



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS  
COLEGIO DE LETRAS MODERNAS

“O O O THAT SHAKESPEAREAN RAG—”: LA TRAICIÓN Y CULPA DEL  
MODERNISMO SHAKESPEAREANO COMO EXPERIENCIA DE VIDEOJUEGO EN *WE  
HAPPY FEW*

TESIS  
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN LENGUA Y LITERATURAS  
MODERNAS (LETRAS INGLESAS)

PRESENTA:  
DÁNAE ARTEAGA HERNÁNDEZ

ASESORA:  
DRA. NORMA SUSANA GONZÁLEZ AKTORIES

CIUDAD DE MÉXICO, 2020



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

## Agradecimientos

Quiero agradecer el apoyo incondicional de mis padres, quienes nunca se opusieron a que me fuera por caminos extraños para ellos. Quiero agradecer, sobre todo, su mente abierta y apreciación a las humanidades a pesar de su poca relación con ellas. Soy muy afortunada de ser hija de personas que saben que hay un valor importantísimo en todas las áreas del conocimiento. A mis compañeros de inglés prefacultativo: Andy, Angie, Claudia, Coconuts Daniela, Daniel, Eduardo, Luismi, Mirna y Metzli por hacer la carrera aún mejor de lo que ya es y por facilitar los tiempos difíciles. Son el mejor grupo de todos, siempre dispuestos a ayudar, conversar, divertirse y compartir el gusto por las letras. Gracias sobre todo a Irma y Viri por ser mis aliadas incondicionales y compañeras de aventuras. A Abhay por enseñarme a ser mejor persona. A todos mis maestros, que son lo mejor de la carrera: a Yonebay García por ayudarme a mejorar mi inglés; a Alejandro Pacheco, Larry Goldsmith y Anna Reid, cuyas clases me han servido infinitamente en la carrera y en la vida; a Ana María Cortés por sus clases de historia que me hicieron ignorar menos; a Rosario Faraudo por sus clases de literatura medieval y los textos tan fascinantes que nos compartía, y tanto a ella como a Gabriel Linares por inspirar a muchos a tener una pasión y sensibilidad por la literatura tan perdurable como la suya. A David Pruneda, por su paciencia con nuestros trabajos y por impulsarnos a ser tan trabajadores como él. A Noemí Novell por ayudarme a entender el complejo mundo del cine y la cultura popular, le agradezco infinitamente por ser promotora del poder de las historias en otros medios y por darnos un principio fundamental del arte de decir historias: todo se reduce al amor y la muerte. A Susana González por su gran ayuda en la realización de este trabajo, por su apoyo incondicional, por sus conocimientos, por enseñarnos que las humanidades y la literatura son la base no sólo de la cultura, sino del conocimiento. A Maximiliano Jiménez porque su disposición para ayudar a los alumnos es inigualable, porque tiene una gran vocación como maestro, por su gran esfuerzo en transmitir correctamente a las demás generaciones cómo se escribe un análisis literario. Esta titulación hubiera sido imposible sin sus clases. Él nos hizo ver primero que el mundo “is fuller and more difficult to learn than [we] have said”.

.

These fragments I have shored against my ruins...

–T.S. Eliot, *The Waste Land*

As I watch the yearly growth in ingenuity among my students, I find myself anticipating a new kind of storyteller, one who is half hacker, half bard.

–Janet Murray, *Hamlet on the Holodeck*

## Índice

Introducción .....	1
Capítulo I – La yuxtaposición modernista shakespeariana en <i>We Happy Few</i> a partir de las literaturas extendidas .....	9
Características narrativas del videojuego .....	10
Descripción del videojuego .....	12
Especificidades del videojuego .....	14
Intermedialidad y la referencia implícita de Werner Wolf .....	19
El modernismo shakespeariano .....	22
El origen de la violencia depredadora en lo individual y familiar .....	27
Capítulo II – “You survived artillery and mustard gas, but your daughters are your enemy now”: La traición individual y familiar como origen de la violencia depredadora en <i>We Happy Few</i> ....	30
La traición en el juego evocada a través de la obra de Shakespeare .....	31
La evocación a <i>Henry V</i> .....	33
La yuxtaposición modernista shakespeariana: cómo se rastrea la traición en el juego por medio de la evocación a <i>Henry V</i> en la poesía de Lord Alfred Tennyson y T.S. Eliot.....	37
La evocación a <i>Macbeth</i> .....	44
La yuxtaposición modernista shakespeariana: cómo se rastrea la traición en el juego por medio de la evocación a <i>Macbeth</i> en la poesía de William Butler Yeats y <i>Beowulf</i> .....	46
El origen de la violencia depredadora: la traición individual y familiar .....	50
La evocación a <i>King Lear</i> .....	51

El traidor traicionado.....	52
Capítulo III – ““In Flanders Field the poppies wilt. They’ve heard about poor England’s guilt’: La culpa individual y familiar como producto de la violencia depredadora en <i>We Happy Few</i> .....	54
La yuxtaposición modernista shakespeareana: cómo se refleja culpa en el juego por medio de la evocación a <i>Henry V</i> en la poesía de John McCrae .....	55
La yuxtaposición modernista shakespeareana: cómo se refleja culpa en el juego por medio de la evocación a <i>Macbeth</i> en <i>Beowulf</i> .....	60
La yuxtaposición modernista shakespeareana: cómo se refleja culpa en el juego por medio de la evocación a <i>King Lear</i> en la poesía de T.S. Eliot.....	64
El producto de la violencia depredadora: la culpa individual y familiar .....	67
La experiencia de los temas bélicos y éticos en los videojuegos .....	70
Las ansiedades éticas presentadas por la narrativa emergente .....	72
Conclusión.....	75
Bibliografía.....	81
Ludografía .....	85

## Introducción

Las literaturas extendidas han evidenciado la posibilidad de comparar la literatura y otros medios con el fin de descubrir cómo se reinterpretan mutuamente. Un ejemplo de ello es lo que se ha desarrollado respecto a la crítica de los videojuegos, donde, desde hace más de dos décadas, Espen Aarseth sugirió estructuras narrativas dinámicas para analizar juegos tomando en cuenta que el videojuego es un discurso que no se puede reducir a una sola disciplina (Wolf y Bernard 1). Las teorías que se tienen hasta el momento, aunque lejos de detallar la estructura que se debe o puede emplear en este tipo de análisis, sirven lo suficiente para evidenciar que las teorías de medios y las literarias son útiles para resignificar los aspectos literarios de otros medios. Este tipo de análisis se ha vuelto cada vez más pertinente debido a que en la actualidad los medios que adaptan estructuras y contenidos literarios siguen en aumento, conforme evolucionan la tecnología y las formas en las que contamos y recreamos historias.

Dicho lo anterior, en esta tesis voy a comparar el medio de los videojuegos con la literatura, pues propongo que los videojuegos pueden ser analizados desde sus referencias literarias para revelar aspectos que de otra manera pasarían desapercibidos para el jugador. Además, demostraré que algunas características literarias se vuelven más perceptibles y aun comprensibles a través de la experimentación visual, sonora e interactiva que ofrece el videojuego. Este medio, tan distante de la literatura en apariencia, comparte concepciones literarias sobre la narrativa y las aplica a lo digital (Ryan et al. 141); es decir, ambos medios tienen una característica fundamental en común: los mundos ficcionales que presentan. A simple vista, la construcción de personajes y mundos, así como la estructura narrativa clásica de inicio, desarrollo, clímax y desenlace en algunos videojuegos es la misma que se utiliza en la narrativa

literaria. Estas características abren la posibilidad de diálogo entre formas y contenidos y, como explica Bianca Batti, expanden nuestra comprensión de las maneras en las que creamos significados a través de las historias (“Gaming the Literary: On Video Games and Literature”).

*We Happy Few* es un videojuego distópico estrenado en 2018 por el estudio Compulsion Games para las plataformas Steam, PlayStation 4 y Xbox One. La historia se sitúa en un archipiélago ficticio llamado Wellington Wells, en una Inglaterra retrofuturista de la década de 1960. Presenta una línea de tiempo alterna en la que Estados Unidos nunca se unió a los Aliados durante la Segunda Guerra Mundial, y donde Alemania venció y ocupó Inglaterra o parte de ella.<sup>1</sup> Ante esta situación, los Wellies –como se les llama a los habitantes de Wellington Wells– toman la decisión de intercambiar a todos los niños menores de trece años por su libertad para evitar un supuesto genocidio por parte de sus conquistadores. Dadas las implicaciones éticas y morales que conlleva esta decisión, inventan una droga alucinógena llamada Joy que los hace sentir felices y olvidar lo ocurrido. El uso de la droga y la represión se imponen por ley para poder vivir en una sociedad “perfecta”, gracias a que se olvida el pasado por completo.

Este tipo de escenario es distópico: vemos en obras como *Brave New World* y *1984* un ejemplo de lo que pasa si la realidad limita la ilusión: sólo basta con eliminarla. Borrar el pasado no sólo lo hizo el Gran Hermano, ni el Estado Mundial para ocultar sus crímenes; lo hicieron y lo hacen tanto estados totalitarios como democráticos. La utopía y la felicidad que conlleva sería alcanzable si el pasado de una nación no existiera, o bien, si la emoción ligada a él pudiera controlarse: “Happy is the country with no past” (*We Happy Few*). Bajo este discurso, cualquier recuerdo de la violencia de un estado, un grupo o un individuo que impida la felicidad anhelada puede y debe ser eliminado sin importar que el costo sea repetir el pasado. También bajo esta

---

<sup>1</sup> En el juego es poco claro si todo el territorio británico fue conquistado porque el jugador no llega a conocer lo que hay fuera de él. Al final del juego se insinúa que uno de los protagonistas escapa a un lugar británico ya que se topa con un niño inglés, lo que parece indicar que Inglaterra o Gran Bretaña fue conquistada parcialmente.



premisa comienza *We Happy Few*. Gracias a que se pretende eliminar el pasado, el juego presenta algunas “fisuras” del escenario utópico de no poder recordarlo, encarnadas en los tres personajes principales que protagonizan el juego: Arthur Hastings, Sally Boyle y Oliver Starkey. Cada uno de ellos tiene una historia llamada “acto” que es diferente pero simultánea a la de los otros, y que repercute en el desarrollo de sus respectivas tramas, las cuales guían la evolución de cada una de sus historias.

Recordar el pasado se vuelve, pues, un elemento clave para que el lector-jugador, a través de las peripecias que enfrentan dichos personajes, pueda progresar en el juego y descubrir la verdad detrás de la fachada feliz de Wellington Wells. Debido a la trascendencia de los eventos del pasado en el presente y el futuro, el juego establece un diálogo transhistórico no sólo a través de su retrato e interpretación de la posguerra en el contexto contemporáneo, ni del uso de recuerdos en el presente del mundo ficcional, sino también mediante el empleo de fragmentos de la poesía inglesa de distintas épocas, un aspecto en el que esta tesis pretende poner especial atención.

Cabe en este punto mencionar que esta forma de emplear fragmentos para establecer un diálogo transhistórico fue acuñada por T.S. Eliot en su ensayo “Tradition and the Individual Talent” mediante el empleo de fragmentos y aplicada en su poema más famoso, *The Waste Land*, mismo que, como se verá más adelante, resulta señero para la concepción del videojuego en cuestión. Sobre dicho diálogo, Eliot indica:

the historical sense compels a man to write not merely with his own generation in his bones, but with a feeling that the whole of the literature of Europe from Homer and within it the whole of the literature of his own country has a simultaneous existence and composes a simultaneous order. (Eliot 1)

Con ello, el autor británico-estadounidense expone que lo histórico no puede ser evadido porque es simultáneo, pues la literatura de distintos periodos históricos habla tanto del pasado como del

presente. Y es en ese mismo sentido que *We Happy Few* yuxtapone su historia con la literatura inglesa de distintas épocas, para darle sentido al presente ficcional del juego, un presente que aparentemente ha logrado evadir lo histórico y que como consecuencia ha provocado una violencia depredadora.<sup>2</sup>

La continuidad del pasado, inherente en la propuesta de Eliot, da lugar a una dialéctica histórica que ayuda a definir y entender el momento histórico propio a través de una versión reescrita del pasado literario (DiPietro 27), lo cual además vale para el discurso de *We Happy Few*. Tanto aquí como en la poesía de Eliot parece apostarse por una especie de antología de los textos del pasado que les permite en ambos casos criticar, como sugiere Peter Booker: “the present and *immediate* past in a radical rupture which looked in its own terms towards a transformed future” (en James et al. 6). Eliot demostró esta ruptura radical con los ideales británicos de civilización al utilizar textos literarios que servían para promover a Inglaterra como una nación civilizada, resignificándolos en su poesía como textos que de hecho predecían un deterioro. Esta demostración se volvió más evidente con la obra de Shakespeare, figura que igualmente cobra relevancia en el marco del videojuego aquí abordado.

Pensar en William Shakespeare en nuestro tiempo implica considerar a uno de los autores más aclamados y reconocidos tanto en Inglaterra como en todo el mundo. Este reconocimiento es tal que se le llega a percibir, más que como un autor canónico, como un autor fundacional, lo cual se evidencia por el uso de los discursos de sus personajes en el siglo XX en el contexto de las Guerras Mundiales para enaltecer el espíritu nacionalista inglés y promover una fantasía, que específicamente consistía en una nostalgia por la vida tradicional y política conservadora en

---

<sup>2</sup> Con este término me refiero a una violencia ofensiva en lugar de defensiva. Me sirvo de la definición básica de depredación como la caza de un animal apegada a una psicológica que indica que, en contraste con la violencia afectiva que es una respuesta emocional, la violencia depredadora no es una respuesta, es planeada y carente de emoción (Meyers).

donde Inglaterra se visualizaba como un lugar de patriotismo, espiritualidad y autenticidad que justificaba y romantizaba al país como el imperio y dominio (Bluemel). Incluso, en obras como *Brave New World*, el uso de sus fragmentos literarios sirve para hacer una comparación entre un presente ficcional decadente y una Inglaterra de antaño que solía apreciar lo artístico y lo emocional. Sin embargo, su obra está más bien alejada del enaltecimiento que ofrece la literatura fundacional y mucha de la canónica. Shakespeare, en especial en sus tragedias, escribió sobre individuos y familias de traidores y culpables, y sobre amenazas inminentes al imperio inglés.

Recuperando estas ideas trágicas, respaldadas por su teoría del diálogo transhistórico, Eliot mismo utilizó los fragmentos de las obras de Shakespeare en *The Waste Land* y “The Love Song of J. Alfred Prufrock”. Las obras de Shakespeare, al interpretarse que su contexto cultural se asemejaba al de la Inglaterra del siglo XX, pueden considerarse desde la imaginaria de Eliot como precursoras del modernismo. El término modernismo shakespeareano se utiliza para explorar cómo los artistas y escritores del periodo modernista en Inglaterra se relacionaban con las tradiciones de Shakespeare para definir su experiencia histórica (DiPietro 7). Se puede decir entonces que Eliot definía su experiencia modernista a través de la obra de Shakespeare. Pero mi enfoque en esta tesis no es demostrar que Eliot era modernista shakespeareano, sino en todo caso que reaparece como clave del discurso de yuxtaposiciones que a su vez plantea el videojuego de *We Happy Few*. Para esta tesis, el modernismo shakespeareano implica, pues, una subordinación de los temas de la obra de Shakespeare al diálogo transhistórico modernista de Eliot. De hecho, *We Happy Few* presenta un contraste modernista shakespeareano porque yuxtapone a la poesía inglesa del pasado de manera modernista, es decir, porque como Eliot propone un diálogo transhistórico, con una historia que evoca a la obra de Shakespeare. Por ello se experimenta una teoría modernista de yuxtaposición a través de la obra de Shakespeare.

Como se verá a lo largo de esta exploración, en el juego, los fragmentos poéticos hallados en notas y diálogos parecen tener, entre otras cosas, la función de representar la teoría de Eliot. Se pondrá a su vez en evidencia que estos fragmentos, al abordar y desarrollar temas de traición y culpa, también remiten a tres obras clave de William Shakespeare, *Henry V*, *Macbeth* y *King Lear*, a las que el juego hace guiños constantes a través de sus propios recursos no literarios. De hecho, estas obras que describen traiciones, culpas y amenazas contra el imperio inglés, son el punto de partida para establecer el diálogo entre el pasado y el presente de Wellington Wells. Por ello, propongo que *We Happy Few* retoma el diálogo transhistórico de Eliot y yuxtapone el pasado mediante fragmentos poéticos de distintas épocas y movimientos literarios con la obra de Shakespeare para exponer el origen de la violencia depredadora del presente ficcional y explicar su origen en la traición y la culpa individual y familiar. Todo lo anterior provoca que el jugador-lector que se acerque a este videojuego experimente –consciente o inconscientemente– algo similar a la referida yuxtaposición modernista shakespeareana.

Mi objetivo es dar a conocer cómo el videojuego *We Happy Few* recurre a la obra de Shakespeare y la yuxtapone con una propuesta modernista literaria para darle un origen y un sentido a la violencia depredadora, clave para el devenir de la acción. Espero con esto llevar al lector a un entendimiento similar al sugerido por Clara Fernández-Vara cuando habla de expandir la variedad y calidad del discurso literario, en lugar de predicar que los videojuegos pueden ser arte o que pueden ser literatura (Fernández-Vara 21).

Para analizar los aspectos de juego y jugabilidad utilizaré los conceptos teóricos de Fernández-Vara. La teoría de intermedialidad de Werner Wolf me permitirá identificar los aspectos literarios del juego. Mi análisis interpretativo se hará a partir de la yuxtaposición modernista shakespeareana cuya función será criticar la violencia depredadora que ejercen la traición y la culpa individual y familiar en un presente de posguerra ficcional.

Mi intención es llevar al lector paso a paso, a lo largo de tres apartados, para profundizar en cada uno de los aspectos aquí enunciados, con la finalidad de corroborar que las alusiones literarias no son gratuitas, sino son clave para el entendimiento del juego. En el capítulo uno describiré las tres historias y las especificidades del videojuego. Esto familiarizará al lector con el vocabulario, la orientación de esta área de estudio vinculada a la intermedialidad, así como con la disciplina propia del objeto de estudio. Además, detallaré la propuesta transhistórica de Eliot y del modernismo shakespeareano y señalaré sus correspondencias con la traición y culpa que retratan las obras de Shakespeare para finalmente establecer cómo mediante estos elementos se le intenta dar un origen a la violencia depredadora.

El segundo capítulo se enfocará en demostrar cómo *Henry V*, *Macbeth*, *King Lear* y los poemas referenciados en el juego retratan una traición a los ideales fundacionales ingleses, lo que originará la violencia depredadora en las tres historias. Para ello, analizaré dos fragmentos poéticos “The Charge of the Light Brigade”, de Lord Alfred Tennyson, y “The Hollow Men”, de T.S. Eliot, en relación con la subversión del discurso fundacional del día de San Crispín en *Henry V* y su traición a los ideales de unión y acción. Con respecto a *Macbeth*, analizaré cómo otros dos fragmentos poéticos, “The Second Coming”, de William Butler Yeats, y *Beowulf*, retratan una traición a la espiritualidad y a la patria, que remite al atavismo relacionado a su vez con el origen de la violencia depredadora. Finalmente, analizaré un *dramatically scripted event*<sup>3</sup> de traición inspirado en *King Lear*.

En el capítulo tres me enfocaré en la culpa individual y familiar como legado de la violencia depredadora. Analizaré un fragmento referenciado en el juego, “In Flanders Fields”, de John McCrae, que subvierte mediante la culpa el discurso del día de San Crispín. En relación con *Macbeth*, repasaré nuevamente un fragmento de *Beowulf*, pero esta vez ligado a la culpa, y

---

<sup>3</sup> Se trata de una escena predeterminada que se desarrolla en el espacio navegable del videojuego.

finalmente analizaré la relación de *King Lear* con los fragmentos de un diario que remite a *The Waste Land*, de T.S. Eliot.

Para situar mi análisis en lo contemporáneo, en los capítulos dos y tres discutiré cómo el jugador encarna, en analogía a un actor de las obras de Shakespeare, la traición y la culpa, y por lo tanto experimenta ambos temas más allá de sólo identificarlos. También explicaré en el capítulo tres qué implica que el videojuego aborde temas bélicos y éticos que reflejan las estructuras violentas sociales y de un imperio. *We Happy Few* esclarecerá para los jugadores, por medio de otros aspectos de su intermedialidad, que la violencia depredadora del pasado es simultánea a su presente y futuro, pero que es importante reconocerla para remediar el presente y construir el futuro. De otra manera, solo queda ocultarla e ignorar su existencia como lo hacen las distopías, lo que lleva a seguir repitiéndola.

