse, en *El hombre unidimensional* (2024 [1964]), recupera este planteamiento al señalar que la racionalidad instrumental comporta una sociedad donde las alternativas al sistema dominante son casi impensables. Según Marcuse, el capitalismo avanzado logra integrar incluso a las fuerzas que deberían oponerse a él, creando una ilusión de libertad y pluralidad que, en realidad, refuerza la conformidad y el control. La capacidad crítica del individuo queda reducida, y la alienación se convierte en una condición permanente. Sin embargo, para Blau (2020), atacar la racionalidad instrumental capitalista es un planteamiento equivocado al considerar que el problema fundamental es el capitalismo, no la racionalidad instrumental.

Por tanto, aunque, como ya se ha mencionado, existen algunas diferencias entre los pensadores de la Escuela de Frankfurt, es posible afirmar que, para ellos, la verdadera razón debería ser emancipatoria, orientada hacia la liberación del individuo y la superación de las condiciones que lo oprimen. La relevancia contemporánea de estas teorías se manifiesta en movimientos de resistencia actuales como la *alterglobalización*, que busca reorganizar radicalmente la vida económica y política (Masquelier, 2014). La alienación y la ideología parecen trabajar al unísono para mantener al individuo en un estado de conformismo y de entretenimiento, donde la crítica radical se devalúa.

La relación entre ideología y cultura es otro aspecto central en la crítica de la Escuela de Frankfurt. En el ensayo *La industria cultural: Iluminismo como engaño de masas* (2007 [1947]), Adorno y Horkheimer argumentan que la cultura de masas ha dejado de ser un espacio donde se expre-

san ideas diversas para convertirse en un mecanismo de control ideológico. La industria cultural, organizada de manera similar a la producción en masa, estandariza el contenido que produce y distribuye, eliminando cualquier potencial disruptivo (Horkheimer, 2013 [1947]). La función de esta industria no es tanto el educar ni fomentar la reflexión crítica, sino perpetuar el *statu quo* a través de la reproducción de narrativas que refuercen las ideologías dominantes. Este hecho es muy palpable en el cine bélico que refuerza la patria de los vencedores o en la construcción del héroe de acción norteamericano de la década de los ochenta. Para Marcuse, esta integración ideológica es aún más profunda, pensamiento que se refleja en *El hombre unidimensional*, obra en la que sostiene que el capitalismo avanzado ha logrado neutralizar incluso las fuerzas que podrían oponerse a él. Los movimientos de resistencia, las críticas culturales y las corrientes contraculturales son absorbidos por el sistema y convertidos en productos más que en amenazas reales. La capacidad del individuo para imaginar alternativas radicales a su situación actual se ve comprometida por la omnipresencia de la ideología dominante, que moldea sus deseos, necesidades y creencias.

UNA ADAPTACIÓN DEL ANÁLISIS INTERMEDIAL HERMENÉUTICO

Para abordar la investigación propuesta, este estudio emplea una metodología cualitativa basada en el análisis narrativo y textual de *Disco Elysium*, entendiendo el videojuego como textos *ergódicos* (Aarseth, 1997), es decir, productos culturales que requieren esfuerzo interpretativo más allá de la lectura pasiva. Esta metodología se combina con el análisis hermenéutico, que busca comprender el significado profundo de un texto, fenómeno o experiencia, considerando su contexto y las intenciones del autor, y con el análisis interpretativo, sustentado en este caso por las teorías críticas de la Escuela de Frankfurt. En este sentido, el análisis

intermedial hermenéutico propuesto por Kłosiński (2022), permite desentrañar las capas ideológicas y narrativas en la interacción entre mecánicas, diálogos y diseño visual. Este análisis se complementa con la teoría de la recepción crítica de Jauss (1982), adaptada al contexto interactivo para examinar cómo las elecciones del jugador activan significados políticos y existenciales en *Disco Elysium*. De la misma manera, se tienen en cuenta los preceptos teóricos de Sicart (2014), quien también aborda la ética del juego y cómo los jugadores negocian significados morales. Mediante esta metodología, el objetivo es examinar cómo el juego refleja temas de alienación, ideología y racionalidad fallida, y cómo estos se articulan a través de su narrativa, personajes y mecánicas de juego.

El análisis narrativo del título se centra en el diálogo, los personajes y las decisiones morales que el jugador enfrenta a lo largo de la obra. Se analizan las elecciones discursivas y narrativas que revelan los planteamientos filosóficos que caracterizan el mundo posrevolucionario de *Disco Elysium*. Esto incluye una evaluación de cómo el protagonista, un detective amnésico y emocionalmente devastado, encarna las ideas de alienación y crisis personal, elementos que son centrales en la teoría crítica de la Escuela de Frankfurt. Se presta especial atención a los momentos del juego donde las ideologías dominantes, el sentido de desesperanza y la pérdida de fe en la racionalidad se ponen de manifiesto.

