

El Efecto-V brechtiano vs. mímesis en las representaciones del videojuego

Ruth García Martín^(*), Pablo Martín Domínguez^(**)
y Begoña Cadiñanos Martínez^(***)

Resumen: Los elementos que huyen de la mímesis en el medio videolúdico se enraízan profundamente en las concepciones estéticas que, estructuralmente, presentan un patrón muy similar a los desafíos conceptuales que supusieron las vanguardias históricas hace ya un siglo. En este artículo nos gustaría observar la profundidad de este fenómeno partiendo de la idea del efecto de distanciamiento o extrañamiento (*Verfremdungseffekt*) o efecto-V propia del teatro de Bertol Brecht aplicada al análisis de *Max Payne 1 y 2* (Remedy Entertainment Oy, 2001 y 2003), *Disco Elysium* (ZA/UM, 2019) y *The Last of Us 2* (Naughty Dog, 2021). Veremos cómo los tres videojuegos suponen un desafío a la hegemonía de la mímesis con grados de profundidad distintos y cómo se topan con los límites que impone el medio videolúdico por su naturaleza mercantilizada.

Palabras clave: efecto-V - mímesis - vanguardias - ruptura - Brecht

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 61]

^(*) Doctora en Estudio de Juegos y es profesora en la Universidad de Castilla-La Mancha y la Universidad Isabel 1. Sus principales líneas de investigación son videojuegos, arte y educación y el estudio son la pervivencia cultural del pasado clásico en los videojuegos.

^(**) Pablo Martín Domínguez estudió Historia en la Universidad de Valladolid además de Folklore y Etnomusicología en Indiana University y es investigador independiente. Compagina las clases de educación secundaria con el estudio de la cultura popular en clave mitológica con la estética y puesta en escena de creencias y anhelos en los videojuegos.

^(***) Begoña Cadiñanos Martínez es Doctora en Arqueología e investigadora independiente. Sus campos de estudio son la pervivencia cultural del pasado clásico en los videojuegos, la figura de Alejandro Magno y su iconografía en el mundogreco-romano, así como el análisis de distopías de poder en los media modernos.

Introducción: el extrañamiento frente a katarsis y mimesis

La aproximación de raigambre platónico-aristotélica del arte como mimesis, es decir, como imitación de la naturaleza o de las acciones humanas, ha sido una de las más importantes a lo largo de la historia (Castro, 2005, pp. 47-84). Las vanguardias nacen como la reacción artística que cuestiona el ideal de poder representar el mundo tal como es. Buscan hacer extrañas a su misma naturaleza las formas artísticas con la pretensión de que el espectador sienta y descubra que está alienado, por eso las vanguardias se inscriben en diversos movimientos políticos (comunismo, anarquismo, fascismo...) que cuestionan el *status quo* e intentan que el arte se convierta no sólo en un lugar de análisis y crítica del mundo existente, sino en el punto de partida desde el que articular una nueva realidad. Las vanguardias no afectaron únicamente a la forma de representar la pintura, la escultura o la arquitectura, sino que también llegaron a la narración, cambiando las formas en que se cuenta y se exponen los relatos, el teatro y, por tanto, la realidad, presentando alternativas frente a la tradición hegemónica, permitiéndole, así, ser capaz de juzgar, preguntarse o incluso plantearse todo aquello que está ocurriendo en el escenario. Como explica Brecht, en la tradición occidental.

La identificación es un pilar de la estética predominante y heredada del mundo clásico. Ya en la *Poética* de Aristóteles se describe cómo la catarsis, es decir, la purificación psicológica del espectador se logra por la vía de la mimesis. El actor imita al protagonista (Edipo o Prometeo) y lo hace con tal sugestión y capacidad de transformación que el espectador le sigue en esa imitación, y de este modo se apropia de las vivencias del héroe (2004, p. 80)