En mi conclusión, discutiré por qué el videojuego no puede dissociarse de la cultura que lo contiene, que a su vez forma parte de la cultura antecedente, al vincularlo con la forma en que utiliza los fragmentos literarios de forma análoga a como los empleó Eliot en su poesía. Así reafirmaré por qué puede resultar revelador y hasta enriquecedor abordar desde la disciplina literaria un medio y discurso en apariencia no literario. También, plantearé otras maneras de explorar teorías literarias modernistas en *We Happy Few* y de interpretar la compilación de sus textos para proyectar qué se puede esperar de las narrativas de videojuegos distópicos de este tipo en un futuro.

## **Capítulo I – La yuxtaposición modernista shakespeareana en *We Happy Few* a partir de las literaturas extendidas**

Debido a la naturaleza multidisciplinar de mi objeto de estudio, en este capítulo es necesario describir y explicar las especificidades del juego que me llevaron a utilizar la teoría de la yuxtaposición modernista shakespeareana para interpretarlo. La teoría de Fernández-Vara familiarizará al lector con el videojuego y la de Werner Wolf con la intermedialidad de mi análisis, puesto que los fragmentos poéticos en *We Happy Few* pertenecen a dos tipos de referencia propuestos por Wolf. Estas referencias provocan que el juego tenga una influencia literaria significativa manifiesta que se expresa en múltiples niveles del discurso y que puede ser examinada e interpretada a través de la propuesta de yuxtaposición modernista shakespeareana.

Describo las características de la historia, de la narrativa y de género de *We Happy Few*, así como las tres historias de manera general para después definir el vocabulario que empleo de acuerdo a las tres partes principales del videojuego que propone Fernández-Vara. Señalo que mi análisis está orientado al *game overview* o presentación del juego, un concepto que se refiere al contenido del juego y por lo tanto a su mundo ficcional. En la narración del videojuego se pueden encontrar referencias a obras literarias, para el caso de *We Happy Few*, estas referencias estarán implícitas, lo que implica que no son intertextos claros para todo jugador, sino que son imitaciones de las obras originales. Defino también los tres tipos de referencia implícita que se pueden encontrar en el juego. Finalmente, establezco los criterios que emplearé del modernismo literario y su percepción de la obra de Shakespeare para explicar con más detalle la teoría del diálogo transhistórico de Eliot y su relación al modernismo shakespeareano, así como la manera

en que la yuxtaposición modernista shakespeareana del juego intenta darle origen a la violencia depredadora del juego.

### **Características narrativas del videojuego**

La característica más destacable en este juego es su narrativa, por lo que éste es un juego basado en descubrir la historia. En los videojuegos existen dos tipos de historia, la que está basada en el mundo del juego y la basada en descubrir la historia. La primera indica que hay una narrativa subordinada a los acontecimientos del mundo del juego, por ejemplo, se intuye que la historia en *Super Mario Bros* es detener la maldición de los Koopa Troopas en el Mushroom Kingdom al rescatar a la princesa Peach del villano Bowser porque ella es la única que puede detener la maldición. Sin embargo, la historia es, más que una parte fundamental del juego, una implicación de éste. En este tipo de juegos se suele jugar por una recompensa de puntaje. En cambio, el juego basado en descubrir la historia ofrece la continuación de una historia como recompensa por cada misión o nivel superado, por lo que la historia es más compleja y fundamental, pues descubrirla suele ser la meta del jugador (Fernández-Vara 119). *We Happy Few* pertenece al segundo tipo ya que sus metas se relacionan con revelar la historia.

Para comprender el rol de la interactividad en la narración de la historia, hace falta explicar en qué consisten los dos tipos de narrativa del videojuego. La narrativa integrada presenta los eventos, ya sea de manera lineal o no lineal, al jugador. Lo hace a través de textos, secuencias, que son series de eventos consecutivos aleatorios generados por el jugador, y de escenas. Las escenas pueden ser *cutscenes*, escenas que cortan la acción de juego junto con el espacio navegable para presentar una escena cinemática (Ryan et al. 106) o *dramatically scripted events*, entendidas como escenas que se desarrollan en el espacio navegable del juego donde el



jugador tiene movilidad restringida y dirigida (Ryan et al. 106). Por su parte, los diálogos que se generan en el juego también son parte de la narrativa integrada.

La narrativa emergente se genera a través de la interacción; es decir, el jugador toma decisiones que afectarán el final del juego. La trama también puede ser lineal o no lineal con la misma posibilidad de texto, secuencias y escenas. Además, existe la posibilidad de responder a los diálogos iniciados por los personajes. *We Happy Few* presenta ambas narrativas, pero la emergente sólo aparece como introducción y epílogo del juego, por lo que predomina la narrativa integrada. Además, es un juego con una trama que debe ser descubierta de manera lineal, no obstante, el tiempo transcurre en las tres historias de manera simultánea.

*We Happy Few* es para un solo jugador, focalizado desde la primera persona, es decir, desde una perspectiva del jugador que le permite observar la acción a través de los ojos del personaje. Pertenece al género de *survival horror* y aventura. Es *survival horror* porque cada personaje debe sobrevivir en un mundo con atmósfera de horror y porque muchos encuentros están diseñados para ser repentinos y asustar al jugador. Es de aventura porque el jugador debe completar misiones, rompecabezas y guiarse por metas a corto y mediano plazo, además de que puede explorar el mundo del juego. Estos géneros de videojuego se combinan en *We Happy Few* con el género literario de la distopía, que describe un estado o sociedad imaginaria injusta y típicamente totalitaria o postapocalíptica (*Lexico*) donde se tratan los temas de rebelión, opresión, guerra, entre otros (*Literary Devices*). Estos géneros construyen expectativas en los jugadores, por ejemplo, se puede esperar que se aborden temas como el abuso de autoridad, la rebelión y la represión. Debido al enfoque narrativo y de género, el juego también se basa en resolver problemas más que en desarrollar habilidades<sup>4</sup> (Fernández-Vara 33).

---

<sup>4</sup> Con habilidad, Fernández-Vara se refiere al buen manejo de controles y reglas del juego.

## Descripción del videojuego

Tomando en cuenta estos elementos para determinar la trama del juego, *We Happy Few* comienza con la historia de Arthur Hastings, un editor cuyo trabajo es censurar periódicos viejos y que, como la mayoría de los residentes de Wellington Wells, consume la droga Joy para sentirse feliz y olvidar sus preocupaciones. El artículo de un periódico lo hace recordar los gritos de su hermano Percy mientras pide ayuda al ser forzado a subir a un tren antes de encontrarse en calidad de desaparecido. Para evitar olvidarlo, Arthur decide, de manera emergente<sup>5</sup>, no volver a tomar Joy y salir a buscarlo. Sin embargo, al dejar de tomar Joy es catalogado como Downer, alguien que representa un peligro para la sociedad y debe ser exiliado de Hamlyn Village, el lugar civilizado, al Garden District, un lugar campestre en ruinas. Conforme avanza la historia, se encuentra con Sally, una amiga de la infancia que traicionó su confianza al seducir a su padre. No obstante, Arthur en ese momento se siente obligado a ayudarla a ella y a varios personajes (entre ellos a su antiguo vecino Ollie Starkey) a llegar al Parade District, en donde podrán escapar de Wellington Wells. Para él, esto significa la posibilidad de encontrar a Percy. A lo largo de su travesía, el jugador se da cuenta de que los niños que abordaron el tren a Alemania para ser entregados debían tener trece años o menos. En los recuerdos de Arthur, la voz de Percy suena más madura que la suya, por lo que resulta extraño que él abordara el tren, pero Arthur no. Al final del juego, Arthur se da cuenta de que a Percy no le correspondía abordar el tren porque ya tenía más de trece años; no obstante, él sí tenía la edad para ir a Alemania. Percy abordaría el tren con Arthur por voluntad propia para no perderlo; sin embargo, Arthur finalmente recuerda que decidió traicionarlo al momento de abordar, cambiando sus identificaciones. A pesar de que el alguacil no creyó el engaño porque el rostro de Arthur no correspondía con la foto de Percy, lo

---

<sup>5</sup> La decisión de no tomar Joy se explorará en el tercer capítulo ya que tomarlo es necesario para el desarrollo de la trama.

dejó ir porque no estaba dispuesto a meter a otro niño en el tren, por lo que Arthur logró escapar de su destino ignorando las súplicas de Percy mientras era sometido por los policías y lanzado al tren. Aclaro que sin esta primera historia las demás no hubieran ocurrido debido a que los demás personajes necesitan favores importantes de Arthur.

La historia continúa con Sally, una química admirada en Wellington Wells, responsable del desarrollo de la droga Joy. Desde el fin de la guerra no hay niños en Wellington Wells, pero Sally quedó embarazada al tomar una versión alterada de Joy, revelando al jugador que el Joy también es un anticonceptivo. La misión de Sally es salir de Wellington Wells para poder darle un futuro a su hija, Gwen. Durante el juego, el jugador descubre que su vida familiar fue difícil, pues su madre se oponía a sus deseos de estudiar química y constantemente le decía que era una mala hija por ir en contra de sus ideales de género. Sin embargo, Sally conoció a tres brujas que la orientaron para seguir su sueño. Poco después, cuando Wellington Wells declaró que todos los niños debían ser cedidos a los alemanes, la madre de Sally envenenó a toda su familia para evitar que se separaran. Sally sobrevivió porque había escapado de casa antes del suceso para hablar con las brujas y porque su madre consideró que ella era lo suficientemente fuerte para vivir en un mundo al borde de la destrucción. Como huérfana, buscó refugio en la casa de Arthur, donde, de manera contradictoria a la versión de Arthur, el padre de éste la sedujo. Para evitar quedarse sin hogar, Sally accedió a tener relaciones sexuales con él, provocando que Arthur, a quien se sentía atraída, la rechazara. Eventualmente, Sally logró fama por sus inventos y mantuvo una relación con el doctor Verloc, padre de Gwen, quien más adelante robó sus ideas. Para protegerse, Sally se hizo amante del general Byng, un hombre perteneciente a los altos mandos del gobierno. El general Byng procura a toda costa que Sally no escape. No obstante, Sally logra escapar con Gwen robando su bote.

Por su parte, la historia de Ollie Starkey comienza cuando Arthur le revela que unos tanques que usaron los alemanes para hacer que los Wellies se rindieran y sacrificaran a sus hijos son de papel maché. Ollie lo discute con Margaret, el fantasma de su hija, a quien sólo él puede ver. Ollie está seguro de no haber estado enterado de la trampa, a pesar de su mala memoria, y va en busca del general Byng para que éste corrobore que es inocente y para que revele a los Wellies la verdad: que sacrificar a sus hijos fue en vano. Más adelante, Ollie descubre que tanto él mismo como el general lo sabían y que, por ende, éste no piensa ayudarlo. Así, decide contarle la verdad por la fuerza a Victoria Byng, la hija del general, quien tiene mucha influencia en Wellington Wells. Ollie la ata a una silla para que lo escuche y deje de tomar Joy. Victoria promete ayudarlo y Ollie la deja libre sin darse cuenta de que lo engañó para que la soltara, por lo que Ollie debe huir para hablar con el Executive Committee. Éste, para su sorpresa, está conformado por personas perpetuamente drogadas. Las opciones de Ollie se reducen a hablar con Uncle Jack, un carismático conductor de televisión muy admirado en Wellington Wells, pero detestado por Ollie, pues cree que él es el responsable de la muerte de Margaret. Finalmente, descubre que Uncle Jack ha desaparecido, pero que grabó una cinta en donde no sólo dice la verdad de lo que pasa en Wellington Wells, sino que revela que él es el padre de Margaret y que, cuando intentó esconderla en la estación de tren, Ollie lo delató, provocando que los soldados asesinaran a la niña.

### **Especificidades del videojuego**

Para familiarizar al lector con los elementos del videojuego más allá de la historia, es necesario exponer los tres componentes del videojuego que Fernández-Vara propone: contexto,

presentación del juego y aspectos formales.<sup>6</sup> El contexto en los videojuegos se refiere a las circunstancias externas que afectan cómo se ve un juego. Está relacionado con el contexto cultural, así como con la influencia de identidad de los desarrolladores y de los jugadores. Este enfoque suele ser sociológico (Fernández-Vara 15). La presentación del juego se refiere al contenido del juego y a cómo se percibe, se apropia y se modifica por la audiencia. Este componente tiene todas las características que analiza un crítico. Sin embargo, hay que considerar que, en el caso de los videojuegos, el jugador forma parte del contexto y contenido (Fernández-Vara 15-16). Los aspectos formales incluyen al sistema de computación y sus componentes como reglas, controles, gráficos, etcétera. Los diseñadores estudian los aspectos formales (Fernández-Vara 16-17). En los videojuegos, la presentación del juego y los aspectos formales son dependientes entre sí, pues equivalen al contenido y forma de los textos literarios.

Debido a que el jugador es parte del contenido, es preciso ubicar mi contexto como jugadora de *We Happy Few* y como observadora de un video de alguien jugando *We Happy Few* y comentando su experiencia simultáneamente denominado *Let's Play* (Nguyen). De acuerdo a las propuestas de Fernández-Vara (Fernández-Vara 30), yo como jugadora no soy ideal por mi posición crítica, pues el jugador ideal juega por entretenimiento y no para analizar referencias literarias. Mi aproximación a *We Happy Few* es como juego de consola PlayStation 4, jugándolo con conciencia de las referencias literarias para agregar a la experiencia<sup>7</sup> de juego. Destaco que

---

<sup>6</sup> Espen Aarseth también describe una división del juego en tres componentes: *Gameplay*, *Game Structure* y *Game World* (2-3). Su descripción, así como la de otros teóricos como Wolf y Perron (que dividen el juego en algoritmo, actividad del jugador, interfaz y gráficos) (17), es válida y semejante a la de Fernández-Vara. Sin embargo, me apegué a los conceptos de Fernández-Vara porque su explicación me pareció más exhaustiva, y por ello, ideal para lectores poco familiarizados con el tema.

<sup>7</sup> Al usar este término, me gustaría que el lector lo relacionara con la inmersión. La inmersión es cuando un jugador está comprometido con el juego en un nivel tanto diegético (donde ocurre lo ficcional) como no diegético (el espacio del videojuego) (McMahan 68). En ese sentido, es otra característica que el juego y la literatura tienen en común, como lo propuso Aarseth con su concepto de literatura ergódica en el que la literatura es otro espacio virtual. Por lo tanto, con experiencia de juego me referiré también a que el jugador puede estar inmerso en el diálogo transhistórico a través de las referencias literarias como podría estarlo al leerlas en un poema de Eliot.

mi interés está en la complementariedad de las referencias y la historia.<sup>8</sup> Mi percepción del juego está definida por la primera persona de dos personajes masculinos y uno femenino, y por una experiencia de juego de aproximadamente cuarenta horas. Sin embargo, mi percepción se ve afectada por el video *Let's Play* en el que se presentaba la jugada completa de *We Happy Few*. Lo observé antes de jugar, por lo que conocí la existencia de las referencias literarias antes de jugarlo, así como otros aspectos a los que quizás no hubiera llegado sin haberlo visto. Para Aarseth, esta experiencia arruinaría el juego, ya que equivaldría a un *spoiler*; no obstante, no estoy de acuerdo, ya que mi percepción del juego se acentuó cuando jugué debido a la falta de mediación del video, por ejemplo, ejecutar las acciones directamente en los controles no es lo mismo que verlas ejecutadas. Además, en analogía con la literatura donde el significado está no sólo en lo que dice el autor, sino también en cómo lo dice, el significado del juego también está en cómo se juega. Aun habiendo visto el *Let's Play*, hubo experiencias a las que no llegué, por lo que me sirvió para intentar conocer el juego lo más en su totalidad posible. El *Let's Play* me ayudó con el problema de accesibilidad del juego, por lo que incluyo enlaces a estos videos que contienen el juego completo y a videos de mi propio juego, así como imágenes. Mi experiencia también se ve afectada por mis estudios literarios, lo que me lleva a poner énfasis especial en las referencias literarias del juego y a analizarlas.

Quiero aclarar que las horas que toma completar el juego son relativas; el *Let's Play*, por ejemplo, tomó treinta horas en completarse. Esto se debe a diferencias de habilidad intuitiva, de alfabetización con los controles, de estilo de juego y de metas de los jugadores, pues muchas exploraciones no son necesarias para completarlo, por lo que el juego podría terminar inclusive en mucho menos tiempo. Sin embargo, es un juego largo y debido a su longitud y a la cantidad de referencias, me enfocaré en analizar sólo aquellas que remitan a la yuxtaposición modernista

---

<sup>8</sup> El interés por la historia del juego es un atributo común en jugadores casuales como yo (Aarseth 3).

shakespeareana. Esto es suficiente para presentar el contexto básico del videojuego y no será necesario, para esta tesis, abordarlo con más detalle.

Mi análisis se enfoca en la presentación del juego, pues es el contenido del juego y la percepción literaria que tengo de él. La presentación del juego incluye varias características de las cuales destaco la dificultad del juego, que fue media para mi juego y difícil para el *Let's Play*; las metas, de las cuales hice una pequeña selección y que iré describiendo a lo largo del análisis; y las mecánicas, que son regulaciones aplicadas al comportamiento y participación del jugador (Fernández-Vara 107). Su parte formal es el mando o control y significan una acción definida por un verbo, en este caso se utiliza “Take down”, “Take Joy”, entre otros como “distraer”, “asesinar”, “correr”, “defenderse”, “empujar”, “arrojar” y “golpear”. Si indico que el jugador ejerce alguna de estas acciones, por ejemplo, que el jugador corre, me refiero a que las ejerce dentro del juego.

De la presentación del juego también destaco los espacios del juego, el mundo ficcional, el texto y las escenas de la narrativa integrada. El espacio del juego es: a) un plano mediado, que es la presentación de la imagen en el plano o forma cinematográfica; b) uno de reglas por las que está definido, así como por los movimientos posibles y sonidos; y c) uno ficcional que es el espacio imaginario que interpretan los jugadores a través de lo que se les presenta (Fernández-Vara 110). Estos elementos conforman un espacio virtual (Fernández-Vara 111). Ésta es una de las diferencias más grandes entre el videojuego y otros medios artísticos, además, es lo que permite que la yuxtaposición pueda ser experimentada más allá de solo leerse como diálogo transhistórico entre la obra de Shakespeare y la de Eliot, pues el espacio en el que se encuentran las referencias literarias es navegable. Cuando trate los espacios del juego, me referiré a ellos como narración ambiental debido a que su función es narrar a través del espacio. No tomo en cuenta el espacio

social y de juego para este análisis porque no es relevante para este trabajo analizar con quién o en qué espacio se juega.

El mundo ficcional, a diferencia de los espacios del juego, es algo que el videojuego y la literatura tienen en común. Los elementos definidos hasta el momento estarán en función de expresar esta característica de la presentación del juego. El mundo ficcional del juego es el mundo imaginario en el que se desarrolla la narración (integrada y/o emergente), así como sus temas y convenciones. Sirve para crear expectativas en los jugadores (Fernández-Vara 115). Hay que tener en mente que los juegos no son narrativas intrínsecamente, pero sí tipológicamente (Ryan et al. 225). Esto quiere decir que el videojuego no necesita de una narrativa para ser un videojuego, sin embargo, casi siempre llega a presentar una historia (basada en el mundo del juego o en descubrir la historia) en semejanza a otros medios como el cine y la publicidad. Esta tesis aborda el aspecto narrativo del juego en lugar de proclamar al juego como una narrativa.<sup>9</sup>

La narración en *We Happy Few* le es presentada al jugador no sólo por medio de la narración ambiental (movimientos, sonido, imagen en el plano, espacio imaginario), también por medio de textos y escenas que componen la narrativa, integrada en este caso. El texto es, en términos generales, todo lo que se presenta de manera escrita en el videojuego. Para esta tesis, sólo tomaré en cuenta el texto literario y descartaré las descripciones, instrucciones y demás textos. Los textos a los que me refiero son notas que va encontrando el jugador en las misiones y diálogos. Como ya revisé, las escenas pueden ser *cutscenes* o eventos dramáticamente programados.

---

<sup>9</sup> Esta clasificación soluciona el famoso debate entre narratólogos y ludólogos, como lo indica David Ciccoricco (Ryan et al. 225), pues los primeros sugieren que los juegos deberían ser tratados como historias mientras que los últimos sugieren descartar la narrativa del todo como característica del videojuego.