Este análisis textual se complementa con un enfoque teórico basado en las ideas de Adorno, Marcuse y Horkheimer. Si bien la Teoría crítica de la Escuela de Frankfurt ha sido aplicada en numerosas disciplinas, su presencia en los *game studies* y los estudios sobre videojuegos sigue siendo limitada. La mayoría de las investigaciones sobre videojuegos rara vez han utilizado las teorías *frankfurtianas* para examinar los videojuegos como medios de reproducción o crítica ideológica. Del mismo modo, la investigación sobre cómo estas ideas se alinean o contrastan con las teorías de alienación

e ideología de Adorno, Horkheimer y Marcuse es escasa, aunque existen algunos trabajos recientes que están aportando nuevas lecturas como Flores Ledesma (2020), Siğın (2022) o Grimes & Feenberg (2009), aunque ninguna de estas investigaciones se ha centrado en el caso de estudio. Las teorías de la razón instrumental y la *alienación* son el marco interpretativo para entender cómo *Disco Elysium* critica las estructuras sociales y políticas en un contexto ficticio que, sin embargo, refleja las ansiedades de las sociedades modernas. Además de lo narrativo, se analiza cómo el diseño visual y las mecánicas de juego contribuyen a la creación de un sentido de alienación.

DINÁMICAS DE EXPLOTACIÓN, DESIGUALDAD Y DESESPERANZA EN UN MUNDO POSTREVOLUCIONARIO

En los primeros compases de la obra, el protagonista, Harry DuBois, despierta en un estado de absoluto abandono tanto físico como psicológico y emocional. Ha perdido la memoria, desconoce su identidad y empieza a enfrentarse a las consecuencias de sus actos previos. Este estado inicial representa la alienación individual en su máxima expresión, donde el sujeto es incapaz de reconocerse en sus propias acciones, atrapado en un sistema que lo reduce a una herramienta más dentro de las estructuras sociales. El detective lo ha perdido todo y, en uno de los primeros diálogos, al observarse en el espejo, reflexiona sobre su rostro destruido por el alcoholismo y la miseria, incapaz de reconocerse: «Miras al hombre en el espejo, ¿quién demonios es este tipo?». Esta desconexión con su propia identidad refleja la alienación personal, donde el individuo ya no tiene control sobre su propia vida ni sobre su relación con el mundo que lo rodea, un eco de la crítica de Adorno y Horkheimer sobre cómo las sociedades modernas fragmentan al ser humano, separándolo de su sentido de sí mismo. Volviendo al momento en que DuBois observa su reflejo en el espejo del baño, el

jugador puede decidir si enfrentarse a la realidad de su deterioro físico o evitarla. Este simple acto simboliza la alienación del sujeto consigo mismo, mientras que las mecánicas refuerzan esta desconexión al darle al jugador la opción de ignorar el problema y la propia condición del personaje.

DuBois también se siente alienado respecto al resto de la sociedad en tanto que, constantemente, se nos dice que ha fallado a otras personas y que, por tanto, ya no tiene lugar en el mundo. Está determinado a sentirse deprimido y enajenado tal y como muestran las siguientes líneas de diálogo: «4.600 millones de personas y has fallado a cada una de ellas. Realmente la has cagado.», «una tremenda soledad te invade. Todo el mundo está haciendo algo sin ti» o «Hermano, deberías ponerme frente a un pelotón de fusilamiento. No tengo palabras para describir cómo te he fallado».

Una de las características más innovadoras de *Disco Elysium* es su *gabinete de pensamientos*, un sistema que permite al jugador adoptar diversas corrientes ideológicas a lo largo del juego. Estas ideas, que se desarrollan mediante elecciones y diálogos, moldean la perspectiva del protagonista sobre el mundo y permiten que el jugador elija cómo el protagonista se define ideológicamente, ofreciendo opciones de diálogo que alinean sus pensamientos con diversas corrientes políticas, como el comunismo, el ultraliberalismo, el fascismo o una especie de moralismo más centrista o despolarizado. Al adoptar posturas ideológicas extremas, estas se convierten en caminos narrativos dentro de la historia, pero no en verdaderas alternativas para cambiar el curso de los eventos, lo que subraya la futilidad de las ideologías, según el título. Por ejemplo, si el jugador adopta el pensamiento «Mazovian Socio-Economics», basado en el marxismo, el protagonista comenzará a analizar las desigualdades del mundo desde una perspectiva crítica del capitalismo. Este hecho afecta los diálogos disponibles y modifica cómo el jugador interpreta el entorno del juego, subrayando el impacto de las ideologías en la experiencia

EN DISCO ELYSIUM, AL ADOPTAR POSTURAS IDEOLÓGICAS EXTREMAS, ESTAS SE CONVIERTEN EN CAMINOS NARRATIVOS DENTRO DE LA HISTORIA, PERO NO EN VERDADERAS ALTERNATIVAS PARA CAMBIAR EL CURSO DE LOS EVENTOS, LO QUE SUBRAYA LA FUTILIDAD DE LAS IDEOLOGÍAS

subjetiva pero no cambia la historia real del juego. Por consiguiente, ninguna de estas ideologías se presenta como una solución viable a los problemas del mundo del videojuego y todas reciben un tratamiento crítico. Por ejemplo, en una línea de diálogo se dice: «El comunismo murió en las barricadas, aplastado bajo el peso del capitalismo, y lo que quedó fue una farsa». En otro diálogo opcional se afirma: «El capital tiene la capacidad de absorber todas las críticas en sí mismo. Incluso aquellos que critican al capital terminan reforzándolo en su lugar». Estas afirmaciones son ejemplos de la crítica que Marcuse sostiene acerca de cómo el capitalismo ha neutralizado la capacidad de la sociedad para imaginar alternativas o alcanzar la revolución frente a estructuras dominantes. El título, mediante estos diálogos y pensamientos, lejos de ofrecer respuestas, hace hincapié en la desesperanza en una sociedad ficticia donde todas las promesas revolucionarias han fracasado.