Frente a esta catarsis Brecht pretende lograr una *anagnosis*, una toma de conciencia, por parte de los espectadores. Bajo el concepto de *distanciamiento* (*Verfremdungseffekt* en el original alemán), o *efecto V*, utilizando la terminología de Jameson (2013), buscaba evitar esa identificación con los personajes de las obras teatrales (Brecht, 2004, Jameson, 2013, pp. 59-80). Si bien no es un elemento novedoso, ya lo encontramos en la *comedia del arte*, el *teatro medieval* o en el *teatro oriental*, fue Brecht quien más lo sistematizó y desarrolló a partir del *ostranénie* (остранение) de los formalistas rusos y el concepto de montaje de Eisenstein (Jameson, 2013, p. 64), con particular interés por el *teatro oriental* como demuestra *On Chinese Acting* (Brecht y Bentley, 1961) entre otros trabajos. Este efecto de distanciamiento se logra remarcando la artificialidad de la actuación y rompiendo el cuarto muro con un montaje descaradamente artificial o con giros narrativos absolutamente forzados. Más allá de hacer patente la artificialidad de lo que se representa, Brecht muestra en sus obras unos personajes degradados y ruines, muy alejados de los héroes propios del teatro épico clásico. En conjunto, las técnicas de extrañamiento propuestas por el autor alemán pretenden que el espectador se ponga en guardia y no acepte acríticamente la narración que se le presenta. Tendrá, por tanto, que evaluar la grandeza, bajeza o realismo de lo que se muestra y, quizá, trasladar esa prevención contra el engaño fuera del momento de representación.

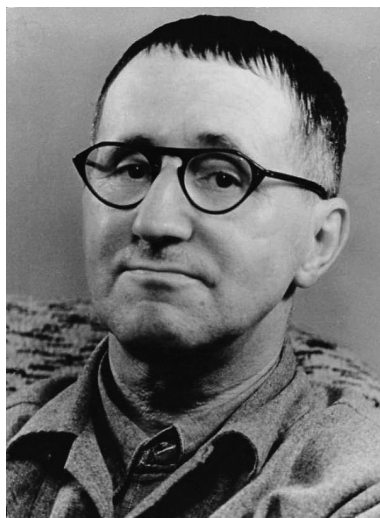


Figura 1. Bertolt Brecht (Bundesarchiv, Bild 183-W0409-300 / Kolbe, Jörg / CC BY-SA 3.0 DE)

El extrañamiento para Brecht no es únicamente presentar a objetos y sujetos desde una óptica nueva o diferente, ni un conjunto de técnicas para producir ese efecto, ni buscar la evitación de la automatización en la percepción, es impedir la identificación del público con lo que ve y dejar patente que la representación es una ficción. En palabras de Jameson, se puede entender el *efecto-V* subsumiendo todas estas aproximaciones y observándolas desde una nueva óptica:

Hacer que algo nos parezca extraño, y por lo tanto nos obligue a mirarlo con nuevos ojos, implica la precedencia de una familiaridad general, de un hábito que nos impide mirar las cosas tal y como son, una suerte de adormecimiento (...) Aquí lo familiar o habitual es reidentificado como lo “natural” y su extrañamiento desvela esa apariencia (...) y muestra que el objeto es ‘histórico’; a lo cual puede agregarse, a manera de corolario político, que está hecho o construido por seres humanos y por lo tanto también puede ser modificado por ellos e incluso reemplazado. (2013, pp. 64-65)

Aunque a primera vista pueda parecer que Brecht es contrario a la mimesis, lo cierto es que desarrolla un mimetismo modificado en su teoría de la dramaturgia épica con el que se sitúa frente al arte ilusionista que mantiene la ideología de la clase dominante –el naturalismo y realismo típicos del arte burgués de los siglos XIX y XX—, pero mantiene la idea básica de la verdad por medio de la representación, donde hay una mimesis que refleja el mundo y no lo crea y es un medio de comunicación ideológica (Castro, 2005, p. 78-79).