### **Intermedialidad y la referencia implícita de Werner Wolf**

En la narrativa integrada de *We Happy Few* se pueden encontrar referencias literarias implícitas de tres tipos. Las notas y diálogos que encuentra el jugador imitan formalmente o citan a los poemas de distintos movimientos literarios con modificaciones sin indicar la fuente, por lo que se dice que son referencias implícitas (Wolf “Literature and music theory” 325). Las referencias a Shakespeare también están implícitas en la narrativa integrada, pero por lo general, aunque no siempre, en forma de evocaciones. Por ello, la referencia implícita predomina en *We Happy Few* con sus tres variantes (325). Lo que me ayudó a diferenciar entre referencia implícita y explícita fue mi manera de investigar las referencias. Si se hubiera tratado de referencias explícitas, aquellas que abordan directamente otro medio como, por ejemplo, cuando una novela discute una obra musical (325), hubiera podido encontrar los referentes con sólo buscar las palabras literales del juego. No obstante, no fue tan sencillo encontrar los textos, incluso en el caso de las citas, porque el juego mezclaba textos propios o alteraba la obra original; tuve que pensar en temas y motivos y entender a qué textos remitían en varias ocasiones para encontrar los referentes.

Los textos implícitos forman parte a su vez de la intermedialidad y transmedialidad<sup>10</sup> del juego; es decir, se mezclan medios textuales, mecánicos y gráficos para contar una historia, así como también los mundos ficcionales de la poesía migran al mundo ficcional del juego. Esta relación se describe a detalle a continuación y ayuda a entender el juego más que una mera transposición de narrativas.

En palabras de Wolf, la intermedialidad es un término construido en analogía a la intertextualidad y significa la relación entre dos medios de expresión o comunicación distintos. Esta relación, según Wolf: “consists of verifiable or identifiable, direct or indirect participation of

---

<sup>10</sup> Como indica Christy Dena: “The term transmedial fiction names a fictional world that exists across distinct media and art forms. A fictional world can be expanded across stories and games and is often expanded across both digital and nondigital media” (citado en Ryan et al. 486).

two or more media in the signification of a human artifact” (Wolf “Intermediality” 36). Se entiende que el medio es, “a means of communication specified by the use of one or more semiotic systems serving for transmission of a cultural message” (36). Para identificar la medida de la participación de los medios, Wolf sugiere algunos criterios de los cuales tomaré el de intermedialidad intracomposicional. La intermedialidad intracomposicional en esta tesis es equivalente a las referencias que existen dentro de los elementos que componen a una obra artística, por ejemplo, una cita de una obra literaria en una película.<sup>11</sup> Este concepto deriva en referencia intermedial y plurimedialidad como se aprecia en la siguiente gráfica:

---

<sup>11</sup> El caso contrario sería la intermedialidad extracomposicional, una transferencia en lugar de una referencia, por ejemplo, una adaptación de novela a película.

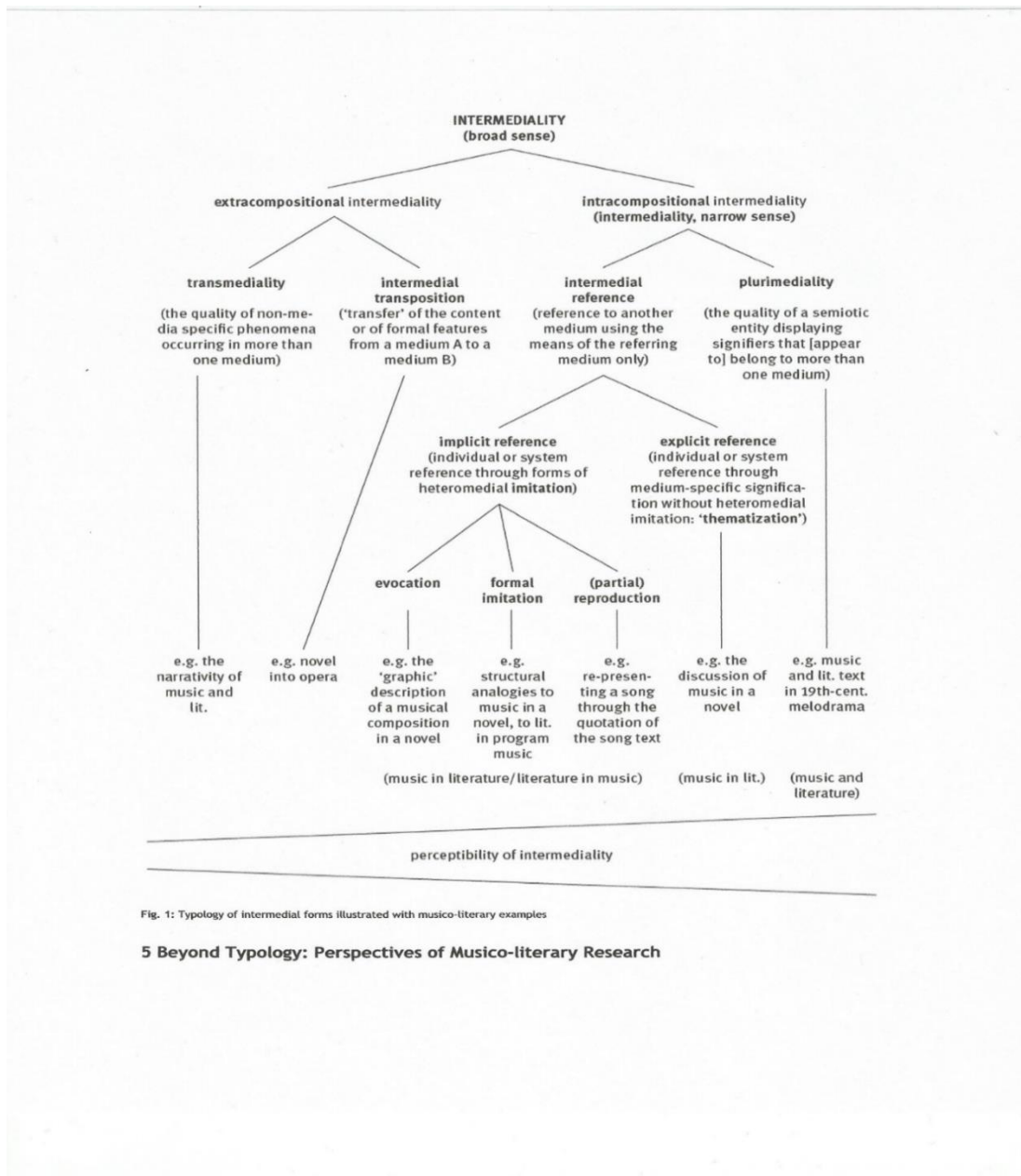


Fig. 1: Typology of intermedial forms illustrated with musico-literary examples

### 5 Beyond Typology: Perspectives of Musico-literary Research

Werner Wolf. Typology of intermedial forms illustrated with musico-literary examples. "Literature and Music: Theory". *Handbook of Intermediality. Literature, Image, Sound, Music*. De Gruyter, 2015.

A pesar de que el videojuego presenta plurimedialidad, yo me concentro en la referencia intermedial que es: "[a] reference to another medium using the means of the referring medium only" (Wolf "Literature and music theory" 325). Esta categoría deriva en referencia implícita, que es "[an] individual or system reference through forms of heteromedial imitation" (325). Finalmente, esta categoría deriva en tres tipos de referencia implícita: *evocation*, que en el caso

del juego se encuentra en la narración ambiental y escenas que evocan a las obras de Shakespeare, *formal imitation*, una analogía estructural y en *partial reproduction*, que es una representación a través de una cita.

En el mundo ficcional de *We Happy Few*, los poemas implícitos que están en las notas y diálogos son imitaciones formales y reproducciones parciales debido a que el contenido y forma de los textos encontrados imita a varias obras literarias canónicas. Por ejemplo, en el capítulo tres discuto la entrada de un diario en el videojuego con características formales de *The Waste Land*, por lo que se trata de una imitación formal. En el capítulo dos discuto el significado de un diálogo en el juego que es una cita modificada de “The Charge of the Light Brigade”, por lo que existe una reproducción parcial. Por su parte, las referencias implícitas a *Henry V*, *Macbeth* y *King Lear*<sup>12</sup> son evocaciones ya que no son imitadas en forma o citadas sino representadas a través de escenas o de la narración ambiental. Por ejemplo, en el capítulo siguiente discuto la pertinencia de una misión en la que hay una familia con los mismos conflictos de *King Lear* evocados tanto en la escena como en la narración ambiental.

### **El modernismo shakespeareano**

Después de haber explicado todas las características del juego y la manera en que la literatura se le presenta al jugador, aún hace falta hacer un análisis interpretativo de lo que significan estos elementos en conjunto. Por ello, doy una breve semblanza del modernismo literario inglés y las propuestas en las que es necesario profundizar para comprender el diálogo transhistórico de Eliot y su percepción de la obra de Shakespeare. Así podré discutir con más detalle el uso del término modernista shakespeareano y su relación con los intentos de rastrear el origen de la violencia

---

<sup>12</sup> King Lear es una excepción, será tanto una evocación como una reproducción parcial. Es la única obra que además de evocarse se citará.

depredadora de la posguerra en la literatura de Shakespeare. Por último, discutiré cómo esta teoría se adapta al videojuego.

El modernismo literario inglés comenzó a finales del siglo XIX y se estableció a partir de la necesidad de romper con los paradigmas victorianos en el sentido social, cultural y religioso. El poema “The Darkling Thrush” de Thomas Hardy, que describe una tierra baldía como resultado del siglo pasado, es un ejemplo de las expectativas pesimistas que caracterizarían a los modernistas, pues su publicación al inicio del siglo XX marca: “the demise of a century of relative conviction and optimism, and it intimates the beginnings of a new era in its skeptical irresolution, its bleak sense of the modern world as ‘hard and dry’...” (*The Norton Anthology*...“Introduction” 1888). A pesar del estancamiento retratado en el poema de Hardy, el siglo XX dio lugar a una serie de cambios radicales, y por ende inquietantes, que resultaron en el cambio de las maneras tradicionales de estructurar y entender la experiencia humana:

because of the mass dislocation of populations by war, empire, and economic migration; and because of the mixing across cultures and classes among rapidly expanding cities, modernity disrupted the old order, upended ethical and social codes, cast into doubt previously stable assumptions about self, community, the world, and the divine”. (1889)

Estos cambios provocaron que durante el modernismo prevalecieran ideas de desestabilización e inclusive de regresión en lugar de progreso. La Primera Guerra Mundial fue lo que definitivamente desencadenó que las ideas de progreso y civilización fueran percibidas como fantasías utópicas, como se aprecia en las obras antiheroicas como la de Wilfred Owen (1891). Por lo tanto, el modernismo fue un movimiento en el que se desacreditaban viejas creencias que incluían los ideales de la literatura fundacional y su optimismo. No obstante, para desacreditar creencias, era necesario regresar a y revisar la tradición.

Debido a todos los cambios sufridos a principios del siglo XX que parecían ir de un extremo a otro, los escritores modernistas optaron por crear un lenguaje poético con ritmos

allegados a los de una conversación (1897). Los autores modernistas trataban al lenguaje como un instrumento confiablemente revelador (1901) ante la incertidumbre que prevalecía en la época debido a sus múltiples cambios. En la obra distópica *Brave New World*, la corrupción del lenguaje, que provoca inquietud en los lectores, se hace evidente a través de su yuxtaposición con el lenguaje incorrupto de las obras de Shakespeare, incorrupto en el sentido de que, para Huxley, Shakespeare representa el auge de la lengua inglesa. Es así como un lenguaje tremendamente coloquial y científico, carente de emoción, sostiene un diálogo con el complejo y apasionado lenguaje de la obra de Shakespeare, que al final resulta eliminado con el resto del pasado inglés.

Con este tipo de conversación a través de la yuxtaposición en mente, surge el diálogo transhistórico de Eliot. La poesía de Eliot se enfoca en los aspectos culturales de decadencia en el mundo Occidental (*The Norton Anthology... "T.S. Eliot" 2523*). Eliot introdujo estas ideas en la poesía inglesa y norteamericana mediante un tipo de ironía lograda por un cambio repentino entre lo formal y lo coloquial (2522). Además, otro aspecto novedoso de su poesía era:

...his deliberate elimination of all merely connective and transitional passages, his building up of the total pattern of meaning through the immediate juxtaposition of images without overt explanation of what they are doing, together with his use of oblique references to other works of literature. (2522)

Esta yuxtaposición, parecida a un diálogo por la falta de mediación, la desarrollaba relacionando obras literarias del pasado, muchas de ellas poco conocidas aún en su tiempo, con su propia obra modernista. De esta manera se creaba un diálogo transhistórico cuyo objetivo era antologizar el pasado para criticar el presente. Así, se puede notar que:

*The Waste Land* is a series of scenes and images with no author's voice intervening to tell us where we are but with the implications developed through multiple contrasts and through analogies of older literary works often referred to in a distorted quotation or half-concealed allusion. (2522)

A pesar de su uso de múltiples referencias, que se puede decir que también son implícitas según la teoría de Wolf, “The imagery and movement of his verse establishes the area of meaning to be developed so that a reader ignorant of most of the literary allusions can often get the feel of the poem and achieve some understanding of what it says” (2522). Lo que hace destacar la poesía de Eliot es su correcto uso de referencias implícitas, pues no es necesario haber leído sus referentes para comprender el significado de su poesía. Así es como Eliot hizo que el lenguaje fuera un instrumento revelador.

*We Happy Few* es muy similar a la poesía de Eliot en el sentido de que yuxtapone sin ningún elemento de transición evidente a la poesía implícita del pasado con el mundo ficcional del juego que evoca a Shakespeare. Como mencioné anteriormente, el juego mezcla y altera las obras originales a tal punto que no es sencillo identificarlas. Sin embargo, hace para los jugadores lo que Eliot hizo con los lectores que no estaban familiarizados con sus referencias literarias: trata sus referencias poéticas implícitas como reveladoras específicamente a través de la obra evocada de Shakespeare, de esta manera, las reclama y transforma al contexto contemporáneo como lo hicieron los modernistas en su tiempo. Además, tal como Eliot, a través de las especificidades del videojuego como son la narración ambiental, textos y escenas, *We Happy Few* logra capturar la sensación de los poemas y que el jugador los experimente o comprenda sin ser necesario que los conozca. En general, esto se debe a que por medio de la yuxtaposición, el jugador percibe una crítica a la violencia depredadora que ejercen la traición y la culpa en un presente de posguerra ficticio que es tratado como semejante al presente contemporáneo.

El modernismo shakespeareano es una reacción del modernismo ante textos tradicionales que sirve para retratar, además, las inquietudes sobre la pérdida de identidad a través de la destrucción de la literatura. Una de las amenazas frecuentes de la distopía modernista es borrar el pasado, o bien, cualquier trazo de una identidad previa a la del presente. En ese sentido, *We*

*Happy Few* es también modernista. Sin embargo, la época en la que se sitúa es, para muchos críticos, la inauguración del posmodernismo o bien, el periodo intermodernista, pero esto no implica que las ansiedades modernistas de la pérdida y desestabilización de la identidad no se hayan replicado en la posguerra. Los años sesenta se caracterizaron por el colapso del imperio británico, pues atravesaba un periodo de descolonización. En el juego se exagera este aspecto histórico de pérdida de la identidad colonizadora al presentar a Inglaterra siendo colonizada por Alemania. Resulta entonces relevante señalar la procedencia del juego de un lugar colonizado, Canadá. Compulsion Games ancla a su videojuego en una herencia modernista porque hace preguntas de identidad inglesa a través de su fragmentación, como lo hace Eliot en su poesía, y señala, a su vez, lo ancladas a la realidad que estas pueden ser, pues el juego se desarrolla en 2016 entre las tensiones del Brexit. El modernismo de Eliot es, como resultado, un cuento aleccionador que no termina, pues el pasado se repite constantemente a pesar de que procura ser borrado. Esta excéntrica idea de borrar el pasado, tan excéntrica como lo es una droga que induce al olvido y por ello a la felicidad, no está tan desapegada de la realidad al igual que las distopías no lo están, pues *We Happy Few* es exagerado, pero a la vez realista e históricamente fiel hasta cierto punto (Clayton y Hunter 13).

Desde sus orígenes, el modernismo es casi por definición una corriente que busca el pasado y la tradición para adaptarla o criticarla, entonces es casi un imperativo que la figura y obra de Shakespeare aparezca en la corriente. Sin embargo, insisto en la subordinación a Shakespeare porque me refiero a lo que hace el videojuego y no la literatura modernista. El juego subordina la obra evocada de Shakespeare al modernismo al utilizar a la poesía del pasado implícita de manera modernista, es decir, como un diálogo transhistórico, pero su punto de partida es siempre la evocación a Shakespeare. Por lo tanto, la yuxtaposición siempre se hace con relación a la obra de Shakespeare.



### **El origen de la violencia depredadora en lo individual y familiar**

El modernismo se caracterizó por retratar una violencia ineludible al llevarse a cabo la Primera y Segunda Guerra Mundial en un lapso corto de tiempo. Poetas como William Butler Yeats y Ted Hughes plasmaron en sus poemas una depredación animalesca que resonaba con la masacre de las Guerras. En los poemas de Yeats lo más violento prevalece sobre la inocencia como se ilustra en “The Second Coming”: “The best lack all conviction, while the worst/ Are full of passionate intensity” (Yeats 7-8), mientras que en los de Hughes hay una naturaleza bestial que reclama poder mediante la muerte como lo ilustra “Hawk Roosting”:

It took the whole of Creation  
To produce my foot, my each feather  
Now I hold Creation in my foot  
Or fly up, and revolve it all slowly-  
I kill where I please because it is all mine. (Hughes 10-14)

Se nota cómo en ambos poemas la violencia es un motivo en sí mismo más que una respuesta o necesidad y, a pesar de que para los animales sea necesario este comportamiento violento para sobrevivir, el poema de Hughes lo plasma como un poder que se ejerce porque se quiere, no porque se necesita. Por lo tanto, la violencia depredadora es una violencia ofensiva y caprichosa. Como resultado, durante la primera mitad del siglo XX se percibía una violencia depredadora, propia de animales cazando a otros, pero, por primera vez, desconectada de un espíritu heroico. Debido a los avances tecnológicos, la guerra dejó de ser un combate entre personas activas y pasó a ser mecanizada, pasiva, planeada y carente de emoción como lo evidencian las trincheras. Incluso, había una percepción de que antes de 1914 todo era menos violento, el mismo nombre de este periodo, *la belle époque*, indicaba una noción de inocencia. No obstante, los esfuerzos de los modernistas ingleses por trazar cuándo se originó la violencia depredadora indicaban que siempre estuvo latente en el imperio inglés y principalmente latente en el individuo y su círculo familiar,

lo que invita a pensar en obras como *Heart of Darkness* en las que la violencia depredadora se ve retratada en individuos sádicos y crueles que a pesar de eso siguen siendo, a los ojos de la sociedad inglesa, el ideal del ciudadano y hombre de familia británico, como es el caso de Kurtz.

Los esfuerzos de los modernistas indicaban que la violencia depredadora siempre había sido parte del canon inglés, no sólo propia de su movimiento, sin embargo, las obras de Shakespeare, al lidiar con temas de traición y culpa en la compleja caracterización individualista<sup>13</sup> de sus personajes, dejaba ver que el individuo y su círculo más privado, la familia, era quien la originaba. Propongo para esta tesis que el diálogo transhistórico con la obra de Shakespeare, o yuxtaposición modernista shakespeareana en este caso, trazaba el origen de la violencia depredadora en la obra de Shakespeare en la traición y culpa ejercidas por el individuo y su familia. Esto acarrea una especie de predicción de que Inglaterra está destinada no a la gloria, sino a la desintegración.

En este capítulo, al haber explicado los conceptos que componen a un videojuego y su relación a la literatura, demostré que es posible abordar la obra desde un enfoque literario sin que sea necesario tener vastos conocimientos de ludología o programación; basta con estar familiarizado con las características básicas del juego, ya que el enfoque de la crítica está bien delimitado. Esto permite separar la información que podría corresponder a un trabajo sociológico o de diseño y conservar aquella que presenta coincidencias con lo literario. En *We Happy Few*, el origen de la violencia depredadora, la traición y culpa que ejerce el individuo y su familia, está implícita en las referencias poéticas en las cuales se evoca a *Henry V*, *Macbeth* y *King Lear*. El juego plasma, a través de la poesía implícita encontrada como imitación formal y reproducción parcial yuxtapuesta con la obra de Shakespeare evocada en su narración ambiental, textos y

---

<sup>13</sup> Para Walter Kauffman, Shakespeare se enfocó en el individuo como nunca antes al plasmar un existencialismo desconocido para movimientos previos al teatro isabelino que cimentó el existencialismo de la novela moderna (citado en Maddrey 39). En ese sentido, Shakespeare era un precursor del modernismo literario inglés.

escenas, una violencia depredadora que se origina en la traición y la culpa ejercidas por el individuo y su familia. En los siguientes capítulos se verá cómo la yuxtaposición modernista shakespeareana se transforma en una experiencia de juego en la que los jugadores se vuelven directamente traidores y culpables de su presente.