El concepto de racionalidad instrumental, fundamental en la obra de Adorno y Horkheimer, también se refleja en la mecánica del juego. A lo largo de la historia, el detective utiliza un *motor de pensamiento*, un sistema que permite al jugador procesar las ideas del personaje y deducir hechos sobre los casos que está investigando. Sin embargo, a menudo estos procesos mentales conducen a conclusiones absurdas o irracionales, lo que ilustra cómo la razón, cuando se subordina a fines instrumentales, no siempre conduce al progreso o a la verdad. Por ejemplo, en uno de los casos, el

detective puede teorizar que la causa de la muerte de una víctima es un complot paranormal, una línea de razonamiento que, aunque posible dentro de la ficción del juego, resulta completamente irracional y refleja la confusión que puede generar la instrumentalización de la razón. La corporación Wild Pines y sus intereses en Revachol, el pueblo donde transcurre la trama, son un ejemplo de representación de un sistema económico donde las personas son reducidas a meros medios para alcanzar fines económicos. Esto se ve reflejado en los conflictos laborales y la opresión sistemática que enfrentan los trabajadores del puerto. Por ejemplo, el jugador puede interactuar con Joyce Messier, representante de Wild Pines, quien defiende las prácticas de la corporación al describir la situación de Revachol en términos fríos y utilitarios. Sus diálogos están repletos de eufemismos que encubren la explotación laboral, como cuando habla de la inevitabilidad del control corporativo como parte del orden natural o cómo el trabajo es desesperanzador y humillante: «Hora de ir a trabajar en la fábrica de mierda».

Y es que el mundo ficticio de Revachol es, en suma, una representación de una sociedad desintegrada, donde las instituciones han colapsado y las ideologías que antes guiaban la vida sociopolítica han perdido su razón de ser. Los ciudadanos están atrapados en una rutina de desesperación y conformismo, y cualquier intento de resistir las estructuras opresivas es infructuoso. Esto se alinea con la crítica de Marcuse sobre cómo el capitalismo avanzado ha logrado absorber cualquier tipo de resistencia, haciendo que las formas de rebelión pierdan su fuerza subversiva y se conviertan en una parte más del sistema. En el juego, los intentos del protagonista de resolver el misterio central también parecen fútiles, reforzando la sensación de impotencia frente a un sistema que está más allá de su control. Durante la investigación del asesinato central, el jugador puede encontrarse con que el caso no es prioritario para las autoridades, reflejando una estructura donde

la justicia no es un fin en sí mismo, sino un medio condicionado por intereses políticos y económicos. Otro ejemplo de ese descrédito de las instituciones es Evrart Claire, líder del sindicato, quien utiliza tácticas de manipulación política para progresar y, aunque parece abogar por los derechos de los trabajadores, sus acciones son corruptas. Esto muestra cómo incluso los movimientos que buscan combatir la alienación terminan reproduciendo las dinámicas de explotación que critican.

El diseño visual de Revachol es otra muestra de la decadencia de las ideologías. Sus calles están repletas de edificios en ruinas, grafitis políticos y fábricas abandonadas, muestra de un pasado idealizado que ha sido destruido por conflictos ideológicos. En Martinaise, el barrio donde ocurre gran parte del juego, el panorama incluye una iglesia abandonada, grúas oxidadas y un puerto desolado. Estos elementos también reflejan la decadencia social y económica, a la par que actúan como símbolos de un sistema que ha fallado tanto a sus individuos como a sus comunidades. En el sistema de juego, gracias a la toma de decisiones sobre problemas que no tienen solución, se refuerza la idea de que el individuo, atrapado en estructuras opresivas, tiene una capacidad limitada para cambiar su destino, un tema central en la crítica de Adorno y Horkheimer sobre la sociedad moderna.

UNA CRÍTICA A LA EXPLOTACIÓN Y DESIGUALDAD

A través de la representación de la alienación y la razón instrumental, el videojuego critica las dinámicas de explotación, desigualdad y desesperanza que configuran el mundo ficticio donde se desarrolla la trama, así como el colapso de las ideologías y sistemas económicos del siglo XX. Estos elementos tienen muchos paralelismos con las teorías de los pensadores de la Escuela de Frankfurt, sin embargo, ¿son extrapolables a la sociedad actual? Según Zygmunt Bauman (2000), en las sociedades contemporáneas, las instituciones

A TRAVÉS DE LA REPRESENTACIÓN DE LA ALIENACIÓN Y LA RAZÓN INSTRUMENTAL, EL JUEGO CRITICA LAS DINÁMICAS DE EXPLOTACIÓN, DESIGUALDAD Y DESESPERANZA QUE CONFIGURAN EL MUNDO FICTICIO DONDE SE DESARROLLA LA TRAMA, ASÍ COMO EL COLAPSO DE LAS IDEOLOGÍAS Y SISTEMAS ECONÓMICOS DEL SIGLO XX

sociales, que antes ofrecían estructura y estabilidad, se han disuelto, dejando a los individuos en un estado de fluidez constante, sin raíces ni seguridad, navegando por una vida caracterizada, en parte, por la incertidumbre y la precariedad. Esta «condición líquida» también se refleja —aunque de una forma grotesca— en el protagonista de *Disco Elysium*, quien ha perdido su identidad, su lugar en el mundo y cualquier noción de estabilidad. Es una versión extrema del concepto de «modernidad líquida» de Bauman, donde las decisiones del protagonista no conducen a ninguna resolución, y las elecciones ideológicas no proporcionan refugio ni esperanza, sino todo lo contrario. La inestabilidad del personaje, y la ciudad de Revachol como un todo, personifican el estado de flujo en el que las estructuras sociales y personales han dejado de ofrecer una guía significativa.