Nuestra propuesta es que, al igual que podemos vivir una experiencia catártica jugando a ciertos videojuegos, también podemos sentir el *efecto V* brechtiano de aquello que se nos presenta en la pantalla. Para ello nos serviremos de *Max Payne 1 y 2* (Remedy Entertainment, 2001 y 2003), *Disco Elysium* (ZA/UM, 2019) y *The Last of Us 2* (Naughty Dog, 2021), cuatro de los videojuegos más influyentes de los últimos años, para explicar por qué “no podemos identificarnos simplemente con los personajes de la obra” (Willet, p. 91).

1. Más allá de la tradición clasicista en los videojuegos, vanguardias videolúdicas

Entendemos por tradición clasicista aplicada al mundo del videojuego como el conjunto de metodologías tanto narrativas como representativas derivadas de la tradición literaria aristotélica, así como de los códigos estéticos de representación derivados del mismo entorno cultural, especialmente durante el Renacimiento. Ante esta interpretación clasicista de la estética cabe contraponer un vanguardismo que entronca con los intentos de estética rupturista tanto del mundo literario como visual. Es lógico pensar que la perspectiva más habitual del videojuego tendrá características figurativas tradicionales occidentales. Seguirá los valores del estado perfilado por una de las derivaciones del pensamiento ilustrado, glorificará los actos habituales de poder como el triunfo económico y militar, el supremacismo cultural de una etnia sobre otra, la virtud de lo público sobre lo privado y, a la vez, la especialización de un individuo que forma parte de un engranaje social inmenso. El videojuego, en definitiva, no escapará a la lógica de aquello que sea hegemónico en el momento en que se crea. Pero esto no es cierto del todo. Al igual que Courbet pintaba en gran medida escupiendo sobre la sociedad en que vivió, también hay videojuegos que “cepillan la historia a contrapelo”, como diría Benjamin (2016 ¿número de página?). No es extraño encontrar en el *mainstream* videojuegos que ponen en tela de juicio la concepción heroica de la guerra como es *This War of Mine* (11 Bit Studios, 2014) o que dan la vuelta el relato clásico de venganza como en *The Last of Us 2* (Naughty Dog, 2021). Ambos ejemplos son casos subversivos del uso del guion. Son representaciones contrarias a lo hegemónico en lo sintáctico, pero no en lo morfológico. Nos gustaría dar un paso más allá y proponer la posibilidad de la subversión en las formas mismas. El grado más básico de cuestionamiento en lo morfológico se encuentra en la autorreferencialidad paródica. Así, juegos como *Doom* (ID Software, 2016) o *Bayonetta* (Platinum Games, 2010) toman los elementos de violencia y sexualización como temas centrales llevándolos a lo irreal y prácticamente cómico. Ahora bien, podemos plantear una reflexión aún más profunda y atajar directamente a las formas mismas de percepción que implica la representación. La sofisticación de este método es justamente la propia de las vanguardias. Magritte, en un acto de reflexión eficaz, dibujó una sencilla pipa diciéndole al espectador que aquello no era una pipa, mientras que Balla descompuso las formas transmitiendo la sensación borrosa que produce un automóvil a gran velocidad.

Somos conscientes de que nuestra propuesta se aleja de los postulados sobre vanguardia y videojuegos que se han dado en el ámbito artístico a raíz del surgimiento y desarrollo del *game art* como género artístico (García-Martín, 2019). Alexander Galloway y Brian Schrank son los dos autores que han hablado de vanguardia videolúdica, pero no lo han hecho en los mismos términos. Galloway (2007 y 2008) conceptualiza su propuesta de vanguardia videolúdica desde la idea de *contrajuego*, que es como denomina a las modificaciones artísticas y como un movimiento análogo al *Contracine* de Godard, y desde la premisa de que hay dos estéticas del contrajuego: la negación, lo que implica el retorno a otros medios como el video o la animación ya que no existe juego, y la privación, en la que se revisa la jugabilidad clásica o hegemónica. Las obras de *game art* se pueden clasificar a partir de la estética de la que participan. Schrank escribe sobre lo que denomina videojuegos de vanguardia, pero su posición la hace desde una concepción del videojuego entendido “como jugar con la tecnocultura” (2014, p. 12), siendo la tecnocultura la interdependencia que existe entre la tecnología y la cultura, y desde la base de que la vanguardia es capaz de ver un potencial artístico único en el video de los videojuegos. La vanguardia se puede evaluar según cómo abre la experiencia del juego (arte formal) o la experiencia de estar en el mundo (arte político).