**Capítulo II – “You survived artillery and mustard gas, but your daughters are your enemy now”: La traición individual y familiar como origen de la violencia depredadora en *We***

***Happy Few***

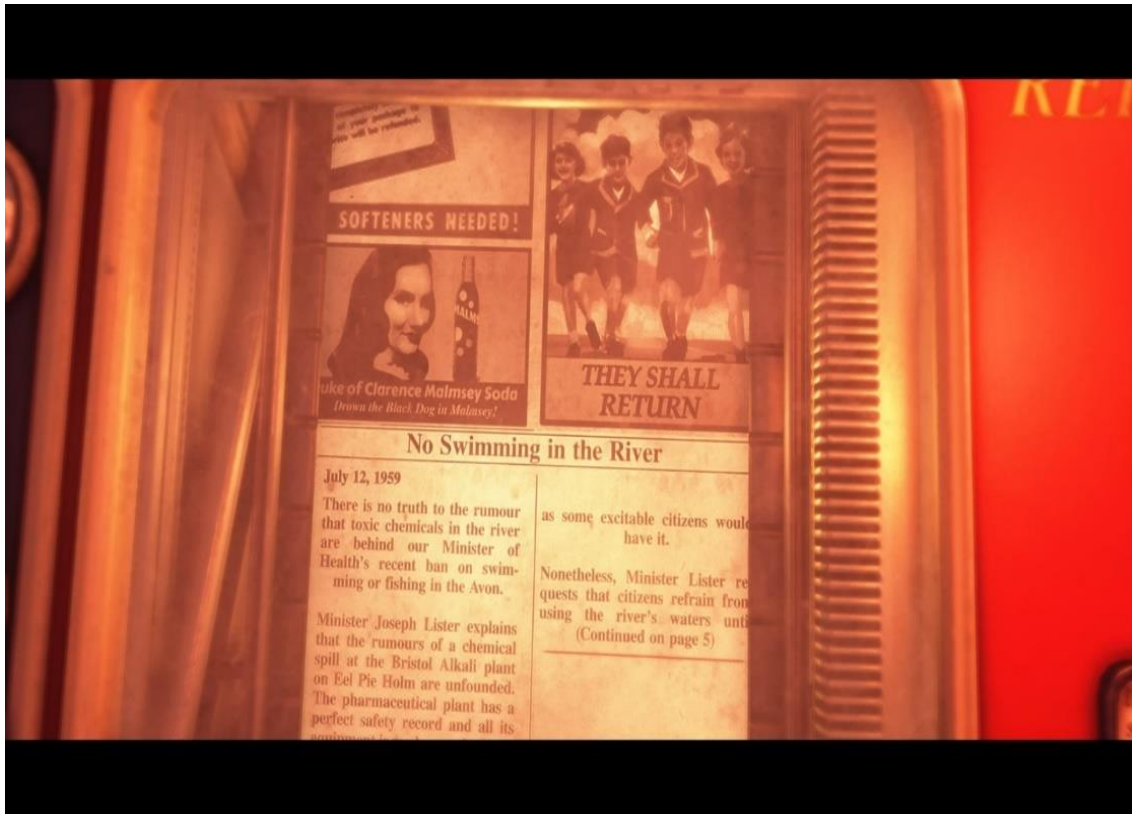
*We Happy Few* comienza estableciendo la obra de Shakespeare como evocación y desarrolla el tema de la traición por medio de los textos poéticos imitados y citados. Los poemas, al provenir de distintas épocas y movimientos literarios, tienen una función dialéctica transhistórica y el jugador-lector, conforme va progresando linealmente, se da cuenta de que las obras de Shakespeare tienen el papel de establecer evocaciones de la traición para desarrollarlas en el resto de los textos que hacen una crítica de la violencia depredadora, presente en la narrativa integrada. La traición en las obras de Shakespeare se resignifica por medio del diálogo transhistórico, provocando que la yuxtaposición modernista shakespeareana rastree el origen de la violencia depredadora a la traición individual y familiar perpetrada y sufrida por los personajes. Además, al experimentar estas perspectivas, el jugador reconoce las maneras en que la violencia depredadora se presenta aún en el contexto contemporáneo.

En este capítulo reviso las correspondencias de las historias o actos con el tema de la traición de las obras de Shakespeare. Primero, analizo cómo se presenta el tema de la traición en el evento introductorio dramáticamente programado y en el título. Después, abordo los cuatro fragmentos poéticos implícitos en notas y diálogos: “The Charge of the Light Brigade”, de Lord Alfred Tennyson, “The Hollow Men”, de T.S. Eliot, “The Second Coming”, de William Butler Yeats, y *Beowulf*. Se verá cómo el juego evoca primero a *Henry V* y *Macbeth* como evocaciones de la traición como origen de la violencia en estos tres textos y después, cómo los yuxtapone con las imitaciones formales y reproducciones parciales de los textos. No abordaré a *King Lear* en

este capítulo dado que es un caso especial: el juego primero establece la obra como referencia implícita a la culpa en un texto, y debido a que el orden de los capítulos es por tema, no lo abordaré sino hasta el tercer capítulo. No obstante, *King Lear* también es evocado para reflejar la traición, sólo que la referencia ocurre más adelante en el juego y no resignifica algún texto, únicamente resignifica a un evento dramáticamente programado. La función de los tres actos es hacer una yuxtaposición modernista shakespeareana sobre el tema de la traición en la narrativa integrada desde tres perspectivas diferentes. Por lo tanto, al encarnarse en los tres personajes, el jugador comprende lo que origina la violencia depredadora al actuar como perpetrador y víctima de la traición, y experimenta una manera diferente de inmersión en *Henry V*, *Macbeth* y *King Lear*.

### **La traición en el juego evocada a través de la obra de Shakespeare**

El juego establece a Shakespeare como evocación desde la escena introductoria donde el jugador puede ver algunos periódicos con anuncios. Uno de ellos dice: “Duke of Clarence Malmsey Soda. Drown the Black Dog in Malmsey!” (*We Happy Few*)



Compulsion Games. Captura de pantalla. PlayStation 4, 2019.

Ésta es una referencia a *Richard III*. A pesar de que no alude a las obras que ya propuse, quiero destacar que esta referencia es la que establece el tema de la traición derivada de las obras de Shakespeare de la manera más sutil y resumida posible. En esta obra, Richard manda a asesinar a su hermano, el duque de Clarence, para usurpar el trono de Inglaterra. Los asesinos ahogan el cuerpo en un barril de Malvasía. Antes de morir, Clarence ruega por su vida diciéndoles a los asesinos que, si no lo matan, su hermano los recompensará. Sin embargo, los asesinos le revelan que él lo mandó matar (*Richard III* 1. 4. 236-237). En este gráfico se prefiguran los acontecimientos de traición en todo el juego, pues Arthur también traiciona a su hermano, lo que probablemente le causó la muerte. La familia Hastings traiciona a Sally, mientras ella también se ve forzada a traicionar, y Ollie traiciona a Margaret al asesinarla. Es importante notar que para el

jugador el anuncio parece un gráfico decorativo, pero que conforme avanza en el juego, se puede dar cuenta de que forma parte de la narración ambiental.

### **La evocación a *Henry V***

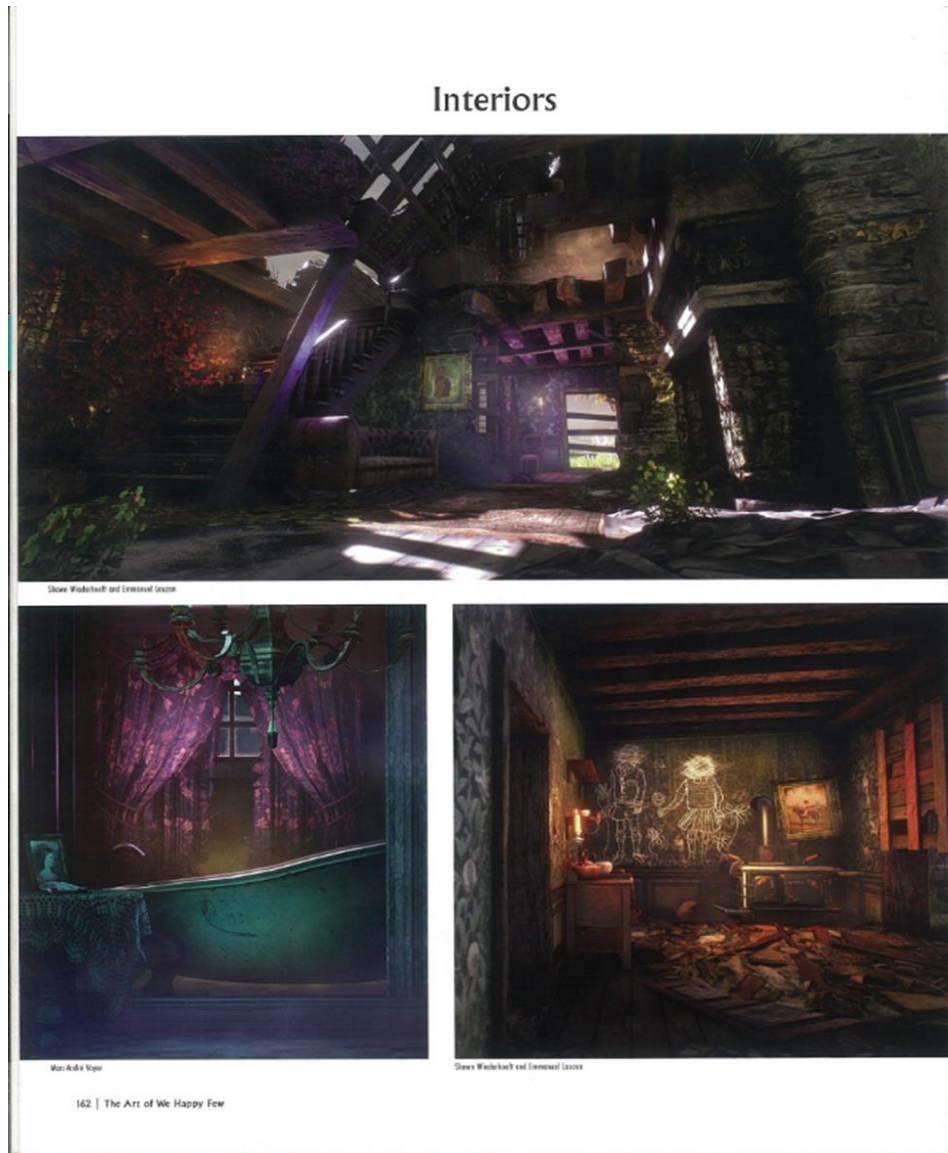
La primera alusión a *Henry V* está en el título del juego y establece el fragmento de la obra al que se recurrirá para desarrollar el tema de la traición en algunos fragmentos poéticos. El título *We Happy Few* es una evocación al discurso del día de San Crispín en *Henry V*. En la obra, estas palabras le dan estatus legendario a la batalla, pues gracias a ella Inglaterra logra conquistar a Francia, cuyos soldados los superaban en número. Así es como Henry V convence a sus soldados de pelear contra el enemigo:

This story shall the good man teach his son;  
And Crispin Crispian Shall ne'er go by,  
From this day to the ending of the world,  
But we in it shall be remembered,—  
We few, we happy few, we band of brothers. (*Henry V* 4. 3. 58-62)

El discurso resulta convincente en la obra porque establece que los soldados ingleses que sean leales hasta el final, que será un pequeño número de personas debido a las circunstancias, serán inmortalizados en la historia al ser recordados por esta batalla. En el juego, el significado del título subvierte el llamado de Henry V a la valentía, ya que los “happy few” son los Wellies que decidieron rendirse y traicionar su identidad y a su familia, pero ser felices a pesar de ello.

Sin embargo, al final del juego puede reestablecerse su asociación con los pocos verdaderamente felices, o sea los tres personajes principales, quienes deciden recordar a pesar de ser superados en número por los que prefieren olvidar. De esta manera, el título que evoca al pasado de Inglaterra, que es glorioso por su victoria del día de San Crispín, se subvierte y reestablece. En el juego, su yuxtaposición con *Henry V* señala que los cimientos de la nación

inglesa están destruidos. Esto implica la destrucción de los espacios en el juego como se puede ver en los gráficos de las casas del Garden District, cuya arquitectura pertenece a distintas épocas del pasado inglés como la jacobina y victoriana (Clayton y Hunter 29).



Marc-André Voyer, Shawn Wiederhoeft y Emmanuel Louzon. Interiors. *The Art of We Happy Few*. Dark Horse Comics, 2018, pp. 162.

Otra de las implicaciones de esta yuxtaposición es una destrucción de las relaciones con los valores culturales, sociales y religiosos antecedentes por medio de la traición, opuesta a la lealtad de las tropas de *Henry V*. Sin embargo, también implica que Inglaterra tiene posibilidades de



regenerarse por medios distintos a los establecidos en el pasado, es decir, no nacionalistas, una posible ayuda Occidental que los tres personajes buscan al intentar escapar de Wellington Wells. Ésta es una manera general de percibir el tema de la traición en *Henry V*. Si al jugador le queda duda sobre esta asociación, existe un ejemplo más específico.

En la misión “Band of Brothers”, Arthur debe encontrar una manera de entrar al Victory Memorial Camp, un campamento militar de veteranos, para recuperar las medallas de Ollie. Si se rodea el perímetro para, en mi caso, buscar una entrada, el jugador se encuentra con un veterano parado de espaldas frente a un monumento.<sup>14</sup> Los veteranos son hostiles, pero débiles, por lo cual el jugador debe distraerlos o asesinarlos. En este caso, la acción más conveniente era asfixiarlo sigilosamente mediante la acción “Take down” para dejarlo inconsciente, o matarlo para poder ver el monumento. Una vez que se toma alguna de estas acciones, en mi caso “Take down”,<sup>15</sup> se puede ver que observaba un monumento con la inscripción: “To The Brave Martyrs Of The Saint Crispin’s Day Uprising Dulce Et Decorum Est Pro Patria Mori” (*We Happy Few*). Lo más significativo en esta secuencia no es que en definitiva *Henry V* sea una referencia del juego, sino que el énfasis estará en subvertir el famoso discurso de lealtad que sirve de fantasía patriótica. Mientras el veterano está tranquilamente recordando la batalla de San Crispín, no está vigilando el perímetro y permanece inmóvil. Así, Arthur, un ciudadano que debería respetar a la autoridad inglesa, lo apuñala, ya sea literal o metafóricamente, por la espalda. Además, se puede concluir que la fuerza militar de la Inglaterra del juego es frágil en comparación con los soldados a los que se les rinde tributo, pues la acción de violencia contra este tipo de soldados es sencilla debido a

---

<sup>14</sup> En mi juego, yo no vi la manera de entrar a pesar de que la entrada estaba muy cerca del objetivo previo, por lo que rodeé el campamento durante mucho tiempo antes de descubrir la entrada y encontré el lugar antes de entrar. Es probable que un jugador con más intuición hubiera entrado primero al campamento y, después de salir, hubiera encontrado el monumento, por lo que no necesariamente se tiene que rodear el perímetro para buscar la entrada.

<sup>15</sup> La decisión de asfixiar al enemigo es probablemente la más común y pocas veces tiene que ver con la moral del jugador, simplemente es más práctico que una distracción, ya que toma más tiempo provocarla, y más práctico que matarlo porque no se causa un alboroto que pueda alertar a otros. Además, las armas, que son objetos de uso común como palas, ramas o tubos de metal, se desgastarían en una pelea innecesaria.

que son viejos, sin mencionar que en este momento del juego se ejerce una de las primeras acciones de violencia depredadora, pues se premedita y es completamente ofensiva.<sup>16</sup> Finalmente, la muerte de este veterano no es para nada dulce ni honorable, pues ni siquiera ve venir a Arthur y no está vigilando nada de importancia para las misiones del juego, pues la secuencia, si el jugador no desea explorar, se puede omitir del todo.

En el acto de Ollie hay otra referencia a *Henry V*. Ollie y los veteranos que marchan en el campamento algunas veces exclaman: “For Harry, England, and Saint George!”, que corresponde a otro de los discursos del rey: “Follow your spirit and upon this charge / Cry ‘God for Harry, England, and Saint George!’” (*Henry V* 3. 1. 68-69). Este discurso en la obra tiene lugar antes de la batalla de San Crispín, y a pesar de ser convincente, no logra el mismo efecto. En la obra, sólo Pistol, un soldado de mala reputación, es el que queda convencido, mientras que el resto de los soldados aún preferirían estar seguros en Londres que invadiendo Francia para ganar fama. Es significativo que Ollie y los veteranos escojan esta referencia al discurso de San Crispín, pues refleja que su calidad de soldados es deficiente, semejante a la de Pistol. Es así como la yuxtaposición de *Henry V* con los soldados del juego revela la traición de los militares al ideal inglés interpretado desde la obra de Shakespeare.

Hay que considerar que en la obra, a pesar de su éxito en la conquista de Francia, Henry también es un traidor. Cuando se convierte en rey termina su amistad con su mentor, Falstaff, un caballero de mala reputación quien se siente traicionado y muere poco después. Al principio, esta acción parece no afectar a Henry debido a que la trama se desenvuelve a su favor, pero la manera

---

<sup>16</sup> Este tipo de violencia es común en la mayoría de los videojuegos. Se mata por entretenimiento fuera de completar objetivo alguno con ningún tipo de restricción emocional de por medio. Muchas veces la violencia depredadora es el objetivo en sí mismo. Juegos como *Grand Theft Auto V* y la serie de *Mortal Kombat* han sido fuertemente criticados por ello.

en la que Shakespeare decide terminar la obra determina que quizás sus acciones traidoras llevaron a que el periodo de gloria del país fuera breve:

Small time, but in that small most greatly lived  
 This star of England: Fortune made his sword;  
 By which the world's best garden be achieved,  
 And of it left his son imperial lord.  
 Henry the Sixth, in infant bands crown'd King  
 Of France and England, did this king succeed;  
 Whose state so many had the managing,  
 That they lost France and made his England bleed:  
 Which oft our stage hath shown: and, for their sake,  
 In your fair minds let this acceptance take. (*Henry V* 5. 2. 5-14)

Toda la Gloria que Shakespeare construye a través de la obra, misma que culmina en el discurso de San Crispín y que se consolida en el desenlace, es una fachada. Por lo que sugiere este fragmento, es claro que considerar a Henry V como figura ideal fundacional es una sobreestimación. En la oración final del coro, “in your fair minds let this acceptance take”, se percibe que Inglaterra siempre estuvo al borde del colapso ya que sus monarcas eran los primeros en traicionar, por ello se traza en la obra de Shakespeare el origen de la violencia que hace sangrar al país.

### **La yuxtaposición modernista shakespeareana: cómo se rastrea la traición en el juego por medio de la evocación a *Henry V* en la poesía de Lord Alfred Tennyson y T.S. Eliot**

Tras demostrar que las alusiones a *Henry V* no son meras coincidencias, es necesario señalarlas en los fragmentos poéticos implícitos. En cualquiera de las misiones del juego, se puede escuchar uno de los diálogos de los *Non Playable Characters*, o NPCs, que son generados aleatoriamente: “Ours not to question why, ours but to do and die” (*We Happy Few*). Ésta es una reproducción

parcial de “The Charge of the Light Brigade”, de Lord Alfred Tennyson. Repasaré el contexto de este poema brevemente ya que se relacionará con el contexto del discurso del día de San Crispín. El ataque de la Brigada Ligera fue, a grandes rasgos, un “disastrous British cavalry charge against heavily defended Russian troops at the Battle of Balaklava during the Crimean War” (Bunting). En la batalla de Balaclava, la infantería rusa logró aproximarse e invadir algunas posiciones de la armada británica: “This left the Russians free to pull back to their lines one of the most valued trophies of eighteenth- and nineteenth-century warfare, enemy guns” (Fawcett et al. 95). Lord Raglan, el comandante de la armada, quien podía ver desde su posición esta acción, dio instrucciones ambiguas que indicaban a la brigada ligera prevenir que los rusos tomaran las armas. Sin embargo, los militares no lograban ver la acción desde su posición y siguieron las instrucciones alteradas del mensajero, que consistían en abatir a una infantería lejana y no a la que Raglan se refería, provocando la muerte de 159 hombres de los 600 que conformaban la brigada. De esta manera, las cuatro personas a cargo de esta caballería lograron destruir en minutos al mejor régimen de caballería del mundo (91). No obstante, algo que Bunting no menciona, es que la caballería tuvo la oportunidad de derrotar a los rusos dos veces antes de que se acercaran a tomar las armas, pero la orden nunca se dio por falta de interés y por comandantes poco preparados. Tomando esto en cuenta, los rusos no estaban “heavily defended”.