Jauss (1982), desde la teoría de la recepción, plantea que la significación de una obra depende de la interacción entre texto y contexto histórico. En *Disco Elysium*, este diálogo se traduce en la confrontación entre las expectativas del jugador (modeladas por géneros narrativos tradicionales) y la subversión sistemática de estas normas. Por ejemplo, la figura del detective —un arquetipo asociado a la resolución de conflictos— se desdibuja en un personaje incapaz de resolver siquiera su propia identidad. Este contraste entre lo esperado y lo real refleja la condición de la citada «liquidez» de Bauman, pero también cuestiona la legitimidad

de las narrativas redentoras que históricamente han estructurado la cultura popular. Jauss subraya que la crítica literaria debe considerar cómo una obra transforma el horizonte de expectativas del público, pero, al parecer, poco a nada podemos esperar del protagonista del videojuego que parece abocado a un pesimismo antropológico.

La fragmentación ideológica que experimenta el jugador en *Disco Elysium* también puede relacionarse con la teoría de la postmodernidad de Jean-François Lyotard (1984), quien sostiene que, en la era postmoderna, los metarrelatos —las grandes narrativas que antes explicaban el sentido de la historia y ofrecían marcos referenciales— han perdido su legitimidad. En *Disco Elysium*, esta desconfianza hacia los metarrelatos se materializa en la representación de las ideologías políticas, en tanto que ninguna de las opciones ideológicas es una respuesta a los problemas del mundo; más bien, se muestran como fragmentos de narrativas agotadas, exhaustas e incapaces de proporcionar un razonamiento coherente para la acción política o social.

La sensación de desesperanza y alienación en *Disco Elysium* también se alinea con el concepto contemporáneo de «realismo capitalista» de Mark Fisher (2009), que describe una condición en la que el capitalismo ha llegado a ser percibido como la única realidad posible, bloqueando o mitigando cualquier forma política o socioeconómica que pueda ofrecer alternativas reales. En el juego, la ciudad de Revachol está atrapada en un ciclo eterno de decadencia y estancamiento, y los intentos de cambiar el sistema a través de decisiones ideológicas o morales resultan infructuosos. Kłosiński (2022) argumenta que los videojuegos, al combinar texto, imagen y acción interactiva, son especialmente aptos para representar contradicciones sociales. Esta perspectiva permite conectar las teorías de Frankfurt con el realismo capitalista de Fisher en tanto que el juego critica el capitalismo a la vez que materializa su lógica de control y desesperanza. Es, incluso, una visión más extrema, pero parte de unos planteamientos muy similares a los de Fisher.

La *ergodicidad*, propiedad que establece que, con el tiempo, un sistema o proceso sufrirá todos los estados posibles o, al menos, una representación de ellos, propuesto en la obra de Espen Aarseth (1997), se manifiesta en la estructura del título interactivo, donde cada decisión (habilidades psicológicas y diálogos ramificados) implica una negociación constante entre el sujeto-jugador y el sistema algorítmico que codifica las posibilidades narrativas. Este dinamismo refleja la alienación descrita por la Escuela de Frankfurt, pero con una particularidad: en lugar de una pasividad homogeneizadora, como en la industria cultural tradicional, el jugador se ve forzado a actuar dentro de límites predefinidos, una crítica implícita a la libertad neoliberal que Byung-Chul Han vincula al agotamiento. Si se extrapolan algunos de los preceptos de la obra de Han, *La sociedad del cansancio* (2013), observamos que, en la sociedad neoliberal, el individuo ha pasado de ser un sujeto obediente a un sujeto de rendimiento, alguien que se explota a sí mismo en su búsqueda interminable de productividad, optimización y éxito. Sin embargo, esta búsqueda conduce inevitablemente a una sensación de agotamiento, depresión y auto colapso. En *Disco Elysium*, el protagonista es la encarnación extrema de este colapso: su adicción al alcohol, su amnesia y su total incapacidad para realizar su trabajo de manera efectiva son síntomas de una vida destruida por el peso de expectativas imposibles. Él considera que, como se ha podido apreciar en el epígrafe anterior, ha fallado a todo el mundo y, por tanto, lo único que merece es la muerte. En lugar de ser un agente activo y productivo, el detective se ha convertido en una figura desgastada y vacía, incapaz de cumplir con las expectativas que la sociedad le ha impuesto. El jugador debe lidiar con un personaje incapacitado para tomar decisiones coherentes o lograr grandes avances debido a su amnesia, lo que encuentra paralelismos en la descripción de Han de una sociedad que, en su obsesión por el rendimiento, la productividad

y la apariencia, ha conducido a un estado generalizado de agotamiento y colapso.

Por último, el concepto de la identidad fragmentada y la búsqueda de autenticidad en *Disco Elysium* puede contrastarse con la obra de Charles Taylor (1989) sobre la modernidad. Taylor argumenta que, en las sociedades modernas, las personas buscamos una identidad auténtica en medio de las múltiples opciones que ofrece el mundo contemporáneo. Koenitz (2015) destaca que en entornos interactivos, la identidad se construye colectivamente entre diseñado lúdico y diseñadores, sistema y jugador; en este caso, esa construcción está condenada al fracaso, reflejando una visión pesimista de la posibilidad de autenticidad en sociedades líquidas ya que, en *Disco Elysium*, el protagonista parece estar en una búsqueda fallida de autenticidad como se observa en la amnesia del personaje, su incapacidad para recordar quién es y qué representa, y la constante duda sobre sus decisiones. A lo largo del título, cualquier intento de reconstrucción de la identidad del protagonista está condenado a fracasar, lo que refleja una visión antropológica pesimista frente a la búsqueda de autenticidad en las sociedades contemporáneas, en las que los marcos de referencia tradicionales se han desvanecido.