Figura 2. Captura de pantalla de *September 12th*

La propuesta de Schrank es interesante, pero bajo su definición entra casi cualquier cosa que parta de la tecnología, lo que no es funcional para este trabajo. Lo que sí resulta interesante es el análisis de lo que denomina *vanguardia narrativa política*, es decir, aquellas obras que usan el entretenimiento popular para transformar la cultura y que parte de

la obra de Brecht para proponer lo que denomina “brechtian games”, videojuegos que no solamente proveen entretenimiento y diversión, sino que empoderan a los jugadores ayudándoles a pensar y a sentir más allá de sus paradigmas. Los ejemplos que utiliza son: los célebres newsgames *September 12th* (Frasca, 2003), *Darfur is lying* (Ruiz, 2006), juegos que impelen a repensar la realidad y a actuar más allá del juego; *Cow Clickery* (2010) y *Disaffected* (2006) de Bogost, que juegan con el extrañamiento y el flujo¹; y el célebre *McDonald's Video Game* de Molleindustria (2006); juego que emula el género *tycoon* para realizar una crítica a las prácticas corporativas que rozan los límites éticos.

Todos los ejemplos propuestos por Schrank son juegos producidos en los márgenes de la industria del videojuego o desde el ámbito de las bellas artes y entran en lo que conceptualmente se consideran juegos serios, juegos cuyo propósito principal no es el mero entretenimiento, como los o *persuasive games* de Bogost (2010), juegos diseñados para que se adopten o modifiquen puntos de vista específicos.

1.1 Vanguardias visuales y narración videolúdica: *Max Payne*

Marx (2009) parafraseaba a Hegel argumentando que la historia se repite como tragedia primero y como farsa después. En cierto modo, la historia del arte occidental se repite condensada en la evolución del videojuego pasando de una perspectiva simple y lateral a la fascinación por la perspectiva plana y la profundidad. Resulta apropiado que, a un siglo de distancia de los vanguardistas, el videojuego adopte la ruptura de la representación gráfica como forma de explorar la percepción que tenemos de la realidad lúdica y quizá, como forma de cuestionar la mirada que el espectador tiene del mundo más allá del microcosmos del juego. Sorprende que el mundo del videojuego, una industria que nace y da sus primeros pasos en un entorno cultural propio de la postmodernidad, no haya adoptado sus códigos estéticos desde el primer momento. Cabría preguntarse si esto se debe a una limitación técnica de las herramientas de creación o a una perspectiva estrictamente estética. Quizá podamos pensar en que ambas van de la mano, porque con el cambio de siglo la aplicación de las técnicas propias de las vanguardias despegó al generalizarse el modelado tridimensional. Uno de los grandes autores en este sentido es el finlandés Sami Antero Järvi, más conocido como Sam Lake. Lake es el director creativo de Remedy Entertainment y la persona detrás de la particular estética de las dos primeras entregas de *Max Payne* (Remedy Entertainment 2001 y 2003), ambas entregas de *Alan Wake* (Remedy Entertainment, 2016), así como los más recientes *Quantum Break* (Remedy Entertainment, 2010 y 2012) y *Control* (Remedy Entertainment, 2019).

El caso de los dos primeros *Max Payne* es quizá el más interesante por lo engañoso de su estética. Ambos son juegos de acción centrados en los tiroteos presentados desde una perspectiva en tercera persona. En principio las mecánicas son bastante convencionales a esta clase de juegos, incluida la capacidad de ralentizar el transcurso del tiempo (el llamado “tiempo bala”), un truco visual muy común en las películas de acción de la época firmadas por Lana y Lili Wachowski o, antes, por John Woo, tan populares a finales del siglo XX y en la primera década del XXI.