Regresando al poema, los versos de Tennyson parcialmente reproducidos, “Theirs not to reason why / theirs but to do and die” (14-15), aclaran que la misión era un suicidio, pues como dice Fawcett, cualquier comandante con sentido común cuestionaría la orden (97). Tennyson, sin embargo, glorifica en su poema la lealtad de los soldados, precisamente el no cuestionar las órdenes, haciendo que los 600 puedan percibirse como héroes por su lealtad:

‘Forward the Light Brigade!’

Was there a man dismayed?

Not though the soldier knew

Someone had blundered. (Tennyson 9-12)

El poema reafirma el heroísmo de la brigada y se asemeja al discurso de batalla del día de San Crispín. El ejército británico siempre es heroico por actuar a pesar de la adversidad, pero en *We Happy Few*, por medio de la yuxtaposición entre poesía de otra época con los acontecimientos del juego, queda claro que este heroísmo se cuestiona y subvierte tal como lo hicieron autores modernistas, como Wilfred Owen en su poema “Dulce et Decorum Est”.<sup>17</sup> La referencia a un poema victoriano provoca un diálogo en el juego entre el pasado y su presente ficcional, y reemplaza el concepto de heroísmo por el de la violencia de la guerra, por lo tanto, se experimenta el diálogo transhistórico a través de la evocación de la función del discurso de San Crispín de Shakespeare y se experimenta una yuxtaposición modernista shakespeariana.

En lugar de que los Wellies contraatacaran a los alemanes por medio de violencia defensiva, optaron por una violencia ofensiva o depredadora hacia sus propios hijos al seguir órdenes cuestionables. Además, el jugador logra percibir, a pesar de que no conozca el texto, que la miseria de la Inglaterra ficcional distópica del juego es consecuencia de seguir órdenes cuestionables, pues a los Wellies se les ordenó entregar a sus hijos por su lealtad a Inglaterra provocando que traicionaran a su familia. Los ideales fomentados en el discurso del día de San Crispín se quiebran, ya que, gracias a que se acató esta orden por temor al ataque de los tanques alemanes, ni siquiera hay historia de guerra que el hombre bueno le enseñe a su hijo, pues no sólo el Joy induce al olvido, sino que no hay niños. El ideal que intenta rescatar Wellington Wells

---

<sup>17</sup> A pesar de que su tema es uno de los peores ataques británicos de la historia, “The Charge of the Light Brigade” glorifica el sacrificio y valentía de la caballería sin tomar en cuenta el horror de la guerra. Además, es un poema que representa acción y movimiento. En cambio, si se toma como punto de comparación el poema de Tennyson el mensaje de “Dulce et Decorum Est” es que la declaración *Dulce et decorum est pro patria mori* es una mentira (y por lo tanto también el mensaje del poema de Tennyson), pues la gloria no puede remediar la muerte ni el trauma de los que atestiguan las atrocidades bélicas. Por ende, es un poema que retrata el estancamiento y la inmovilidad a través de las trincheras. La falta de acción de este poema corresponde más con los temas que trata el videojuego.

consiste entonces en revivir la lealtad representada en *Henry V*: pensar que lo que le hicieron a sus hijos era un deber, por lo que resulta relevante la sustitución del pronombre “Theirs” en el original por “Ours”, ya que todos los personajes debieron hacer sacrificios, no sólo los soldados. Sin embargo, su lealtad es un ideal obsoleto y se demuestra con la destrucción que presentan los gráficos del Garden District.



Whitney Clayton. The Garden District Concepts. *The Art of We Happy Few*. Dark Horse Comics, 2018, pp. 157.

Asimismo, los militares, en especial el General Byng, debieron saber que algo andaba mal con los tanques alemanes, pero fueron negligentes como los comandantes de la brigada ligera.

De manera similar al poema anterior, la reproducción parcial de “The Hollow Men” también evoca a *Henry V*. Otro de los diálogos que se escuchan en el Garden District es “We are the hollow men. We are the stuffed men” (*We Happy Few*). El poema describe la desintegración del ideal del imperio inglés al hablar sobre un reino de muerte en donde nada crece (Eliot 20-46), lo que se puede asociar a la subversión del discurso de San Crispín. El heroísmo del imperio desaparece con los versos “Our dried voices, when / We whisper together / Are quiet and meaningless...” (Eliot 5-7). Al quitarle el volumen y significado a las voces poéticas, Eliot les quita agencia, y cualquier ideal que impulse a la acción desaparece. Con sus últimos versos retrata una desintegración del reino espiritual y la destrucción del reino terrenal:

For Thine is the Kingdom

For Thine is

Life is

For Thine is the

This is the way the world ends

This is the way the world ends

This is the way the world ends

Not with a bang but a whimper. (Eliot 91-98)

Esto traiciona directamente la función del discurso de *Henry V*, pues además de la desintegración del reino (reino entendido como imperio británico), el mundo termina como indica el último verso: “Not with a bang but a whimper”. De nuevo, el estallido climático que posiblemente provenga de una violencia afectiva, aquella provocada por una emoción y como respuesta a un ataque, es sustituida por un gemido que, aunado a la insignificancia, remite a un sonido

animalesco. Por lo tanto, los versos “And Crispin Crispian shall ne’er go by, / From this day to the ending of the world,” no tienen cabida en el juego.

Los versos implícitos declamados en el Garden District muestran el significado de escenas de acción particulares y decisiones gráficas. Un ejemplo de esto son las escenas de asesinato por los Headboys. Ésta es una pandilla armada que patrulla el Garden District, aunque también está presente en Hamlyn Village como un grupo delictivo. Son un tipo de Downer que no puede tomar Joy debido a reacciones alérgicas. Si el jugador no logra escapar de ellos, éstos enuncian diálogos que parecen fuera de contexto, como se observa en el video “We Happy Few diálogos en escena 1” (Dánae Arteaga). En lugar de insultar al personaje principal con el que se esté jugando, los diálogos se refieren a todos los eventos del pasado que llevaron a Wellington Wells a ser un lugar distópico, como la guerra y los tanques de papel maché. Cuando el personaje está a punto de morir, los diálogos se transforman en “You can’t just call it a Victory! A Victory is when you win!” y “We’ve come to the end of our time! We’ve come to the end of our time!” (*We Happy Few*). El diálogo de la victoria se enuncia siempre que un personaje está a punto de morir o tendido en el suelo, lo cual indica que, si se siguen refiriendo a los eventos del mundo ficcional del juego, Inglaterra ya no tiene victorias, pues no le “ganó” a los alemanes. Al mismo tiempo, indica que los Headboys no sienten que le “ganaron” al personaje que asesinaron, una percepción que tendría el jugador típicamente al tratarse de un combate de videojuego en el que parte del entretenimiento y recompensa consiste en ganar.

Por otra parte, los versos “This is the way the world ends / Not with a bang but a whimper” enfatizan la falta de una actitud de victoria ante la muerte. Gracias a cómo se muestra el poema de Tennyson en esta secuencia y a que se establece una relación antologizadora con “The Charge of the Light Brigade” de acatar órdenes sin sentido, la narrativa del juego construye la temática de que las acciones de los Wellies en el mundo ficcional siempre carecen de



significado. El diálogo de “We’ve come to the end of our time” es una interpretación de las palabras de despedida de Uncle Jack, el conductor de televisión de Wellington Wells, al concluir cada episodio de su show. Su significado en esta interpretación de los Headboys es similar al de “This is the way the world ends”, pues ya no aluden al fin del show, sino al fin de los tiempos, reconociendo que Wellington Wells está colapsando. Otra característica relevante del poema de Eliot es su repetitividad, que en el juego se resignifica en el diseño de los NPCs. Todos los Wellies tienen la misma cara y las mismas variaciones de ropa,



Tito Belgrave y Emmanuel Lauzon. Citizens of Wellington Wells. *The Art of We Happy Few*. Dark Horse Comics, 2018, pp. 18.

por lo que cuando dicen “We are the hollow men, the stuffed men”, reconocen que son genéricos, huecos, y que su propósito es rellenar el mundo ficcional del juego y no hacer nada significativo. Toda esta subversión de ideales traiciona el discurso de trascendencia y de acción de *Henry V*.

### **La evocación a *Macbeth***

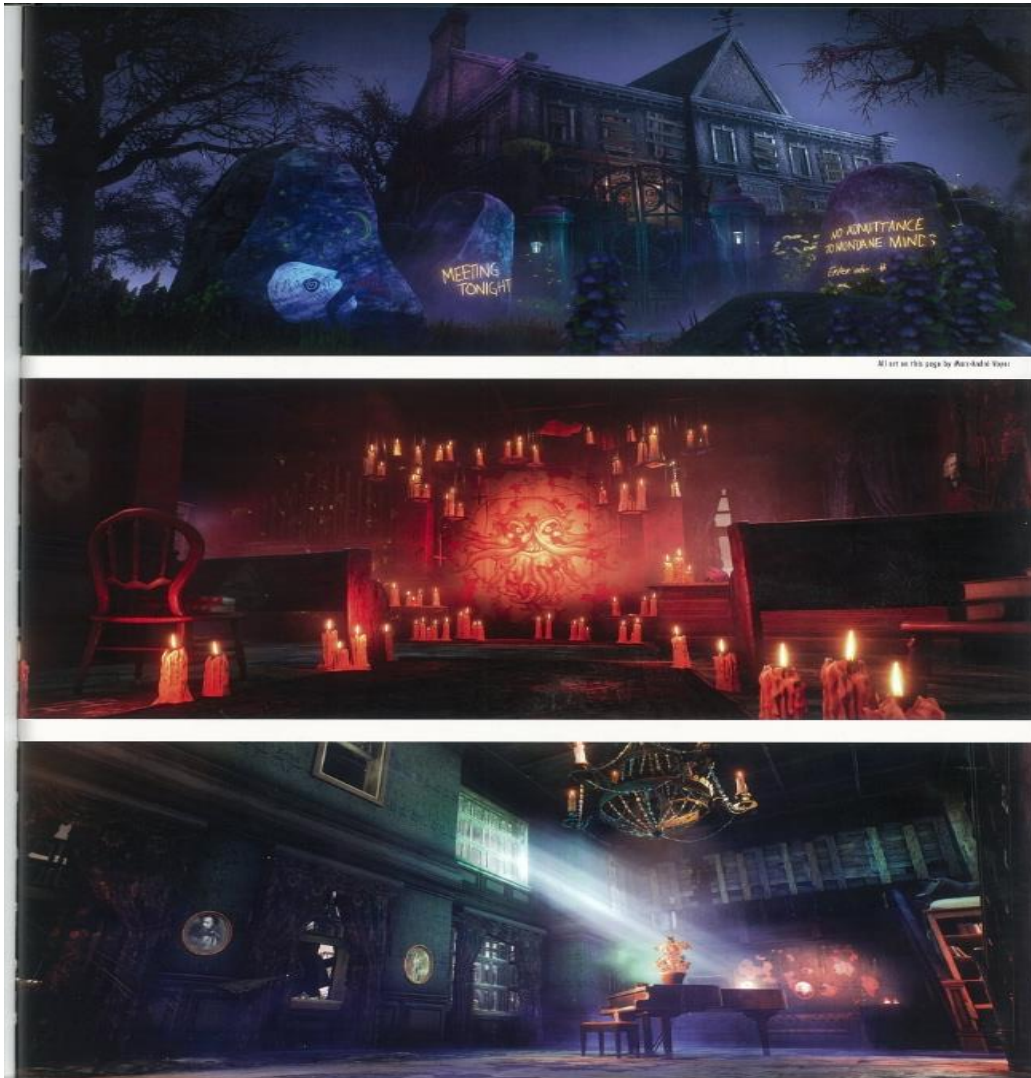
Retomando la idea de la destrucción de un reino espiritual en el poema con los versos “For Thine is the Kingdom”, los Wellies también destruyeron su espiritualidad, como dicen Whitney Clayton y Lisa Hunter: “When Wellies turned their backs on the past, they lost their traditional faith. Now their unmoored spiritual longings make them easy prey for crackpot cultists” (174). Esta traición transita hacia *Macbeth* debido a que se abandonan los valores previos a favor de las predicciones de un mundo ocultista, tal como lo hizo Macbeth al abandonar su lealtad al rey por la predicción de las Wyrd Sisters. La narración ambiental se asemeja a la de *Macbeth* con los lugares ocultistas del Garden District que el jugador va descubriendo conforme progresa en el juego.

El Garden District es un área bombardeada e irreparable de Wellington Wells que, tal como lo ponen Clayton y Hunter: “Despite its bombed out craters and ruins, it is overgrown with flowers, and there is a certain coziness to the lamplight in the old interiors, illuminating the worn Victorian furniture” (154). Por ello también recuerda al jardín del Edén. El Distrito remite a algo tan lejano que implica un estado de regresión a la historia antigua de Inglaterra:

To evoke a feeling of nature and purity, we wanted The Garden District to look like an overgrown English countryside with rolling hills, fields, wildflowers, and native trees (elms, willows, crab apples, and oaks). Crumbling stone walls line the roads, and remnants of medieval castles are scattered over the hills. If you look hard, you might even see pagan stone circles...But The Garden District isn't just old England, it's the Britain of folklore—both the seen and unseen. We were inspired by the witchy, stylized

images, as well as by Hobbit-like settlements. The crumbling architecture gave us an excuse to explore strange shapes and spaces. (Clayton y Hunter 157)

El folklor inglés se presenta en la narración ambiental del Garden District como se puede ver en la siguiente imagen.



Whitney Clayton. *Mystery House. The Art of We Happy Few*. Dark Horse Comics, 2018, pp. 175.

También se aprecia, a partir del minuto 2:50 de “We Happy Few Garden District Walkthrough 1” (Dánae Arteaga), un cofre de ofrendas a Hécate. Por ello, “the heightened folkloric quality of The Garden District makes it the natural home for witches and oddballs. The Weird Sisters have always taken a special interest in Sally; they’re inspired by the witches in *Macbeth*” (Clayton y

Hunter 177). Tal como en *Macbeth*, hay un ambiente de misterio sobre la influencia de las brujas en el mundo ficcional, pues el cofre de ofrendas a Hécate le puede dar al personaje lo que necesita, como se ve en el video.

Además, las brujas le dan predicciones a Sally, al igual que lo hacían con Macbeth. Esto se aprecia en el video “We Happy Few Three Witches” (Dánae Arteaga). Sin embargo, a diferencia de lo que pasa con Macbeth, las brujas ayudan a Sally en su travesía. Se sugiere por estas decisiones de narrativa ambiental y escénicas que hay un intercambio de valores tradicionales, por lo general judeocristianos, por un retorno a la magia. Esto a su vez puede ser percibido como una traición a los valores victorianos que promovían una cosmovisión cristiana.

**La yuxtaposición modernista shakespeareana: cómo se rastrea la traición en el juego por medio de la evocación a *Macbeth* en la poesía de William Butler Yeats y *Beowulf***

La traición espiritual evocada en *Macbeth* se demuestra en los dos diálogos que citan “The Second Coming”, de William Butler Yeats. Me enfoco en el diálogo: “What rough beast slouches towards the House of Bread?”. Ésta es una reproducción parcial de los versos “And what rough beast, its hour come round at last / Slouches towards Bethlehem to be born?” (Yeats 21-22). En su poema, Yeats anuncia la segunda venida, pero no de Cristo, sino de una bestia. A lo largo del poema, desacredita las ideas de progreso que antecedían a la inauguración del siglo XX con los versos:

The best lack all conviction, while the worst  
Are full of passionate intensity.

Surely some revelation is at hand;  
Surely the Second Coming is at hand. (Yeats 7-10)

Yeats indica que los mejores no prevalecen en el mundo, sólo los peores, y enfatiza que una revelación, algo de importancia aparentemente divina, se aproxima; sin embargo, en los versos “twenty centuries of stony sleep / Were vexed to nightmare by a rocking cradle” (19-20), la revelación anuncia la llegada de algo de pesadilla: la venida de un ente demoniaco. Esto tiene implicaciones regresivas, ya que veinte siglos no sirvieron para evolucionar, sino para llegar a un estado atávico, como discutiré a continuación. Se nota en este poema modernista que todas las ideas de progreso que se tenían antes del movimiento no sirvieron más que para causar destrucción depredadora por las Guerras Mundiales. La traición espiritual insinuada en *Macbeth* se hace evidente en este diálogo, pues se sustituye la figura cristiana por un ente pagano que además toma la forma de algo depredador por su carácter bestial. A su vez, los Wellies son víctimas de la depredación de los líderes de cultos, como indican Clayton y Hunter, que buscan obtener poder a costa de la muerte de otros. Esto se puede explorar en las misiones “Squaring the Circle” y “Reservations” en las que hay líderes de cultos que buscan envenenar a otros para quedarse con sus pertenencias.

Para entender mejor el estado de regresión al que me refiero, explicaré brevemente a qué se refiere el atavismo moderno. El atavismo es una teoría desarrollada durante la época victoriana sobre la regresión a un estado primitivo; es la versión inversa de la teoría de la evolución de Darwin, ya que, según los victorianos, así como había evolución podría haber regresión. Con atavismo moderno me refiero a la propuesta de Dana Seitler: “modernity sought a break with the past, but that break necessitated the past’s return. Atavism... provides a privileged lens through which to grasp this paradox” (5). Cuando describí el movimiento modernista en el capítulo anterior, aclaré que en él se desacreditaban viejas creencias. No obstante, para desacreditar esas creencias, era necesario regresar a y revisar la tradición, en otras palabras, acreditar al pasado como pocos movimientos literarios lo han hecho. Además de entender esta paradoja a través del

diálogo transhistórico de Eliot, se puede entender a través de un estado de regresión a lo primitivo y aquí es en dónde el juego introduce su referencia poética más antigua del canon literario inglés: *Beowulf*.

En Wellington Wells hay otro tipo de Downer, el Plaguie. Los Plaguies tienen una enfermedad parecida a la peste negra que les provoca un estado de frenesí asesino. Su mayor temor es la luz.<sup>18</sup> Esta peste les provoca decir diálogos en inglés antiguo que resultan ser versos de *Beowulf*. Los Plaguies declaman, “there he must await the creature stained with crimes, the great judgment” (*Beowulf* 978-79), un verso que se refiere a Grendel, el monstruo que ataca Heorot. Esta reproducción parcial manifiesta por qué los Plaguies se caracterizan por sentir un frenesí asesino y temerle a la luz, pues son equivalentes a Grendel, el monstruo que asesina de noche; sin embargo, la analogía se extiende a que los Wellies se sienten este monstruo al haber entregado a sus hijos. Esta comparación de los Wellies con Grendel hace que pasen de un estado civilizado a uno primitivo y bestial que de por sí ya estaba reflejado por el retorno de la arcaica enfermedad de la peste negra.