¿ES MÁS FÁCIL IMAGINAR EL FIN DEL MUNDO QUE EL FIN DEL CAPITALISMO?

Siğın (2022) subraya cómo los videojuegos, como productos de la industria cultural, ofrecen placeres fáciles y mundos ficcionales fantásticos que desvían la atención de los problemas reales de la sociedad, sin embargo, en *Disco Elysium* esta dinámica se invierte ya que el videojuego explora la realidad desde su ruina en una mezcla entre parodia, sátira y crítica ácida y sarcástica. Por tanto, este artículo demuestra cómo un videojuego, en este caso *Disco Elysium*, traspasa las líneas del ocio interactivo para que, quienes quieran adentrarse en su narrativa, puedan estrechar travesías y

puentes filosóficos con los problemas que plantea y algunas cuestiones sociales actuales. Asimismo, analizar *Disco Elysium* desde la poliédrica lente de la Escuela de Frankfurt revela cómo el título desarrolla o expone de manera crítica conceptos centrales como la alienación, la caída de las ideologías o el fracaso de la racionalidad tan presente en la obra de pensadores como Marcuse, Adorno y Horkheimer.

A través de su narrativa inmersiva, las elecciones morales y la imposibilidad de lograr un cambio significativo dentro del mundo del juego, se logra trasladar la idea de que las estructuras sociales modernas, lejos de liberar a las personas, nos mantienen atrapados en un ciclo de alienación y control socioeconómico. Este hecho coincide con el diseño ludonarrativo e interactivo de los videojuegos que, según Roth van Nuenen y Koenitz (2018), se basa en un sistema procedural en el que las mecánicas jugables transmiten valores y críticas a través de su funcionamiento, por lo que no son neutrales. En cierta manera, también mantienen video dirigidos a los jugadores y sin posibilidad de cambio real, ya que, pese a los diferentes caminos y elecciones que ofrecen las elecciones argumentales, todas responden a algoritmos preprogramados que ofrecen una sensación artificial de libertad.

Disco Elysium, asimismo, refleja la impotencia que Marcuse describe en *El Hombre Unidimensional*, donde las ideologías políticas —ya sean comunismo, fascismo o liberalismo— han perdido su capacidad de generar un cambio revolucionario y que el capitalismo, además, ha acabado por mitigar cualquier atisbo de cambio o revolución social. He aquí que, tras analizar la obra, se plantea la siguiente pregunta: ¿es posible imaginar una alternativa real al sistema capitalista cuando todas las ideologías parecen ser meras variantes de un mismo sistema opresivo? Quizás, como diría Fisher, es más fácil imaginar el fin del mundo que el fin del capitalismo. En este sentido, *Disco Elysium* se alinea con las preocupaciones críticas de la

Escuela de Frankfurt, y demuestra su relevancia dentro de las discusiones contemporáneas sobre el capitalismo avanzado, la crisis de identidad y la sobreexigencia a efectos de productividad y optimización que la sociedad espera de los ciudadanos o la autoexigencia de estos.

En cuanto a la cuestión del arte, Flores Ledesma considera que «La crítica adorniana de la obra de arte, de la cultura y la sociedad, va tras de una muerte no definitiva del arte, a través de una iconoclasia discreta» (2020: 71). Por tanto, es posible considerar que Adorno rechaza reducir el arte a propaganda, pero ve en su autonomía una resistencia latente contra la instrumentalización capitalista. En *Disco Elysium*, la amnesia del protagonista y la fragmentación identitaria reflejan el conflicto entre autonomía y socialidad (la inclinación natural de los seres humanos a asociarse y relacionarse con otros) que describe Adorno. Si el arte verdadero no quiere para sí mismo ser herramienta de racionalidad instrumental, el detective protagonista que manejamos tampoco desea ser un agente productivo en un mundo sin sentido. Su colapso físico y moral es una metáfora de la alienación en la sociedad neoliberal y las habilidades fallidas del protagonista simbolizan la imposibilidad de resolver contradicciones sociales bajo el capitalismo, anticipando un fin del arte donde la crítica se agota en su propia representación.

Tras el análisis del videojuego, surgen algunas preguntas que invitan a futuras investigaciones: ¿La racionalidad instrumental derivada del título se refleja en aspectos de la vida actual? ¿Acaso las decisiones de los ciudadanos, tal y como sucede en la obra analizada, están reducidas a cálculos pragmáticos o, dicho de otro modo, al individuo se le despersonaliza porque lo que se espera es la productividad y el cumplimiento de unos requisitos sociales establecidos?

Esta investigación plantea ciertas limitaciones, propias de la subjetividad inherente a la misma experiencia de juego —donde las decisiones del jugador influyen en el desarrollo de la narrati-

va— y que pueden llevar a resultados y lecturas que varían significativamente de una experiencia jugable a otra. El título, además, cuenta con miles de líneas de diálogos e innumerables combinaciones, por lo que un análisis totalmente exhaustivo es prácticamente imposible y, por consiguiente, esto plantea una limitación importante para el análisis, ya que las conclusiones obtenidas aquí se basan en una interpretación particular del juego, aunque las mecánicas y temáticas centrales sean consistentes.