La serie *Max Payne* presenta una narrativa clásica de género negro, con un policía antiheroico, propio del *hardboiled*. El transcurso de ambas historias presta los tropos habituales del género con un descenso a los infiernos del personaje, que gradualmente va perdiendo su humanidad y cordura, consumido por la sed de venganza. Ahora bien, tanto en lo narrativo como en lo visual, ambas obras emplean una serie de recursos que suponen una clara ruptura con el género de juego y sus convenciones estéticas. En primer lugar, tenemos una inclusión de narrativas eclécticas, puesto que el juego presenta al jugador viñetas de cómic en lugar donde se detalla el contexto de las escenas de acción que se van sucediendo. El cómic tiene un sesgo claramente americano, con cambios de plano muy bruscos y viñetas de tamaños no homogéneos combinados con una narración más propia del intimismo europeo de autores como Alan Moore. Los bocadillos de pensamiento son muchísimo más abundantes que los de diálogo; muestran una mezcla de referencias a la alta cultura entremezclada con elementos pulp: así, Einstein comparte espacio con Chou Yun Fat, al igual que los mafiosos más kitsch resultan ser cabecillas de conspiraciones globales que desatan planes inspirados por una retribución amorosa en vez de las simples ansias de dominio.

La narrativa del descenso a los infiernos de Max no es la única del juego. El jugador puede seguir las andanzas de diversos personajes de ficción dentro del universo ya ficticio del juego, en una suerte de juego de espejos. Así, Max Payne nos presenta un culebrón de época georgiana, una serie de dibujos animados para niños y una serie en que un psicópata persigue a un hombre falsamente acusado de asesinato, un claro homenaje a *Twin Peaks* (Lynch y Frost, 1990-91). Todas ellas tienen un guion y argumento completamente desarrollado que se desenvuelve durante el transcurso del propio juego añadiendo aún más al elemento poliédrico del conjunto.

Max Payne no se limita a esta narración fragmentaria y a menudo autoconsciente de ser un videojuego con un cómic insertado, también construye los elementos jugables alrededor de esta ruptura de géneros y convencionalismos. La locura se convierte en un elemento jugable central de ambos juegos, especialmente el primero. Se trata de secuencias de juego onírico, donde los elementos duros de la realidad (especialmente destacable gracias al motor físico Havok, uno de los más avanzados en su tiempo para la recreación de colisiones, impactos e interacción de objetos) se desvanecen. Es particularmente notorio la conversión en un juego de plataformas durante las secuencias de las pesadillas en el primer *Max Payne*, convirtiéndose en un recorrido de una red neuronal del cerebro del protagonista en muchos casos más difícil de superar que el avance lleno de balas en el aire del resto de los niveles. El color decadente y gris de la mayor parte de ambos juegos cede el testigo a unas composiciones de colores dignas de Rothko para los tramos oníricos del juego. El efecto final combina una narrativa de conspiraciones complejas con una percepción de los hechos que complica al jugador, confundiendo a menudo qué se piensa, qué sucede y qué hace. Sin duda, el conjunto es tremendamente efectivo a la hora de explorar los sentimientos de abandono, soledad, traición, desconcierto, tristeza y los breves destellos de redención que estos juegos ofrecen; la acción y los disparos casi resultan una excusa para explorar estos contenidos, quedando esa inversión de expectativas como el elemento que hace de *Max Payne* una experiencia lúdica tan peculiar.



Figura 3. Captura de pantalla de *Max Payne*

1.2 Vanguardias literarias y narración videolúdica: *Disco Elysium* y *The Last of Us 2*

El videojuego, como creación remediada que es, necesariamente recurre a las técnicas artísticas de diversas artes. Hemos considerado las de las artes visuales, pictóricas en particular, pero no podemos olvidar las narrativas, tanto las de la novela como las del teatro. Del mismo modo que Benjamin apunta la identificación empática que ya pregona Ranke como elemento determinante (Ranke, 2006) de la Historia como disciplina científica, como un problema central (identificarse sistemáticamente con el vencedor histórico), Brecht considera que el requisito de la catarsis aristotélica (Aristóteles, 2020), la empatía con los hechos que viven los personajes en escena, supone un problema gravísimo que refuerza la falsa conciencia del espectador; es decir, refuerza su alienación. En conjunto, estas técnicas pretenden que el espectador se ponga en guardia y no acepte acríticamente la narración que se le presenta. Tendrá, por tanto, que evaluar la grandeza, bajeza o realismo de lo que se muestra y, quizá, trasladar esa prevención contra el engaño fuera del momento de representación.