Otra característica de Grendel es su bestialidad, que también asumen los Plaguies. Seitler señala que el atavismo se manifiesta por medio de la irrupción de lo animal en el humano en un vínculo temporal:

the fibers of time: past (human prehistory), present (the body now), and future (the bodies it will affect). We can begin to grasp the complexity involved if we think about what view of human being such connection posits: atavism suggests not simply genetic continuity but historical and corporeal recursivity. The body, atavism indicates, is

---

<sup>18</sup> El encuentro con los Plaguies se da aproximadamente a la mitad de las misiones del acto de Arthur y de ahí es recurrente en los demás actos. Los Plaguies dificultan salir de noche, pues aparte de que hay toque de queda y de que se puede ser interceptado por los Headboys, como mostré en el video, los Plaguies también salen a asesinar tanto a Headboys como al personaje, como se puede observar en “We Happy Few diálogos en escena 2” (Dánae Arteaga).

reversible, changing, and susceptible to decline; it is affected by an endless cycle of decomposition and recomposition, futurity and return. (6-7)

Pareciera que Seitler está hablando del diálogo transhistórico de Eliot. Los paralelos con el atavismo y el diálogo transhistórico están presentes al indicar que la continuidad o el progreso están relacionados con la recursividad histórica y corpórea en donde se repite un ciclo de retorno y futuro. Esta descripción también remite a los versos de “The Second Coming”: “Turning and turning in the widening gyre / The falcon cannot hear the falconer” (Yeats 1-2), en donde la repetición también tiene una función de indicar un eterno retorno. Desde otra perspectiva, se puede anticipar que esta recursividad conlleva una violencia depredadora, pues la acción de depredar se origina en la cadena alimenticia, un sistema en el que un animal se alimenta de la especie precedente y es alimento de la siguiente. Este comportamiento bestial, que los humanos encabezan, lo logran reconocer los Plaguies en sí mismos en términos peores que los de Grendel, ya que ellos traicionaron a su propia “especie” y depredaron a sus propios hijos para sobrevivir.

La traición hacia el progreso de la propia comunidad se evoca en *Macbeth*. En la obra, Macbeth es un general escocés excelente: es fuerte, valiente y leal, hasta que tres brujas le predicen que será rey de Escocia. Lady Macbeth lo convence de matar al rey Duncan para convertirse en rey, lo que desencadena una serie de asesinatos por parte de Macbeth para permanecer en el trono. Desde el punto de vista atávico del juego, Macbeth es un traidor no sólo a la patria, sino a la familia real escocesa, lo que provoca una ambientación regresiva de la obra en la que hay elementos paganos presentes. Esta evocación de la traición se muestra en otras reproducciones parciales de los versos de *Beowulf* que se reproducen en el juego: “then wretched he went, deprived of joy to see his place of death” (*Beowulf* 1274-75) y “he fell in the fight having forfeited his life” (*Beowulf* 1337-38). Estos versos se refieren a Beowulf cuando es rey y su reinado está a punto de terminar. En el mundo ficticio de Wellington Wells, los Plaguies son la

materialización del fin del orden y de los tiempos, sin mencionar que son los más privados de “joy” entendido como júbilo y como la droga. Además, la aparición de las tres brujas en el juego tiene una función profetizadora como la tiene en *Macbeth*, pues estos seres paganos profetizan el futuro y critican el presente de Sally y de Wellington Wells.

### **El origen de la violencia depredadora: la traición individual y familiar**

Teniendo en cuenta que ya se sabe cómo se rastrea el origen de la violencia por medio de la traición que se evoca en las obras de Shakespeare, una traición a los ideales de unión, acción, espiritualidad y patriotismo inglés, me gustaría identificar que se rastrea al individuo y la familia. La traición individual en *We Happy Few* se da de un personaje principal a uno secundario, pues como revisé, la traición a todos estos ideales ingleses tiene su origen en lo que mueve la trama de todo el juego: la traición de Arthur a Percy. Arthur rompe principalmente el ideal de unión y patriotismo, pues no se quedó con su hermano y actuó más bien como Richard III; a pesar de que lo hace por necesidad, no respeta la autoridad y llega a asesinar.<sup>19</sup> Además, al ser su traición la detonadora de la historia, sigue provocando que se perpetre en las vidas de Sally y Ollie y, que a su vez, ellos la sigan experimentando o perpetrando como una cadena de depredación. El acto de Arthur, entonces, se asemeja al fragmento implícito de *Richard III*, ya que prefigura que todos los acontecimientos serán violentos por una traición con propósitos egoístas desde el origen.

El padre de Arthur, a pesar de que se describe muy poco en el juego, es una figura que Arthur repudia, pues en momentos aleatorios del juego dice extrañar a su madre, pero no a su padre, y, según el recuento de Sally, era un abusador sexual al sostener relaciones con Sally cuando ella era menor de edad. Estos sucesos tienen un impacto en el personaje de Arthur, el cual

---

<sup>19</sup> Es posible completar el juego sin asesinar a nadie, pero es extremadamente difícil; inclusive hay un trofeo de oro llamado “The Saint” que sólo el 0.5 por ciento de los jugadores ha logrado obtener. El juego también incita al jugador a asesinar algunas veces para obtener una recompensa de nuevas habilidades.



antes de su travesía gustaba de distanciarse de los problemas. Por otra parte, la traición de Ollie a su patria provocó que fuera castigado con la traición a una familia que él creyó tener para que compartiera el tormento de los demás Wellies. Como una de las familias que perdió a sus hijos pudo haber sido la suya, su castigo es la apropiación de Margaret como su hija.

### **La evocación a *King Lear***

Por otra parte, Sally traiciona los ideales espirituales ingleses ya que sigue a las Weird Sisters, sin embargo, también se ve obligada a traicionar para progresar en el juego. Estas escenas tienen lugar en la misión “Gland of Hope and Glory”<sup>20</sup>, Sally debe entrar a la casa de un coronel para extraerle la glándula pituitaria, necesaria para fabricar un compuesto químico. El coronel Lawrence vive con sus dos hijas que sólo esperan que muera pronto para apropiarse de la herencia. Como consecuencia, ninguna lo cuida a pesar de que las llama constantemente desde el ático. Se insinúa que hay una tercera hija que no está para defender al padre. Cuando Sally llega al ático se encuentra al coronel de espaldas en una silla de ruedas. Hay un cuadro colgado con la bandera de Gran Bretaña frente a él. Cuando el coronel se da cuenta de que es una impostora, pide ayuda. Entonces Sally utiliza el extractor, que provoca un estruendo tan fuerte que el cuadro con la bandera se cae. Sally, al igual que Arthur en “Band of Brothers”, al traicionar y violentar al coronel de manera depredadora, traiciona a su propio país y provoca su caída. Así se establece que la traición a los ideales comienza en el individuo. Otro ejemplo del individuo como originador de la violencia depredadora está en el acto de Ollie debido a que piensa que es el defensor de Margaret sin darse cuenta que él fue quien provocó su muerte.

No obstante, la traición familiar está presente en la misma medida que la individual. En esta misión, las hijas del coronel se llaman Honour, Regina y Hope MacLear lo cual evoca a *King*

---

<sup>20</sup> Esta escena se aprecia en el video “We Happy Few Gland of Hope and Glory” (Dánae Arteaga).

*Lear*. En *King Lear*, Lear es el anciano rey de Bretaña, quien decide dejar su herencia a dos de sus hijas, Goneril y Regan, y desheredar a Cordelia por no expresarle su amor mediante los mismos halagos que sus hermanas. Goneril y Regan en realidad no aman a su padre y sólo les interesa la herencia, por lo que terminan maltratándolo para quitarle el poder. Esta mala decisión da lugar a un final trágico en el que Cordelia, la hija que en verdad amaba a su padre, es asesinada por orden de Edmund, un oportunista que provoca peleas entre las dos hermanas y que aparentemente busca poder, pero que en realidad quiere un reconocimiento familiar por su estatus de bastardo.

Hay un evento dramáticamente programado en esta misión que evoca la misma situación que en *King Lear*. Cuando Sally entra a la casa, Honour y Regina están discutiendo sobre a quién le corresponde quedarse con un sofá y Regina acusa a Honour de hacer que un personaje llamado Edmund orinara en él para inculparla y que Honour lograra quedarse con él. Más adelante, el coronel confunde a Sally con su hija Hope y le cuenta del maltrato que sufre a manos de sus hijas. Sally pretende ser Hope exclamando: “How horrible. You survived artillery and mustard gas, but your daughters are your enemy now” (*We Happy Few*). Con este diálogo Sally destaca que la violencia depredadora se origina también en la familia, rescatando esta interpretación de *King Lear*. También, la conducta de esperar a que el coronel muera y no cuidarlo a propósito resulta calculadora y carente de emoción como lo es depredar en este caso.

### **El traidor traicionado**

Los personajes principales también son víctimas de la traición. Arthur es traicionado por Sally según su recuento de los acontecimientos. Sally es traicionada por su familia al abandonarla y por el doctor Verloc al robarle sus ideas. Ollie es traicionado por Victoria al hacerle creer que lo va a ayudar, además de que los personajes para los cuales solía trabajar siempre lo describen como un

hombre verdaderamente ingenuo. Es así como la violencia depredadora sigue una cadena sin final.

El jugador, al experimentar en la perspectiva de primera persona a Arthur, Sally y Ollie, logra encarnar a un traidor en tres actos. Esta acción performativa del juego lo lleva a reconocer las conductas que originan e imponen la violencia depredadora. Lo que el jugador reconoce es una continuidad y recursividad de la traición por medio del diálogo transhistórico de los poemas implícitos.

El juego, al proponer que desde Shakespeare, el representante por excelencia y centro de la literatura inglesa, ya estaban establecidas las pautas para la violencia depredadora por la que se caracterizarían las Guerras Mundiales y la posguerra, destaca que los ideales ingleses estaban destinados a colapsar. El jugador puede experimentar el origen de la violencia depredadora a través de la narración ambiental e integrada, al encarnar a un traidor de los ideales ingleses y sobre todo al localizar que la violencia de la posguerra, y aún contemporánea, empieza a desarrollarse en la estructura básica social: el individuo y su familia. No obstante, la traición no es el único legado recurrente de la violencia depredadora. La culpa es un legado incluso más ineludible que la violencia le hereda tanto a los personajes como al jugador, ya que si la traición es la causa, la culpa es la consecuencia. En el siguiente capítulo revisaré cómo la culpa es evocada a través de la yuxtaposición modernista shakespeareana.

**Capítulo III – “In Flanders Field the poppies wilt. They’ve heard about poor England’s guilt’: La culpa individual y familiar como producto de la violencia depredadora en *We***

***Happy Few***

Al igual que la traición, otro aspecto de la violencia depredadora que se perpetra y tematiza en el juego a través de la yuxtaposición modernista shakespeareana es la culpa. Este capítulo se centra en las consecuencias de la traición individual y familiar. En el juego, los textos de Shakespeare vuelven a evocarse en la narrativa integrada, en donde se encuentran las referencias poéticas implícitas, pero en este caso, estos textos también tematizan la narrativa emergente de la introducción y el epílogo. Nuevamente, la culpa individual y familiar retratada en la obra de Shakespeare se resignifica por medio de la yuxtaposición modernista shakespeareana como un producto de la violencia depredadora para mostrar un discurso de inquietudes éticas que impide un juicio moral.

En este capítulo analizo la yuxtaposición modernista shakespeareana que hacen la imitación formal de “In Flanders Fields” de John McCrae con el discurso del día de San Crispín en *Henry V*. Además, señalo el diálogo entre las especificidades del juego y la culpa en ambas obras. En relación con esa culpa, explico cómo es un producto de la violencia depredadora por medio de la escena en la que Lady Macbeth se lava las manos yuxtapuesta con una referencia a *Beowulf*. Luego, analizo cómo el diario de Margery Flowerdew en el juego imita formalmente y reproduce parcialmente a *The Waste Land*. A su vez, esta referencia implícita se yuxtapone con *King Lear*. Demostraré por medio de la yuxtaposición modernista shakespeareana que la culpa individual y familiar es un producto de la violencia depredadora por ser un legado que se genera en las ansiedades éticas de la guerra y la posguerra. El diálogo transhistórico de los poemas

muestra las inquietudes de los Wellies sobre la responsabilidad ética fallida del pasado en el presente del mundo ficcional del juego. Sin embargo, la narrativa emergente de la introducción y del epílogo presentan las ansiedades éticas con respecto al futuro en lugar del pasado y del presente. De esa manera, el jugador experimenta las mismas ansiedades sobre la responsabilidad ética y la dificultad de tomar decisiones moralmente correctas, y entiende la dificultad de juzgar las acciones violentas de las distopías y sus personajes.

### **La yuxtaposición modernista shakespeariana: cómo se refleja culpa en el juego por medio de la evocación a *Henry V* en la poesía de John McCrae**

Ya revisé en el capítulo anterior cómo se presentaba el discurso del día de San Crispín en el juego, pero ahora, en lugar de retratar la traición por medio de la subversión de los ideales que fomenta, el discurso sirve para retratar la culpa que provoca esa traición. “Poems of Private Reggie Gibbon” es una nota en forma de poema en el juego que reproduce e imita formalmente “In Flanders Fields”, de John McCrae. Se puede encontrar en el acto de Arthur y de Ollie cerca del Victory Memorial Camp. El título del poema es “The P.O.W Rebellion”. Para entender sus implicaciones analizo primero “In Flanders Fields” y lo yuxtapongo con “The P.O.W Rebellion”.

La primera estrofa del poema de McCrae dice lo siguiente:

In Flanders Fields the poppies blow  
Between the crosses, row on row,  
That mark our place; and in the sky  
The larks, still bravely singing, fly  
Scarce Heard amid the guns below. (McCrae 1-5)

Cabe mencionar que esta estrofa es famosa por crear la amapola del recuerdo (The Royal British Legion), un símbolo utilizado, en especial en la Gran Bretaña, para conmemorar a los militares.

En la nota, versos similares sustituyen toda la estrofa:

In Flanders Field  
 The poppies wilt.  
 They've heard about  
 Poor England's guilt. (*We Happy Few*)

En el mundo del juego, las amapolas se marchitaron, por lo que no hay lugar ni versos que conmemoren en donde están los militares muertos; por lo tanto, no hay memoria de la guerra. La destrucción es total y no parcial como en el poema de McCrae, no sólo porque las primeras dos líneas hayan sustituido toda la estrofa, sino también porque en la nota no quedan ni amapolas ni alondras que atestigüen la guerra.

La siguiente estrofa de "In Flanders Fields" continúa con:

We are the Dead, Short days ago  
 We lived, felt dawn, saw sunset glow,  
 Loved and were loved, and now we lie,  
 In Flanders Fields. (McCrae 6-9)

En el poema de McCrae se pueden identificar indicios de una forma particular de recordar, algo que se denomina mundo inocente. Este concepto se refiere al paisaje, las relaciones sociales y la manera en que se vivía antes de la Primera Guerra Mundial, aunque no implicaba que las cosas hubieran sido inocentes en realidad (James et al. 25). El mundo inocente era más bien una forma nostálgica de percibir el pasado al compararlo con las guerras mundiales (25).

En cambio, cuando se trata de recordar, en la nota no se remite al mundo inocente sino a la culpa:

Our Captain said it wouldn't do  
 To fire on his men so true.  
 Their duty bound them to rebel  
 But now we're all bound straight for Hell. (*We Happy Few*)

El discurso de ética y responsabilidad se hace presente de esta manera en la comunidad de Wellington Wells: los soldados sabían que debían rebelarse para no matar a sus compañeros, pero

temían por sus vidas. Por ello, “The P.O.W Rebellion” provoca un dilema moral, cuya consecuencia es la culpa. El dilema moral en este caso se entiende como una cuestión deontológica por el verso “Their duty bound them to rebel”. En la ética, la deontología estudia el deber y, según Kant: “it is only through dutiful actions that people can be moral. Even when individuals do not want to act from duty, Kant believed that they are ethically bound to do so” (Rich). Considerando esta perspectiva ética, si su deber era rebelarse, los soldados vivos fallaron moralmente. No obstante, Kant también postula que el deber es una opción racional y no emocional, por lo que preservar la vida propia sería un deber racional. Este dilema vuelve difícil juzgar las acciones de los Wellies a pesar de que para ellos su decisión fue la incorrecta debido a que pudieron haber ganado si hubieran peleado y descubierto que los tanques eran de papel maché. Por ello, sienten culpa.

El poema de McCrae termina de la siguiente manera:

Take up our quarrel with the foe:  
 To you from failing hands we throw  
 The torch; be yours to hold it high  
 If ye break faith with us who die  
 We shall not sleep, though poppies grow  
 In Flanders Fields. (McCrae 10-15)

El poema exhorta a los canadienses a seguir peleando contra el enemigo, tal como lo hace el discurso del día de San Crispín y, a pesar de que la voz poética sean los soldados muertos, si los soldados no cumplen su labor, no podrán descansar en paz y estarán presentes en la memoria de los vivos. En cambio, “The P.O.W Rebellion” exhorta a la culpa, la cual subvierte tanto el discurso como el poema original, además de que termina en la muerte a pesar de que la voz poética sean los vivos:

The Germans sought the guilty men.

Our Captain wouldn't turn them in.  
 "Then all of you shall meet your god,  
 And non live but the firing squad."  
 The Germans called for volunteers.  
 And so we gave in to our fears  
 And, longing for our homes and wives,  
 We shot the rebels to survive.  
 The Germans said t'was for the best.  
 For dealing with this sad unrest  
 They pinned a medal on our chest. (*We Happy Few*)

Hay que notar que esta exhortación a la culpa habla mucho de lo que los alemanes hacen y quieren. Los ideales y acciones de los ingleses, en este caso, no dominan el poema como lo hacían los canadienses en el poema de McCrae; más bien los ingleses se dejan dominar y reciben órdenes como se ve en las frases "The Germans sought", "The Germans called", "The Germans said" y en el último verso "They pinned a medal on our chest". Esto confirma su conquista de Inglaterra, pues ahora ellos dictan los ideales que los ingleses deben seguir y por lo que deben ser recompensados, por lo que el discurso de San Crispín y la identidad inglesa que acarrea no tiene validez. Es relevante señalar de nuevo la procedencia del juego. Desde Canadá, el estudio cuestiona la fantasía patriótica y colonizadora de Inglaterra al subvertir el poema por medio de su yuxtaposición modernista shakespeareana.

Por otra parte, la culpa con consecuencias históricas es el legado que se les deja a los Wellies. Las voces poéticas dan una sensación de nunca tener paz y de estar atormentadas por el pasado, presente y futuro. No obstante, estas características también están presentes en el poema de McCrae, pero de manera muy distinta, pues "In Flanders Fields" habla de un heroísmo canadiense semejante al que el discurso de San Crispín fomenta. Que ambos poemas compartan las mismas características significa que la nota logra imitar formalmente pero revertir en

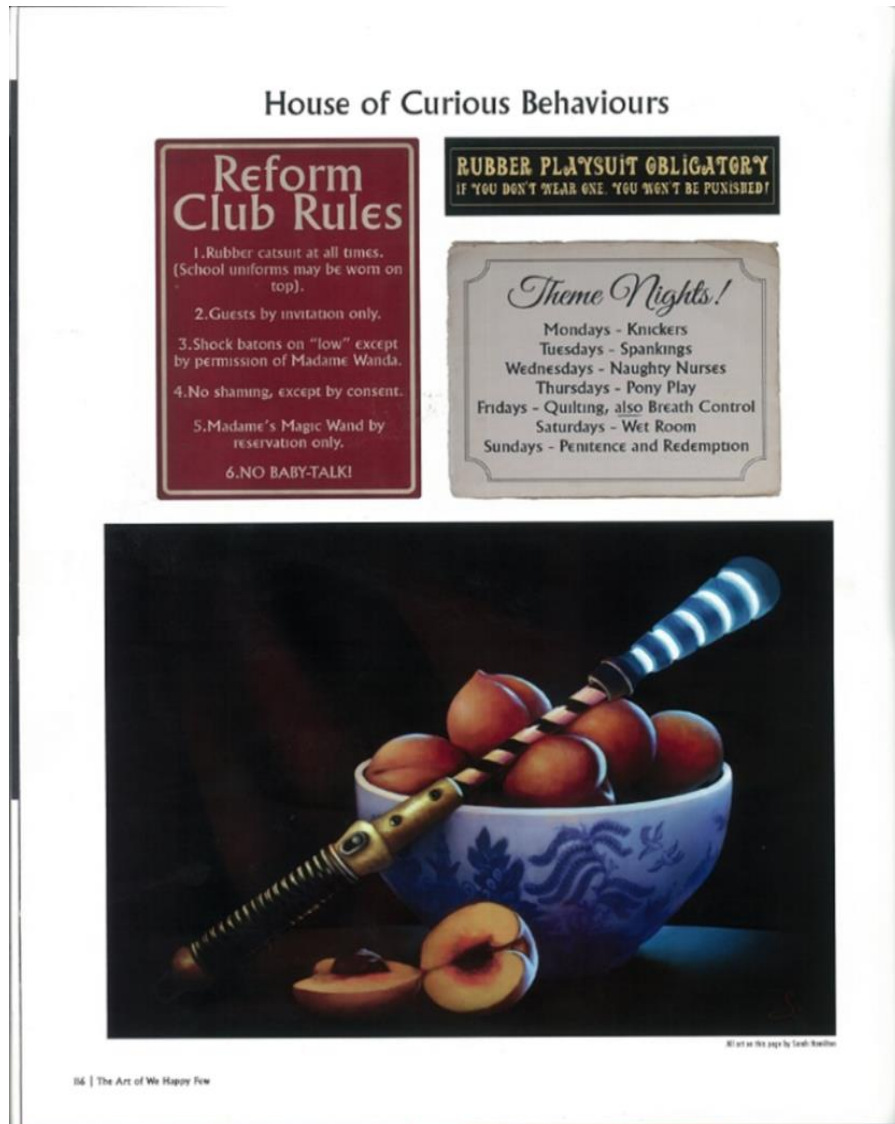


contenido el poema. Es así como el diálogo transhistórico entre el poema del juego y el de McCrae hace una crítica de la culpa percibida en el mundo ficcional.