REFERENCIAS

- Adorno, T. W. (2005) [1951]. *Minima Moralia: Reflexiones desde la vida dañada*. Madrid: Akal.
- Adorno, T. W., Horkheimer, M. (2016) [1944]. *Dialéctica de la Ilustración: Fragmentos filosóficos*. Madrid: Trotta.
- Adorno, T. W., Horkheimer, M. (2007). *La industria cultural: Iluminismo como engaño de masas*. En *Dialéctica de la Ilustración* (pp. 129-176). Madrid: Akal.
- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. London: Johns Hopkins University Press.
- Bauman, Z. (2000). *Modernidad líquida*. Madrid: Fondo de Cultura Económica.
- Blau, A. (2020). Defending Instrumental Rationality against Critical Theorists. *Political Research Quarterly*, 74(4), 1067-1080. <https://doi.org/10.1177/1065912920958492>
- Bronner, S. E. (2017). *Critical theory: A very short introduction*. Nueva York: Oxford Academic.
- Fisher, M. (2009). *Capitalist Realism: Is There No Alternative?* New Alresford: Zero Books.
- Flores Ledesma, A. (2020). No participar. La idea de compromiso en la obra de Theodor W. Adorno. *Laocoonte. Revista De Estética Y Teoría De Las Artes*, (7), 173-188. <https://doi.org/10.7203/laocoonte.0.7.17224>
- Frasca, G. (2019). Simulación versus narrativa: Introducción a la Ludología. En D. Ferragut y A. García Lapeña (ed.), *Ensayos y errores: Arte, ciencia y filosofía en los videojuegos* (pp. 67-98). Pamplona: Anait.
- Freire, A. (2024). *El viaje del héroe en el videojuego*. Sevilla: Héroes de Papel.
- Freire-Sánchez, A. (2024). Sincronías narrativas y travesías filosóficas en la intertextualidad entre Berserk y la obra de Hidetaka Miyazaki. *Hipertext.net*, (29), 125-134. <https://doi.org/10.31009/hipertext.net.2024.i29.10>
- Gómez, I., González Álvarez, J. M. (2017). La adaptación en la era intermediática: textos, pantallas e industria. *Fotocinema. Revista Científica De Cine Y Fotografía*, (14), 5-18. <https://doi.org/10.24310/Fotocinema.2017.v0i14.3533>
- Grimes, S. M., Feenberg, A. (2009). Rationalizing Play: A Critical Theory of Digital Gaming. *The Information Society*, 25(2), 105-118. <https://doi.org/10.1080/01972240802701643>
- Han, B.-C. (2012). *La sociedad del cansancio*. Barcelona: Herder Editorial.
- Han, B.-C. (2013). *La sociedad de la transparencia*. Barcelona: Herder Editorial.
- Hohendahl, P. U. (1985). The Dialectic of Enlightenment Revisited: Habermas' Critique of the Frankfurt School. *New German Critique*, 35, 3-26. <https://doi.org/10.2307/488198>
- Holanda, M. (2019). Ideology and alienation: A necessary relationship. *Katálysis*, 22(2), 235. <https://doi.org/10.1590/1982-02592019v22n2p235>
- Horkheimer, M. (2013) [1947]. *Crítica de la razón instrumental*. Madrid: Trotta.
- IGN. (13 diciembre 2019). *Disco Elysium: ¿Cuál es el título indie que ganó cuatro Game Awards?* IGN Latam. Recuperado de <https://bit.ly/49ahmCB>
- Jauss, H. R. (1982). *Toward an aesthetic of reception*. Minnesota: University of Minnesota Press.
- Jiménez-Alcázar, J. F., Rodríguez, G. F. (2018). Novela, cine (TV) y videojuegos: El nombre de la rosa y Los pilares de la tierra. *Quaderns de cine*, 13(6), 49-62. <https://doi.org/10.14198/QDCINE.2018.13.05>
- Kellner, D. (2012). *Frankfurt School, Media, and the Culture Industry*. Hoboken: Wiley-Blackwell.
- Kjeldgaard-Christiansen, J., Hejná, M. (2023). The Voices of Game Worlds: A Sociolinguistic Analysis of Disco Elysium. *Games and Culture*, 18(5), 578-597. <https://doi.org/10.1177/15554120221115396>
- Kłosiński, M. (2022). How to Interpret Digital Games? A Hermeneutic Guide in Ten Points, With References