La combinación de lo visual, temporal y auditivo que conlleva el teatro tiene un cierto grado de traslación directa al mundo del videojuego, que recurre a similares componentes sensoriales y está enmarcado por la misma necesidad del tiempo como medio de desarrollo. Es difícil determinar si los creadores de videojuegos tenían en mente las obras teóricas y teatrales de Brecht a la hora de elaborar los contenidos argumentales y performativos de sus obras videolúdicas. Hemos considerado previamente las obras de Sam Lake como un ejemplo de anti-inmersividad, pero consideramos que el caso más exitoso de aplicación del alejamiento se encuentra en la más reciente *Disco Elysium* de ZA/UM (2019). Las conexiones de Brecht con el equipo creador formado por Robert Kurvitz, Helen Hindpere y Alexander Rostov, entre otros, son evidentes, desde una perspectiva filosófica tanto como ideológica. Todos ellos son creadores fuertemente influidos por la lógica dialéctica, el marxismo y tienen un claro interés en mostrar los fantasmas del pasado. El parecido de Kim, uno de los personajes principales de *Disco Elysium*, con el propio Bertolt Brecht es más que evidente, así como su obsesión por escribir o su actitud des-

apegada y fría durante la investigación del caso que ocupa la trama principal del juego. Los elementos de alejamiento brechtiano en *Disco Elysium* no son meramente referenciales o del orden del homenaje. Los principales protagonistas del juego, Harry y Kim, no son precisamente heroicos. Harry en especial es un tipo adicto a las drogas y al alcohol, con un pasado desgraciado de abandono y proyectos fallidos. La posibilidad de cambiar las actitudes y reacciones de Harry son un elemento común en la inmersividad videolúdica que equipara al personaje principal de un juego con una suerte de *tabula rasa* sobre la que se imprime el jugador. La diferencia central de Harry es que se puede cambiar su resultado tras la investigación, pero no su pasado. Los cambios son, por tanto, dialécticos, pues no surgen del vacío sino de la interacción entre el entorno (incluido el jugador) y el personaje. Quizá el elemento más claramente inspirado en el efecto de alejamiento de Brecht en *Disco Elysium* es su demoledor realismo. Demoledor porque aplasta las expectativas típicas de salvador del mundo argumental que espera el jugador. Ni Harry deja de ser un ser humano deplorable, ni Revachol será un lugar menos injusto, ni el crimen investigado quedará mitigado, ni el sufrimiento de los personajes que se han presentado se habrá aminorado. *Disco Elysium* se aparta de las expectativas catárticas del jugador precisamente no cumpliéndolas y ofreciendo, así, un desenlace más propio del mundo ordinario que, por otro lado, *Disco Elysium* representa, a pesar de todas sus anomalías, con una crudeza absoluta. El caso de *The Last of Us 2* (Naughty Dog, 2020) plantea una ruptura interesante con la representación del tiempo y los fenómenos de empatía. En lo tocante a la temporalidad, en cierto modo, plantea un fin de la historia totalmente alejado de los presupuestos de Fukuyama (2015): la historia de la humanidad ha terminado porque los humanos mismos están en proceso de desaparición final. En este contexto, cuando la erosión de la civilización es absoluta, sólo queda la vida como hecho biológico, sin posibilidad de entidad política, lo que Agamben denomina “nuda vida” (2005). La combinación de un pesimismo fatalista absoluto sobre la condición humana y la desaparición de las cortapisas de la civilización sirven a Naughty Dog precisamente para afirmar el valor de la ética, justamente cuando nada premia ni castiga las acciones correctas. *The Last of Us 2*, del mismo modo que su antecesor, expone al jugador a los dilemas éticos que implican la supervivencia en condiciones miserables. Parte de esa exploración suponen el uso de las formas tradicionales de vinculación afectiva entre el espectador y la obra, ofreciéndonos una narrativa que fuerza a la reflexión precisamente por presentar un mundo frágil con personajes igualmente frágiles. Los dos momentos centrales de *The Last of Us 2* tienen que ver con la muerte. El juego comienza su desarrollo con la muerte de uno de los protagonistas de la anterior entrega, Joel. Muerte, además, para nada heroica, lo que refuerza el carácter en absoluto heroico del propio Joel. El resto del juego plantea dos perspectivas. Por una parte, lo que se ve bajo los ojos de Abby, la asesina de Joel, y las circunstancias que llevan a cometer el asesinato. Por otra, la búsqueda de Ellie precisamente para vengarse de la asesina. *The Last of Us 2* plantea algo propio del existencialismo: intentar encontrar sentido en un mundo que no lo tiene. Y lejos de ofrecer una resolución al jugador, el juego plantea justamente que no hacer nada, que no cumplir los objetivos porque son absurdos, también es una opción.