Los indicios del tema de la culpa se encuentran en el resto de la narración ambiental. Por ejemplo, los Wellies sustituyeron el cristianismo con la iglesia del Simon Says:

The citizens of Wellington Wells vaguely remember that they've done something terrible. But their "original sin" is that they refuse to remember it, let alone repent. But they still long for commandments and punishment, so they've turned The Village church into a venue for Simon Says, where losers are zapped into catatonia. (Clayton y Hunter 50)

En esta iglesia, las instrucciones o mandamientos los da Nick Lightbearer, una estrella de rock que es venerada como deidad en la comunidad, pues les trae la luz, como lo indica su apellido. Otra ambientación semejante a la iglesia de Simon Says está en el Reform Club. Se trata de un club nocturno de sadomasoquistas que se especializa en dar castigos con bastones de electroshock: "It seems the Wellies have an urge to be punished, though they can't quite remember for what" (117). El club, de manera semejante a una iglesia, tiene un cartel de noches temáticas que se parece a las hojas de servicio semanal de las iglesias, pues los domingos son de "Penitence and Redemption".



Sarah Hamilton. House of Curious Behaviours. *The Art of We Happy Few*. Dark Horse Comics, 2018, pp. 116.

**La yuxtaposición modernista shakespeariana: cómo se refleja culpa en el juego por medio de la evocación a *Macbeth* en *Beowulf***

La necesidad de ser castigado se muestra implícitamente en los diálogos de los NPCs en el Garden District, ya que dicen “Will these hands ever be clean?”, refiriéndose al diálogo de la escena en la que Lady Macbeth intenta lavarse la sangre de las manos al sentirse culpable de los asesinatos que le hizo perpetrar a Macbeth (*Macbeth* 5. 1. 39). En esta escena, Lady Macbeth

decide guardar las apariencias ante su culpabilidad: “Wash your hands, put on your nightgown; look not so pale. /—I tell you yet again, Banquo’s buried; he cannot come out on’s grave” (56-58). Momentos antes, Macbeth ve al fantasma de Banquo, un aliado suyo al que debió asesinar por otra profecía de las brujas, sentado en su lugar en un salón del palacio. Lady Macbeth intenta encubrir la reacción de Macbeth ante los asistentes:

Sit, worthy friends: my lord is often thus,  
 And hath been from his youth: pray you, keep seat;  
 The fit is momentary; upon a thought  
 He will again be well: if much you note him,  
 You shall offend him and extend his passion:  
 Feed, and regard him not. Are you a man? (*Macbeth* 3. 4. 52-57)

Para Lady Macbeth, todo está bien a pesar de que ha cometido un asesinato y de que se siente culpable. Incluso, para reconfortarse, se dice a sí misma que no hay nada que temer: “What need we / fear who knows it, when none can call our power to / account?”. No obstante, la culpa es ineludible, “—Yet who would have thought the old man / to have had so much blood in him” (*Macbeth* 5. 1. 19-22). Este afán de Lady Macbeth de guardar las apariencias a pesar de las atrocidades que ha cometido es la misma reacción de los Wellies hacia la posibilidad de su culpa. La fachada de colores alegres, diseño moderno y buenos modales que han construido para ocultarla, como se puede observar en “We Happy Few St.George Walkthrough” (Dánae Arteaga), se quiebra ante la más mínima alteración que haga el jugador en la narración ambiental, pues si usa la ropa incorrecta en el lugar incorrecto o si corre o salta en Hamlyn Village, los Wellies exclaman diálogos como “You’re not going to ruin things for the rest of us!” y se amotinan para asesinarlo. Si se está jugando como Ollie, su mera presencia en Hamlyn causa disturbios, lo que dificulta significativamente el juego. Esto quiere decir que los Wellies no están dispuestos a que por la culpa de un individuo, los demás la sufran también.

Los únicos ciudadanos enteramente conscientes de su culpabilidad son los Downers. Muchos de sus diálogos incluyen “Oedipus didn’t know what he was doing, yet he tore his eyes anyway, didn’t he?” y “Maybe we couldn’t stop them, but why did we help them?” (*We Happy Few*). Sin embargo, los Plaguies parecen ser los NPCs que están más atormentados por la culpa, pues en los versos de *Beowulf* que declaman, en especial “there he must await the creature stained with crimes, the great judgment” (*Beowulf* 978-79), reconocen su monstruosidad y que están “manchados de sangre” por sus crímenes, como sugiere la frase “stained with crimes”. También se nota su necesidad de juicio por las acciones que cometieron en su pasado.

Otro aspecto importante de *Macbeth* evocado en el mundo ficcional es la presencia de un mundo paranormal. Este mundo no sólo está presente en la traición espiritual que representa el retorno al folklor inglés, como revisé en el capítulo anterior, sino también está presente en las alucinaciones de los Wellies causadas por la culpa. Estas alucinaciones probablemente son causadas por el uso de Joy, pero, como demuestro en breve, el jugador no puede estar seguro. Cuando los Wellies se amotinan contra el jugador emiten frases como “They did it! I know they did it!” y “There’s the guilty one, look at all the blood on his hands!” (*We Happy Few*). Que se refieran a una colectividad que atenta contra el orden en lugar de contra un individuo y que señalen que el personaje tiene las manos manchadas de sangre cuando lo único que hizo fue correr o saltar,<sup>21</sup> es desconcertante y para el jugador pareciera que estuvieran viendo cosas que no están ahí, por lo que es como si trasladaran su culpa a las acciones del personaje-jugador.

Este aspecto paranormal se resalta aún más en el Garden District, en donde se pueden encontrar grafitis de ojos. Para cruzar hacia Hamlyn Village, el jugador debe pasar primero un test que calificará si es apto para entrar. En el mismo lugar hay otro Downer participante que sólo

---

<sup>21</sup> Puede darse el caso de que el personaje sí haya asesinado a alguien a la vista de todos. Sin embargo, es poco probable que deba hacerlo para lograr un objetivo. Si el personaje debe asesinar a alguien, es para defenderse.

responde a las preguntas con “The eyes! The eyes!”, “Why does everything have eyes?”, “Oh God, the eyes”, “Stop staring at me, why is everything staring” y “Please God make them stop staring” (*We Happy Few*). Este tipo de personaje no puede estar bajo la influencia del Joy, por lo que las alucinaciones parecen más bien provocadas por la culpa evidenciada en el ser visto. Además, resulta que la culpa es en sí misma una violencia depredadora por su perpetua asechanza.

La idea del fantasma como una representación de la culpa se extiende aún más en el acto de Ollie, también conocido como “Mad Scotsman”. Los fantasmas se perciben típicamente como entidades que atormentan a las personas por cosas que les ocurrieron en su pasado cuando ellos mismos eran personas vivas (History Editors). Éste es el caso que se da con el fantasma de Banquo en *Macbeth* y que en el juego se evoca por medio de Margaret. En el principio de la historia de Ollie, Margaret parece ser un fantasma que está ahí para ayudarlo porque se insinúa que es una consciencia que Ollie necesita. Cada vez que Margaret lo disuade de hacer algo moralmente dudoso, Ollie le responde con “You’re right, you’re always right”. Sin embargo, al final de la historia se revela que Margaret aparece en la vida de Ollie para atormentarlo por provocar su muerte. Margaret resulta entonces ser una manifestación de la culpa de Ollie y aunque los demás no pueden verla, se sugiere que su presencia es real, ya que la narración de éste es la más confiable<sup>22</sup> de las tres historias, a pesar de que para otros esté loco.<sup>23</sup> Los Wellies, como

---

<sup>22</sup> En comparación con la narración de Arthur y Sally, la de Ollie parece ser más confiable debido a que en los actos previos al suyo existen personajes muy extravagantes como un hombre que vive en una casa del árbol que finge ser un niño espía cuyos agentes secretos son muñecos de trapo y un carnicero alemán caníbal. Sin embargo, en el acto de Ollie ni siquiera existen los lugares donde se les podía encontrar. Además, el acto de Ollie no contradice a ningún evento ocurrido en la narrativa lineal del juego con la excepción de la existencia de los personajes mencionados, mientras que en el acto de Arthur y Sally ocurren cosas similares con variaciones relevantes. Por ejemplo, en el acto de Arthur, Arthur es quien debe buscar a Sally en Hamlyn Village para que lo ayude a escapar, pero en el acto de Sally, Sally es quien busca a Arthur en el Garden District para que la ayude a escapar. Las conversaciones que tienen también son similares, pero con variaciones que alteran significativamente los motivos de los personajes. Por ejemplo, en el acto de Arthur, Arthur se reusa a escapar con Sally porque parece caprichosa por querer hacerlo esperar hasta el amanecer, sin embargo, en el acto de Sally, Sally le revela que tiene un bebé y que por eso debe

dejan claro los ejemplos anteriores, al intentar olvidar la violencia depredadora del pasado, sienten una culpa individual reprimida pero ineludible a tal punto que sienten la necesidad de ser castigados.

### **La yuxtaposición modernista shakespeariana: cómo se refleja culpa en el juego por medio de la evocación a *King Lear* en la poesía de T.S. Eliot**

Un ejemplo de la culpa familiar se puede encontrar en la misión “If You Give a Pig a Pancake” donde hay una nota llamada “Margery Flowerdew’s Diary” en tres baños. Esta nota nuevamente imita formalmente y reproduce parcialmente la obra de Eliot, en este caso secciones de *The Waste Land*, a la vez que evoca *King Lear*. Consta de ocho entradas breves de las cuales analizaré cuatro: la primera, la cuarta, la séptima y la octava. La primera entrada tiene fecha de primero de abril de 1964 y dice:

This morning my garden had turned to weeds,  
Where once my lilacs grew like reeds,  
I took a second Joy at noon,  
And once again my garden bloomed. (*We Happy Few*)

Para poder analizar mejor el fragmento me gustaría yuxtaponerlo con los primeros cuatro versos de *The Waste Land*:

April is the cruellest month, breeding  
Lilacs out of the dead land, mixing  
Memory and desire, stirring  
Dull roots with spring rain. (Eliot 1-4)

---

esperar. Arthur se detiene por un momento y se va diciéndole que no es nada personal, por lo que Sally se queda pensando si escuchó lo que dijo.

<sup>23</sup> Una de las grandes revelaciones del juego es que Ollie puede ver el fantasma de Margaret, lo que cambia radicalmente la percepción que el jugador tenía sobre su salud mental, ya que Ollie hablaba sólo y decía cosas sin sentido según la perspectiva de Arthur.

El diario empieza y se desarrolla en el mes de abril de manera similar a la de los versos de Eliot. La autora va descubriendo la verdad tras la fachada de Wellington Wells tras escribir sus recuerdos en él. Las lilas, al igual que el mes de abril, son mencionadas para indicar que es el inicio de la estación primaveral. En la poesía medieval, iniciar indicando que es abril significa que habrá un tema de renovación por la primavera, como se puede comprobar en el prólogo de *The Canterbury Tales*.<sup>24</sup> No obstante, es el inicio del remordimiento de Margery. De la misma manera, Eliot inicia subvirtiendo la expectativa de abril, indicando que es “the cruellest month”. Esta primera sección del poema también tratará de las memorias de una mujer aristócrata. La tierra en ambos textos es infértil, pues para Margery las lilas no brotan, mientras que sí lo hacen en el poema de Eliot, pero desde una “dead land”. Los siguientes versos de *The Waste Land* mencionan que abril mezcla la memoria y el deseo y que sacude raíces inertes con lluvia de primavera; sin embargo, más adelante la voz poética indica que el invierno cubre todo con “forgetful snow” (6). Las líneas del diario evaden la memoria momentáneamente como lo hace la voz poética con el uso de Joy para olvidar que el jardín está muerto.

No obstante, la memoria y el deseo aparecen en las siguientes entradas en donde, de manera semejante a la voz poética de la primera sección, una mujer recuerda su pasado. Margery recuerda que tenía una hermana que no conoció el Joy y revela que se trata de la madre de Sally. El jugador se entera de que en esa entrada Margery no tomó su Joy. En la siguiente entrada, escrita bajo la influencia del Joy, Margery ya no está segura de haber tenido una hermana. La cuarta entrada indica: “The rain it raineth every day. It raineth every single fucking day”. De la misma manera, en la primera sección de “The Burial of the Dead” no para de llover. En las

---

<sup>24</sup> Este es un ejemplo típico del diálogo transhistórico en el que Eliot yuxtapone sin transición a la poesía medieval con la suya.

siguientes dos entradas Margery vuelve a oscilar entre el Joy y la memoria hasta que en la séptima hace una cita a *King Lear*:

Never, never, never, never, never—

Pray you, undo this button. Thank you, sir.

Do you see this? Look on her. Look, her lips.

Look there, look there, O,O,O,O. (*We Happy Few*)

Esta oscilación se puede encontrar en los pensamientos de la mujer que espera en la sala lujosa en la segunda sección del poema, “A Game of Chess”, en la primera parte de *The Waste Land*. Estos pensamientos nerviosos a veces no son nada y a veces recuerdan sucesos (40-48). La mujer del poema también recuerda “O O O O that Shakespeherian Rag—” (50). Para el contexto del juego remito esta referencia a una exclamación del rey Lear (*The Waste Land* se yuxtapone con *King Lear*). En la obra, ésta es la exclamación que dice el rey antes de morir al ver que Cordelia, su hija más querida, está muerta por su mal juicio. De esta manera, los textos evocan el tema de la culpa de *King Lear*, pero una culpa anclada a lo familiar con la desaparición de los niños de Wellington Wells. Cuando las mujeres de ambos textos recuperan su memoria, recurren a la última exclamación del rey.

En la última entrada se evidencia la culpa que Margery siente al haber recuperado sus recuerdos: “Rue for Mrs. Flowerdew. I remember remember remember. Their little faces in the garden. Oh God, I remember them all” (*We Happy Few*). La ruda es una planta popularmente asociada al remordimiento (Katzer), lo cual indica que Margery finalmente ha recordado toda su culpa por medio de recuerdos familiares. Parte de esa memoria ha sido recuperada por el jardín, cuyo significado es casi opuesto a la renovación, pues tal como la ruda, simboliza sufrimiento. Se puede apreciar, de manera muy breve, que el diario remite a *The Waste Land* tanto en contenido como en forma y brinda sensaciones similares a las del poema original. *The Waste Land* hace una recopilación de diversos textos para resignificarlos por medio del diálogo transhistórico, de la



misma manera en la que lo hacen el diario con *King Lear* a pequeña escala y el juego a gran escala.

### **El producto de la violencia depredadora: la culpa individual y familiar**

En el capítulo anterior también demostré que lo que mueve la trama del juego es la traición; sin embargo, lo que mueve a Arthur como personaje es la culpa individual reprimida. Una de sus metas a corto plazo es también compensar a Sally, pues una de estas misiones se llama “Make it up to Sally”. Arthur termina por ver sus propios intereses en lugar de preocuparse por Sally y cuando se da cuenta de su error, siempre es demasiado tarde. Este personaje traslada su propia culpabilidad a Sally, lo que le impide juzgar adecuadamente sus acciones. Incluso, cuando el jugador tiene la perspectiva de Arthur, piensa que Sally sólo le pide favores para molestarlo o jugar con sus sentimientos.<sup>25</sup> Los recuerdos<sup>26</sup> que Arthur recupera a lo largo de su acto le dan al jugador un trasfondo para juzgar su manera de ser y para juzgar que sus acciones son éticamente buenas porque quiere cumplir con su deber de acompañar a Percy, quien, según estos recuerdos, en verdad necesita a Arthur porque padece de una discapacidad social. Sin embargo, Arthur comienza a verse menos a la luz de un héroe cuando su historia termina y se revela que lo que lo asechaba no era un sentimiento de amor fraternal, sino la culpa de haber traicionado a Percy.

Por su parte, la culpa que siente Sally se comprende también cuando el jugador va encontrando sus recuerdos. Sally vive con la culpa de no haber sido la hija que su madre esperaba, de haber provocado que Arthur la rechazara y de no ser una buena madre para Gwen al no poder cuidarla apropiadamente. Sally teme que Arthur no la perdone, pero, sobre todo, teme

---

<sup>25</sup> Arthur la apoda en repetidas ocasiones *Salamander*, un animal asociado con las mujeres engañosas. Esta perspectiva contribuye a que el jugador crítico la perciba como una especie de *femme fatale*.

<sup>26</sup> Los recuerdos se encuentran en los espacios del juego en forma de máscaras y son parte de la narrativa integrada. El personaje se la debe colocar para recuperar el recuerdo que se narra por una secuencia cinematográfica que consta de una sola toma y una conversación en el fondo. El jugador se quita la máscara cuando concluye el recuerdo.

ser como su propia madre; además, es consciente de que manipula a los demás para sobrevivir. Como consecuencia, sus mecánicas reflejan culpa, pues entre más tiempo pase alejada de Gwen, piensa que es una mala madre y comienza a ser más pesada, lo que se traduce en mayor dificultad para controlar su movimiento. No obstante, a diferencia de Arthur, ella comprende que la mayoría de estos acontecimientos no fueron su culpa y que los que sí lo fueron en parte, no necesitan ser perdonados por nadie más que por ella misma. Sally, a diferencia de Arthur y de Ollie, no juzga las acciones de los demás ni traslada su culpa a otros personajes, lo que la lleva a tener el final más feliz de las tres historias ya que logra liberarse de la violencia depredadora del pasado mientras que Arthur termina viviendo atormentado por lo que hizo y Ollie debe enfrentar una dolorosa despedida con Margaret.

Finalmente, vemos que Ollie reprimió su culpa a tal grado que tuvo que manifestarse en un fantasma asechador disfrazado como familia que lo sigue a todas partes. En sus recuerdos se revela que, cuando vivía en Hamlyn, le pidió a Sally una droga para mezclar sus memorias y así poder olvidar el asesinato de Margaret y su grado de participación en las políticas del General Byng. Ollie terminó por trasladar su culpa a Uncle Jack, pues su presencia constante en las pantallas<sup>27</sup> se le hacía insoportable, probablemente porque sabía que sus sentimientos de culpa se relacionaban con Uncle Jack, por lo cual huyó al Garden District. Sin embargo, Margaret lo siguió en su autoexilio para atormentarlo y Ollie sintió que era su deber vengarse de su asesino. Las mecánicas de Ollie también reflejan culpa, pues es difícil pasar desapercibido y correr con velocidad. Es curioso que tras cometer algún asesinato afirma cosas como: “Lucky I don’t believe in ghosts” y “Go forth and sin no more”. Ambas están relacionadas con la culpa: la primera afirmación implica que no siente remordimiento al asesinar, pues no cree que los fantasmas de

---

<sup>27</sup> En todo Hamlyn se pueden encontrar estas pantallas que se dirigen hacia los personajes cada vez que pasan cerca de ellas, lo que crea un efecto de que está siguiendo al personaje.

los asesinados regresen a atormentarlo, pero su contradicción es evidente, pues sí cree en la presencia de Margaret, lo cual implica que sí sentirá culpa y la reprimirá. El segundo parlamento se da durante la misa cristiana cuando el sacerdote absuelve los pecados y da por concluida la misa, por lo que es probable que Ollie sienta la necesidad de absolverse de culpa al terminar los asesinatos.

Por otra parte, la culpa familiar se expresa en la comunidad de Wellington Wells. De manera colectiva, tanto Wellies como Downers expresan culpa como revisé en el poema “The P.O.W Rebellion”. Además, los Wellies trasladan su culpa a otra colectividad y no a un individuo, como se percibe en los motines de Hamlyn Village. Es curioso que si un Wellie llega a ver un cadáver exprese “He/She looks familiar, doesn’t he/she?” y se quede a su lado como si se tratara de un miembro de su propia familia. Por lo tanto, se implica que el Wellie siente la culpa que sentiría un familiar al abandonar a la víctima.