- and Bibliography. *Game Studies: The international journal of computer game research*, 22(2). ISSN:1604-7982
- Koenitz, H. (2015). Towards a specific theory of interactive digital narrative. En H. Koenitz, G. Ferri, M. Haahr, D. Sezen, T. I. Sezen (eds.), *Interactive digital narrative* (pp. 91-105). Routledge.
- Langman, L. (2009). The dialectic of selfhood. En H. F. Dahms (ed.), *Nature, knowledge and negation* (pp. 261-281). Bingley: Emerald Group Publishing Limited.
- Liotard, J. F. (1984). *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*. Minnesota: University of Minnesota Press.
- Marcuse, H. (2024) [1964]. *El hombre unidimensional*. Barcelona: Ariel.
- Masquelier, C. (2014). *Critical Theory and Libertarian Socialism: Realizing the political potential of critical social theory*. Londres: Bloomsbury Academic.
- Maté, D. (2020). Game studies: apuntes para un estado de la cuestión. *Cuaderno*, (98). <https://doi.org/10.18682/cdc.vi98.3967>
- McKeown, C. (2021). «What kind of cop are you?»: Disco Elysium's technologies of the self within the posthuman multiverse. *Baltic Screen Media Review*, 9(1), 68-79. <https://doi.org/10.2478/bsmr-2021-0007>
- Novitz, J. (2021). Disco Elysium as Gothic fiction. *Baltic Screen Media Review*, 9(1), 32-42. <https://doi.org/10.2478/bsmr-2021-0004>
- Øversveen, E. (2022). Capitalism and alienation: Towards a Marxist theory of alienation for the 21st century. *European Journal of Social Theory*, 25(3), 440-457. <https://doi.org/10.1177/13684310211021579>
- Pérez-Latorre, Ó. (2023). Imaginarios Ludonarrativos. Análisis intertextual de juegos, videojuegos y ficción audiovisual. Madrid: Shangrila.
- Podvoyskiy, D. G. (2021). «Dangerous modernity!», or the shadow play of modernity and its characters: instrumental rationality – money – technology (part 1). *RUDN Journal of Sociology*, 21(4), 670-696. <http://dx.doi.org/10.22363/2313-2272-2021-21-4-670-696>
- Roth, C., van Nuenen, T., Koenitz, H. (2018). Ludonarrative Hermeneutics: A Way Out and the Narrative Paradox. In: Rouse, R., Koenitz, H., Haahr, M. (eds.) *Interactive Storytelling*. ICIDS 2018. Lecture Notes in Computer Science, vol 11318. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-04028-4_7
- Roberts, B. R. (1987). A Confirmatory Factor-Analytic Model of Alienation. *Social Psychology Quarterly*, 50(4), 346-351. <https://doi.org/10.2307/2786819>
- Schweitzer, D. (1991). Marxist theories of alienation and reification: The response to capitalism, state socialism and the advent of postmodernity. *International Journal of Sociology and Social Policy*, 11 (6/7/8), 27-52. <https://doi.org/10.1108/eb013144>
- Shibaev, M.V. (2022). Disco Elysium: the morphology of polyphonic narrative. *Art&Cult*, 3(47), 25-41. <http://dx.doi.org/10.28995/2227-6165-2022-3-25-41>
- Sicart, M. (2014). *Play matters*. Cambridge: MIT Press.
- Siğın, A. (2022). Frankfurt School's Critical Theory and a Critique of Video Games as Popular Culture Products. *Erciyes İletişim Dergisi*, 9(1), 1-17. <https://doi.org/10.17680/erciyesiletisim.1030093>
- Spies, T. (2021). «Making Sense in a Senseless World»: Disco Elysium's Absurd Hero. *Baltic Screen Media Review*, 9(1), 80-89. <https://doi.org/10.2478/bsmr-2021-0008>
- Studio ZA/UM. (2019). *Disco Elysium* [Videojuego].
- Szanto T. (2017). Emotional Self-Alienation. *Midwest Studies in Philosophy*, 41(1), 260-286. <https://doi.org/10.1111/misp.12074>
- Tan, K., Mitchell, A. (2020). Dramatic narrative logics: Integrating drama into story games with operational logics. En A. G. Bossier, D. E. Millard y C. Hargood (ed.), *Interactive storytelling* (pp. 190-202). Luxemburgo: Springer.
- Taylor, C. (1989). *Sources of the Self: The Making of the Modern Identity*. Cambridge: Harvard University Press.

ALIENACIÓN, CRÍTICA Y FRACASO DE LA RACIONALIDAD EN EL ANÁLISIS DE DISCO ELYSIUM DESDE LA ESCUELA DE FRANKFURT

Resumen

En este manuscrito se analiza *Disco Elysium*, uno de los videojuegos más premiados de los últimos años, a través del marco teórico de la Escuela de Frankfurt y los conceptos de alienación, teoría crítica y fracaso de la racionalidad en un contexto posrevolucionario. *Disco Elysium* presenta un mundo desolado donde las decisiones morales y los diálogos del jugador están intrínsecamente ligados a las tensiones existenciales que caracterizan la alienación individual y colectiva. La investigación examina cómo el juego refleja las preocupaciones de la teoría crítica sobre la desintegración social y política en sociedades capitalistas. Desde el ámbito de las *visual arts* y, más específicamente, los *games studies*, el análisis discute el contenido narrativo y textual del título a través de los diálogos, personajes y decisiones morales, complementado por una interpretación filosófica basada en los textos de Theodor Adorno, Max Horkheimer y Herbert Marcuse. Para contextualizar el análisis, los resultados se discuten con teorías postmodernistas como la sociedad del cansancio de Byung-Chul Han, la modernidad líquida de Bauman y el realismo capitalista de Fisher. Entre los hallazgos se destaca que *Disco Elysium* refleja una crítica explícita a las ideologías contemporáneas, que empujan a los videojugadores a experimentar la alienación a través de las decisiones y caminos narrativos que se plantean. Se considera, por ende, que *Disco Elysium* actúa como una obra autorreflexiva que, mediante sus mecánicas interactivas y narrativas, ofrece una visión crítica sobre las tensiones sociales y los fracasos ideológicos de la denominada sociedad hipermoderna.