Figura 4. Captura de pantalla de *Disco Elysium*

Las reacciones por parte de un sector de jugadores, tal y como se puede evidenciar en los comentarios de Metacritic (2020), a *The Last of Us 2* han sido famosas por mezclar elementos misóginos sobre la fisonomía musculosa de Abby, homófobos por la tendencia sexual de Ellie (lesbiana) y de pura incomprensión a la narrativa de la historia. Esta práctica de inundar de reseñas negativas y malas puntuaciones con intención de afectar al éxito de un producto comercial no por su calidad si no por hacer daño o por estar en contra de una decisión creativa, lo que se conoce como *bombardeo de reseñas* o *review bombing*, también la ha sufrido la serie de televisión basada en el juego. Para nuestro propósito la incomprensión hacia la historia que quiere contar Naughty Dog es lo que nos lleva a pensar que la narrativa de este juego ha sido exitosa, pues las quejas por la muerte sucia y temprana de Joel, principalmente, sirven para llevar al jugador a una narración que realmente no quiere ni jugar ni escuchar. Ese choque de voluntades entre los intereses del jugador y los del narrador generan un espacio para la reflexión, espacio por tanto, en el que se pueden desplegar las preguntas que realmente están detrás de *The Last of Us*: ¿qué merece la pena mantener cuando todo ha colapsado?



Figura 5. Captura de pantalla de *The Last of Us 2*

Conclusión

Nuestra propuesta de análisis de vanguardias videolúdicas se ha realizado partiendo de los principios del *extrañamiento* o *efecto-V* de Brecht, aplicándolo desde dentro del medio videolúdico y no desde el ámbito de las bellas artes, como lo hace Schrank, por las razones expuestas. Con la evolución de las técnicas para la producción de videojuegos, observamos que se ha producido una transformación homologable al mismo fenómeno que se dio con la innovación técnica en el tratamiento de la imagen en la pintura o de la narrativa en la novela y teatro. La llegada a la madurez de estas artes, por lógica, lleva a la experimentación bien por cambio drástico o bien por reducción técnica, lo que provoca la aparición de las vanguardias artísticas. Los videojuegos han entrado ya plenamente en la madurez en cuanto a artefacto, prueba de ello es la consolidación cada vez más evidente de los elementos propiamente vanguardistas en su elaboración, tal y como hemos explicado con los ejemplos de *Max Payne*, *Disco Elysium* y *The Last of Us 2*. Cabe preguntarse si hemos llegado también al momento en que el videojuego no sea meramente reflectivo a esos elementos vanguardistas sino que, por el contrario, se muestre capaz de desarrollar principios propios que puedan a su vez exportarse a otras formas culturales.

Notas

1. El concepto de flujo (flow) fue descrito por Mihaly Csikszentmihalyi y hace referencia a ese estado en el que una persona se siente completamente absorta en una actividad que le proporciona placer y disfrute. Para más información consultar: Csikszentmihalyi, M. (1997). *Fluir (flow): Una psicología de la felicidad*. Editorial Kairós.