Palabras clave

Alienación; Escuela de Frankfurt; Racionalidad instrumental; *Games studies*; Hipermodernidad.

Autores

Montserrat Vidal-Mestre (Barcelona, 1986) es doctora en Ciencias de la Comunicación por la Universidad Abat Oliba CEU y profesora lectora en el Departamento de Publicidad, Relaciones Públicas y Comunicación Audiovisual de la Universidad Autónoma de Barcelona. Sus líneas de investigación se centran en las relaciones entre el cine, la comunicación y la narrativa audiovisual. Es autora de diversos artículos publicados en revistas científicas, como *Communication & Society*, *Revista de Comunicación*, *Games and Culture* y *Profesional de la Información*, entre otras. Ha publicado el libro *Branding Sonoro: Sonokey, el método de impulso emocional y mnemotécnico para las marcas* (UOC, 2018). Contacto: montse.vidal@uab.cat

ALIENATION, CRITIQUE AND THE FAILURE OF RATIONALITY IN THE ANALYSIS OF DISCO ELYSIUM FROM THE PERSPECTIVE OF THE FRANKFURT SCHOOL

Abstract

This article presents an analysis of *Disco Elysium*, one of the most acclaimed video games of recent years, based on the theoretical framework of the Frankfurt School and the concepts of alienation, critical theory and the failure of rationality in a post-revolutionary context. *Disco Elysium* depicts a desolate world in which the player's moral decisions and dialogues are intrinsic to the existential tensions that characterise individual and collective alienation. The research examines how the game reflects the concerns of critical theory regarding social and political disintegration in capitalist societies. From the perspective of the visual arts, and more specifically of game studies, the study analyses the game's narrative and textual content through its dialogues, characters and moral decisions, complemented by a philosophical interpretation based on the works of Theodor Adorno, Max Horkheimer and Herbert Marcuse. To contextualise the analysis, the findings are discussed in relation to postmodernist theories such as Byung-Chul Han's burnout society, Bauman's liquid modernity and Fisher's capitalist realism. The analysis finds that *Disco Elysium* reflects an explicit critique of contemporary ideologies, pushing players to experience alienation through the decisions and narrative paths presented. *Disco Elysium* is therefore understood as a self-reflexive work whose interactive and narrative mechanics provide a critical perspective on the social tensions and ideological failures of the so-called hypermodern society.

Key words

Alienation; Frankfurt School; Instrumental rationality; Game studies; Hypermodernity.

Author

Montserrat Vidal-Mestre holds a PhD in Communication Sciences from Universitat Abat Oliba CEU. She is a lecturer in the Department of Advertising, Public Relations, and Audiovisual Communication at Universitat Autònoma de Barcelona. Her research focuses on the relationship between cinema, communication, and audiovisual narrative. She has authored several articles published in scholarly journals, such as *Communication & Society*, *Revista de Comunicación*, *Games and Culture*, and *Profesional de la Información*. She is also the author of the book *Branding Sonoro: Sonokey, el método de impulso emocional y mnemotécnico para las marcas* (UOC, 2018). Contact: montse.vidal@uab.cat

Alfonso Freire-Sánchez (Barcelona, 1982) es doctor en Ciencias de la Comunicación por la Universidad Abat Oliba CEU, profesor adjunto en el Departamento de Comunicación y director de estudios del Grado en Publicidad y Relaciones Públicas de la UAO CEU. Sus líneas de investigación se centran en las relaciones entre el cine, los imaginarios audiovisuales y la narratología. Es autor de diversos artículos publicados en revistas científicas, como *Revista Latina de Comunicación Social*, *Games and Culture* y *Profesional de la Información*, entre otras. También es autor de los libros *Los antihéroes no nacen, se forjan. Arco argumental y storytelling en el viaje del antihéroe* (UOC, 2022) y *¿Cómo crear un storytelling de marca? De la teoría a la práctica profesional* (UOC, 2018), entre los más destacados. Contacto: freire3@uao.es

Referencia de este artículo

Vidal-Mestre, M., Freire-Sánchez, A. (2025). Alienación, crítica y fracaso de la racionalidad en el análisis de *Disco Elysium* desde la Escuela de Frankfurt. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 40, 173-186. <https://doi.org/10.63700/1271>

Alfonso Freire-Sánchez holds a PhD in Communication Sciences from Universidad Abat Oliba CEU. He is an assistant lecturer in the Department of Communication and serves as Director of Studies for the Degree program in Advertising and Public Relations at UAO CEU. His research focuses on the relationship between cinema, audiovisual imaginaries and narratology. He has authored several articles published in scholarly journals, such as *Revista Latina de Comunicación Social*, *Games and Culture*, and *Profesional de la Información*. He is also the author of several books, most notably including *Los antihéroes no nacen, se forjan. Arco argumental y storytelling en el viaje del antihéroe* (UOC, 2022) and *¿Cómo crear un storytelling de marca? De la teoría a la práctica profesional* (UOC, 2018). Contact: freire3@uao.es

Article reference

Vidal-Mestre, M., Freire-Sánchez, A. (2025). Alienation, critique and the failure of rationality in the analysis of *Disco Elysium* from the perspective of the Frankfurt School. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 40, 173-186. <https://doi.org/10.63700/1271>

recibido/received: 24.01.2025 | aceptado/accepted: 05.06.2025

Edita / Published by



Licencia / License



ISSN 1885-3730 (print) / 2340-6992 (digital) DL V-5340-2003 WEB www.revistaatalante.com MAIL info@revistaatalante.com