Referencias bibliográficas

- Agamben, G. (2005). *Homo Sacer: el poder soberano y la nuda vida* I. Pre-Textos.
- Aristóteles (2020). *Poética y Magna Moralia*. Gredos.
- Benjamin, W. (2016). Tesis sobre filosofía de la historia. *El Viejo Topo*. <https://www.elviejotopo.com/topoexpress/tesis-de-filosofia-de-la-historia/>
- Bogost, I. (2010). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. MIT Press.
- Brecht, B. (2004). *Escritos sobre teatro*. Editorial Alba.
- Brecht, B. & Bentley, E. (1961). On Chinese Acting. *The Tulane Drama Review*, 6(1), 130–136. <https://doi.org/10.2307/1125011>
- Castro, S. J. (2005). *En teoría, es arte. Una introducción a la estética*. San Esteban-Edibesa.
- Fukuyama, F. (2015). *¿El fin de la Historia? y otros ensayos*. Alianza Editorial.
- Galloway, A. (2008). Contrajuego. J.A Álvarez (ed.), *Try Again* (pp. 76-91). La Casa Encendida y Sala de Exposiciones Koldo Mitxelena Kulturenea.

- García-Martín, R. (2019). *Los videojuegos en el mundo del arte: del juego en el arte al arte del juego* [tesis doctoral]. Universidad de Castilla-La Mancha.
- Jameson, F. (2013). *Brecht y método*. Manantial.
- Lynch, D. & Frost, D. (Productores ejecutivos y creadores). (1990-1991). *Twin Peaks* [Serie de Televisión]. Artisan Home Entertainment; Republic Pictures.
- Marx, K. (2009). *El Dieciocho de Brumario de Luis Bonaparte*. Alianza Editorial.
- Metacritic (2020). The Last of Us 2 Part II PlayStation 4. *Metacritic*. <https://www.metacritic.com/game/playstation-4/the-last-of-us-part-ii/user-reviews>
- Schrank, B. (2014). *Avant-garde Videogames: Playing with Technoculture*. MIT Press.
- Von Ranke, L. (2006). *Pueblos y Estados en la Historia Moderna*. Fondo de Cultura Económica.
- Willett, J. (1964). *Brecht on Theatre*. Hill y Wang.

Abstract: Videogame elements that flee from the mimetic conception of art present a very similar pattern to the challenges that artistic historical vanguards show a century ago. In this paper, we would like to deeply explore this phenomenon taking Brecht's notion of alienating effect (*Verfremdungseffekt*) or *V-effect* and how it works in the cases of *Max Payne 1 & 2* (Remedy Entertainment 2001 and 2003), *Disco Elysium* (ZA/UM, 2019) and *The Last of Us 2* (Naughty Dog, 2021). These cases show a challenge on the hegemonic situation of mimesis in artistic representation, offering different degrees of depth and thus, showing the representational limits of videogames due to its commodified state.

Keywords: V-effect - mimesis - avant-garde - rupture - Brecht

Resumo: Os elementos que fogem da mimese no meio videolúdico estão profundamente enraizados nas concepções estéticas que, estruturalmente, apresentam um padrão muito semelhante aos desafios conceptuais colocados pelas vanguardas históricas de há um século atrás. Neste artigo gostaríamos de olhar para a profundidade deste fenómeno partindo da ideia do efeito de distanciamento ou estranhamento (*Verfremdungseffekt*) ou efeito-V do teatro de Bertolt Brecht e aplicando-o à análise de *Max Payne 1 e 2* (Remedy Entertainment Oy, 2001 e 2003), *Disco Elysium* (ZA/UM, 2019) e *The Last of Us 2* (Naughty Dog, 2021). Estes casos mostram um desafio sobre a situação hegemónica da mimese na representação artística, oferecendo diferentes graus de profundidade e, portanto, mostrando os limites de representação dos videojogos devido ao seu estado de comodidade.

Palavras-chave: efeito-V - mimesis - avant-garde - ruptura - Brecht

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por su autor]