La yuxtaposición modernista shakespeareana expone que la culpa individual y familiar es un producto de la violencia depredadora. Además, es un legado que se genera en las ansiedades éticas de la guerra y la posguerra. El diálogo transhistórico de los poemas muestra las inquietudes de los Wellies sobre la responsabilidad ética fallida del pasado en el presente del mundo ficcional del juego. A partir de esta idea se puede establecer una semejanza de contexto del juego con la primera mitad del siglo XX y la posguerra, ya que: “unaddressed guilt is a legacy. Trials arbitrate guilt but cannot assuage a guilty conscience or eliminate guilt from national consciousness” (Hepburn 131). La culpa es entonces parecida a una herencia familiar, en el sentido de trasladarse a otras personas al no ser reconocida y confrontada, provocando una culpa a nivel colectivo, tal como lo ejemplifica que los Wellies sientan la necesidad del castigo y de amotinarse para imputarle a cualquier persona que actúe diferente crímenes que no ha cometido; sin embargo, ni siquiera emitir un juicio elimina el legado de la culpa.

## La experiencia de los temas bélicos y éticos en los videojuegos

La violencia depredadora y la culpa ineludible individual y familiar de los personajes del juego los lleva a cometer actos éticamente dudosos. Quiero abordar brevemente la cuestión de que estos actos pueden considerarse como inherentes en los videojuegos. Como mucha de la tecnología moderna, el origen de los videojuegos es militar, que podría decirse que es un origen violento que obliga a suprimir estándares morales (Ryan et al. 100). En ese sentido, *We Happy Few* refleja la violencia estructural del imperio y patrones sistemáticos de inequidad y marginalización, así como la centralidad de la ciudad. A estos juegos se les denomina *Games of Empire* (Ryan et al. 100) y obligan al jugador a suprimir la moral y no pensar en las consecuencias de sus acciones para poder seguir jugando por entretenimiento. No obstante, *We Happy Few* es consciente de que pertenece a este tipo de juegos. Por ejemplo, Arthur al final de sus enfrentamientos se cuestiona, “What am I doing?”, y cuando Ollie asesina, Margaret a veces le pregunta “Are you sure this is the only way?” (*We Happy Few*). Es así como el juego intenta concientizar al jugador de lo que implica asesinar a alguien a pesar de que se trate de enemigos debido a que en la vida real, la moral es suprimida durante la guerra a favor de la violencia y el odio cuando quizás exista otra manera de solucionar conflictos sin dividir a las personas.

Quiero destacar que la multiplicidad de perspectivas impiden un juicio, lo que también puede apreciar el jugador de manera performativa con los recuerdos que son máscaras que el jugador debe probarse para observar lo que ocurrió en el pasado en forma de *cutscene*<sup>28</sup> y quitarse cuando el recuerdo concluye. Cada recuerdo se va volviendo menos ambiguo conforme se encuentran más recuerdos; es decir, conforme el jugador se va probando más máscaras y explorando un *dialogic fictional mode* con el pasado que parece tan distinto al presente. Este modelo tiene que ver en literatura con la intertextualidad, o bien con el diálogo transhistórico

---

<sup>28</sup> Esta presentación del recuerdo proviene del *Cross-cutting* del lenguaje fílmico y no es inherente a los videojuegos.

sugerido por Eliot, e implica la misma yuxtaposición entre figuras autorales aparentemente diferentes. Los estilos dialécticos ficcionales “draw on literary modes from the past in an effort to represent a wide range of perspectives without trying to resolve or to judge them” (James et al. 13). Con esta propuesta se puede apreciar que existe una ética de la forma literaria; es decir, se representa un espectro ético variado que no procura demostrar verdades morales y que en lugar de eso ofrece “nuanced accounts and intractable problems” (James et al. 170). Por ello, se puede interpretar que este modelo literario lo presenta el juego por medio de los recuerdos que revelan los motivos que tienen o tuvieron los personajes para brindarle al jugador diferentes perspectivas que le impiden emitir un juicio moral. El pasado le da sentido a la perspectiva que tienen los personajes en el presente, a pesar de que los conflictos que ocurrieron en él no lleguen a resolverse.

El jugador también logra experimentar las situaciones de traición que causaron la culpa por medio de la máscara como disfraz. Janet Murray sugiere que la máscara es una creadora de umbrales: “It creates a boundary of the immersive reality and signals that we are role-playing rather than acting as ourselves... it gives us our entry into the artificial world and also keeps some part of ourselves outside of it” (140). Por esa razón, es relevante el uso de máscaras por los personajes del juego. Tal como una estructura de cajas chinas, el personaje entra a su pasado mientras se mantiene en el presente, al mismo tiempo que el jugador entra en personaje manteniéndose fuera del mundo del juego. De esa manera, el jugador se convierte en un actor de la culpa ineludible auxiliado por un escenario electrónico: “The computer is providing us with a new stage for the creation of participatory theater. We are gradually learning to do what actors do, to enact emotionally authentic experiences that we know are not ‘real’” (Murray 152). Este proceso altamente inmersivo provoca que la yuxtaposición modernista shakespeareana pueda experimentarse.

### **Las ansiedades éticas presentadas por la narrativa emergente**

No obstante, no hay aspecto más performativo en *We Happy Few* que el papel que tiene el jugador en la introducción y el epílogo. Estas secciones del juego tienen narrativa emergente en lugar de integrada, lo que significa que el jugador puede decidir entre dos acciones que cambiarán el final del juego. En la introducción, cuando Arthur recuerda a Percy al ver un artículo en un periódico, al jugador se le da la opción de recordar o de tomar Joy, como se puede apreciar en “We Happy Few Introducción” (Dánae Arteaga). Si decide recordar, lo que la mayoría de los jugadores hace, el juego se desarrolla. Si se decide no recordar, Arthur exclama “Happiness is a choice!”, toma el Joy y borra el artículo concluyendo así el juego.

En el epílogo ocurre algo similar. Después de concluir el tercer acto, Arthur vuelve a aparecer abrumado por la culpa como se aprecia en “Ending-Part 50-We Happy Few” (ChristopherOdd). Un alguacil le recuerda la variedad de perspectivas que se pueden tomar ante la verdad:

ARTHUR: I’d forgotten just how heinous a person I am.

CONSTABLE: The truth is not for everyone, sir. Y’see, some people find they are stronger than they ever supposed. Some people can let go of the confabulations that have comforted them. Some make choices that surprise even themselves. But perhaps these people are not you. Are you sure you don’t wish to forget, and go back?”

ARTHUR: “I was happy before, wasn’t I?” (*We Happy Few*)

El alguacil se refiere a los diferentes finales que tuvieron las historias de Sally, Ollie y el resto de los Wellies. Sally aprendió a perdonarse, Ollie aprendió que reprimir la culpa es peor que aceptarla, y los Wellies, a través de la cinta de Uncle Jack, que la culpa familiar debe ser enfrentada para que no fragmente a la comunidad. Pero para expandir su variedad de perspectivas, el juego invita al jugador a tomar su propia decisión: recordar u olvidar. Si el jugador decide recordar, Arthur cruza el puente fuera de Wellington Wells hacia un futuro

incierto; si decide olvidar, Arthur regresa a Wellington Wells y se le ve feliz jugando en un juego infantil. Lo mismo ocurre en la introducción, al jugador se le da la opción de desencadenar una historia trágica o de no conocer nada de lo que ocurre y terminar la historia felizmente; sin embargo, el jugador querrá seguir jugando *We Happy Few*, ya que la conclusión inmediata no lo dejará satisfecho. Por ello, el epílogo presenta una decisión más auténtica, ya que el jugador debe decidir, después de muchas horas de juego y después de conocer las tres historias, lo que considera éticamente correcto al saber que no es un héroe.

La narrativa emergente hace que el jugador se ponga en los zapatos de Arthur, que empatice o por lo menos que considere la culpa que siente para tomar una decisión. Es común que después de haber pasado por toda la travesía del juego se decida recordar, ya que el viaje de Arthur habría sido en vano; sin embargo, el juego propone al jugador detenerse a pensar si ese es el final que quiere para una realidad ficcional tan fragmentada, ya que la culpa es ineludible y la traición del pasado no tiene remedio, por lo que la ignorancia sería la respuesta para ser feliz tal como lo indicaba el juego en un principio: “Happy is the country with no past”. De esta manera, se expone la subjetividad que rige a las distopías, ya que bajo esta perspectiva, *We Happy Few* sí es una utopía. El jugador experimenta incertidumbre de la misma manera en la que lo hace en la introducción, pues no sabe qué sucederá si toma el Joy. La incertidumbre sobre el futuro lleva al jugador a pensar al principio y al final cuál será la mejor decisión. La decisión de recordar que los jugadores usualmente toman, sobre todo en el epílogo, se relaciona con la esperanza en una reconstrucción que se motiva por el final abierto que deja resueltas las preguntas principales. Los jugadores conocen lo que sucedió y la verdadera identidad de los protagonistas, sin embargo, el juego deja sin resolver las preguntas de qué es lo que harán los personajes una vez que estén afuera. Si Arthur no puede reconciliarse con su pasado, al menos puede comenzar de nuevo y reconstruirse como personaje fuera de Wellington Wells, al igual que Sally y Ollie. Por lo tanto,

la culpa individual y familiar, al ser la motivación de los personajes para actuar, también es lo que al final les permite salir de la distopía y tener la esperanza de redimirse. La culpa induce a recordar un pasado violento, pero recordar el pasado es lo que en primer lugar permite mejorar el futuro, cosa que es inadmisibile en la distopía.

*We Happy Few* no promueve el juicio hacia sus personajes principales debido a que la narrativa integrada retoma los estilos dialécticos ficcionales del diálogo transhistórico de Eliot. El juego adopta esta actitud con sus tres personajes diferentes cuyas historias están entrelazadas. Al ser personajes no fiables, no hay una verdad moral que aplique a todos los personajes, sino una subjetividad como se vio en el epílogo, e inclusive juzgar la moralidad de los actos que los hacen sentir culpables es difícil. El juego, en lugar de eso, sugiere que la ética es un dilema por su propia forma de representar, mediante una variedad de perspectivas subjetivas, las maneras de lidiar con la violencia del pasado y por las múltiples interpretaciones sobre la traición y la culpa que revelan los poemas implícitos. La importancia de la yuxtaposición modernista shakespeareana de los textos en el videojuego radica en recordar la traición del pasado, que es lo que causa culpa, para intentar darle un origen a la violencia depredadora del presente ficcional. También radica en aceptar los errores para poder reconstruir el futuro en lugar de intentar darles solución, un juicio moral u olvidarlos del todo. La culpa es la herencia de la traición, pero una posible herencia de la culpa, cuando se acepta, es la reconstrucción, como lo deja ver el final abierto a los jugadores. *We Happy Few* no sólo hace que el jugador experimente las nociones de violencia depredadora, sino que hace que las empiece a reconocer en su presente. Quizás el primer paso para reducir la violencia causada por los conflictos del pasado es aceptar el pasado, exponerlo y criticarlo como lo hace la yuxtaposición modernista shakespeareana para reconstruir el futuro en lugar de fingir que nunca existió.



## Conclusión

El videojuego, aun siendo uno de los medios de entretenimiento más recientes, no puede disociarse de los elementos tradicionales de los cuales forma parte la literatura, de la misma manera en la que la literatura no puede disociarse de las distintas tradiciones que componen los movimientos literarios. La repetición de las formas tradicionales en lo moderno o contemporáneo ayudan al lector-jugador a ubicarse en un tiempo y espacio que le permiten conocerse y reconocerse en ellas. Es así, con esta incorporación de elementos tradicionales, en este caso propios de la teoría literaria explorada, como los videojuegos con narrativas complejas sostienen un espejo cultural y hacen una crítica ideológica (Ryan et al. 227) a la sociedad que los desarrolló.

La teoría de Fernández-Vara posibilitó analizar el juego desde la disciplina literaria al describir con detalle los elementos que componen al videojuego y cómo son similares a determinados elementos literarios y, más allá de hacer la obra no literaria accesible a la crítica, demostró que el análisis del videojuego es una labor interdisciplinaria de la que la literatura puede y debe ser parte, tal como lo había planteado Espen Aarseth. Por su parte, la teoría de Werner Wolf ayudó a esclarecer la función de los elementos que componen el juego. Los temas implícitos de traición y culpa plasmados también en las obras poéticas le brindan profundidad al juego, lo que se refleja en su variedad de interpretaciones. El diálogo transhistórico de Eliot yuxtapuesto con la obra de Shakespeare hizo posible visualizar la traición y la culpa individual y familiar como los originadores de la violencia depredadora.

La narrativa de *We Happy Few*, al igual que la experiencia de leer el diálogo transhistórico de Eliot, provoca que los jugadores se hagan cuestionamientos como “what it’s like to lose your home, your land, your job, your dignity, your past and your future to an invisible

force” (Roy citado en James et al. 205), además de que posibilita una experiencia similar a la de tener una impresión e incluso introyectar parte de los textos originales a pesar de que no se conozcan de primera mano, es decir, de primera fuente.

Si se toman en cuenta varios de los temas rectores de dichas fuentes literarias, se comprueba incluso que la violencia depredadora está presente en una buena parte de la historia literaria de Gran Bretaña, y por ende no asombra que aparezca en la obra de su autor más destacado: William Shakespeare. El haber evidenciado la yuxtaposición modernista shakespeareana presente no sólo en el videojuego sino en los textos literarios como los de Eliot que lo preceden, acentúa una faceta importante comenzada durante finales del movimiento modernista: el cuestionamiento de la fantasía patriótica de una Inglaterra inalterada (Bluemel). Como revisé en la tesis, esta fantasía, que consistía en una nostalgia por la vida tradicional y política conservadora en donde Inglaterra se visualizaba como un lugar de patriotismo, espiritualidad y autenticidad (Bluemel), no era una realidad, ni siquiera en el contexto de Shakespeare, en donde estos ideales ya eran frecuentemente quebrantados. El juego hace un trabajo exhaustivo, como se vio en el capítulo dos, para traicionar esta fantasía en sus tres niveles.

Asimismo, el videojuego muestra cómo las decisiones individuales tienen consecuencias históricas, propuesta que alude a la posguerra. El holocausto es un ejemplo famoso de esta propuesta y a la vez de la dificultad de asignar culpa a grupos y personas que en su momento creyeron tomar las mejores decisiones éticas o que simplemente no sabían cómo reaccionar ante el nazismo. El juego, como se vio en el capítulo tres, hace que el jugador experimente las ansiedades de la época por medio de una trama semejante a los eventos que trajo consigo el holocausto. El desarrollo de los temas de traición y culpa en *We Happy Few* se vuelve aquí el eje de la narrativa intertextual, que ayuda a entender el origen de la violencia en Wellington Wells, así como las motivaciones de cada personaje.

Por supuesto, las posibilidades de interpretación de este videojuego no se limitan al tema de la traición y culpa familiar e individual como origen de la violencia depredadora. Otro ejemplo sería la violencia del silencio asociada a otros textos implícitos como *Heart of Darkness*, de Joseph Conrad, y su repercusión en personajes secundarios y en antagonistas. Además, como se demostró, la obra de Shakespeare no es la única referencia literaria implícita en el juego, el cual sigue expandiendo el mundo ficcional con sus DLCs.<sup>29</sup> Por ejemplo, en su DLC *They Came from Below*, la literatura de Jane Austen sirve para comunicar a una raza alienígena con los humanos y destaca que la comunicación lingüística, en especial la literaria, sirve para entender y para aprender a amar a alguien. Del mismo modo, la represión de esta comunicación sirve para controlar, lastimar e inculcar a quién se debe amar.

*We Happy Few* posee además muchos aspectos modernos y posmodernos por explorar: Lyndsey Stonebridge y Marina MacKay sugieren que el modernismo inglés de la posguerra tiene la característica de hacer exámenes autoreflexivos de su contexto a través del uso del realismo y la documentación histórica y social (6). En el juego hay pruebas autoreflexivas por medio de los pensamientos en voz alta de los personajes sobre su historia y mundo ficcional,<sup>30</sup> y por medio de la documentación histórica y social, pues el canon inglés aparece frecuentemente citado en notas y diálogos, así como también en los gráficos de la narración ambiental, en donde la representación arquitectónica claramente remite al pasado inglés. El juego también cuenta con elementos extremistas y excéntricos, evidenciados en su atmósfera psicodélica y de horror que remiten a un radicalismo político que constituyó una parte del modernismo y posmodernismo literario (Bluemel). Respecto al posmodernismo, la metatextualidad del juego se destaca, pues el

---

<sup>29</sup> Por sus siglas en inglés, *Downloadable Content* es contenido extra de un videojuego que se puede descargar en línea. Es necesario tener el juego para su descarga.

<sup>30</sup> Las autoreflexiones se dan cuando los personajes están estáticos o cuando caminan largas distancias, pues piensan en voz alta sobre sus familias y los acontecimientos de su pasado.

juego posee autoconsciencia más allá de lo que se abordó brevemente en esta tesis. Si los personajes deciden consumir hongos alucinógenos, se vuelven conscientes de que son una simulación controlada y de que, por lo tanto, nada de lo ocurrido ocurrió o es su culpa.

La compilación de fragmentos poéticos del juego puede ser explorada desde distintos enfoques. Uno de ellos es visualizarla como un juego en sí mismo, porque los textos actúan como los bloques que construyen el mundo ficcional del juego y, más allá de eso, construyen diferentes significados. Otro enfoque es la intertextualidad poética que presenta una conexión no sólo con el modernismo, sino con muchas otras corrientes de pensamiento que permiten que el texto literario en *We Happy Few* tenga una estructura rizomática. El rizoma, según explica Murray, es un sistema que demuestra la conectividad entre sistemas de ideas: “critics have applied this notion to allusive text systems that are not linear like a book but boundaryless and without closure” (166). Esto implica que, tal como en los modelos dialécticos ficcionales, no exista un sistema de verdad absoluta o logocentrismo, sino, como indica Stuart Moulthrop “...systems of discourse that admit a plurality of meanings where the operative modes are hypothesis and interpretative play” (citado en Murray 166). Utilizar este enfoque para analizar los fragmentos poéticos ayudaría a establecer otras conexiones ya que la exploración de este trabajo no pretende ser una interpretación única y tan exhaustiva que pudiera agotar el significado de su compilación de textos. Sería interesante analizar todo el juego a partir de las propuestas de Deleuze y Guattari debido a que los comentarios de los personajes revelan ideas rizomáticas que incluso llegan a abordarse directamente.

El potencial no sólo literario sino sociopolítico y cultural de *We Happy Few* nos hace pensar hasta qué punto han evolucionado los juegos narrativos con poco tiempo de existencia. Es posible que haya un mayor enfoque en la inmersión que haga aún más difícil identificar los límites entre múltiples medios. Uno de los avances más anticipados para el videojuego es el

desarrollo de su poder caleidoscópico. Si el modernismo y posmodernismo innovó la multiplicidad de perspectiva para reflejar que no existe una sola realidad (Murray 203), el videojuego puede llegar a mejorarla con cambios de focalización a voluntad del jugador. La fluidez del punto de vista sin sacrificar la lógica de la historia aún sigue siendo un reto que, no obstante, juegos como *We Happy Few* han sabido manejar a pesar de tener una trama lineal. Janet Murray comenta al respecto:

A linear story, no matter how complex, moves toward a single encompassing version of a complex human event. Even those multiform stories that offer multiple retellings of the same event often resolve into a single “true” version—the viewpoint of the uninvolved eyewitness or the actual reality the protagonists wind up in after the alternate realities have collapsed. A linear story has to end in some one place... But a multithreaded story can offer many voices at once without giving any one of them the last word. This is a reassuring format for encountering a traumatic event because it allows plenty of room for conflicting emotions. It lets us disperse complex, intense reactions into many derivative streams so that we do not have to feel the full flood of sorrow all at once. (170)

El epílogo del juego toma la dirección que Murray sugiere, pues termina en un solo lugar con Arthur; no obstante, conserva la multiplicidad de voces a través del alguacil. Además, no se promueve una realidad absoluta o versión verídica de los hechos, sino que el jugador queda confundido respecto a qué personaje tenía la narración más confiable. Sugiero que, por esta razón *We Happy Few* no está lejos del ideal caleidoscópico, un tema que por lo demás tiene todavía un amplio margen de exploración por delante.

Con esta tesis busqué demostrar la relevancia de los análisis intermediales. Temas como la violencia a través de la cultura, tanto literaria como popular, pueden y deben seguirse tratando no sólo desde la ingeniería de programación. Hay que considerar que se necesitan nuevas formas de hacer crítica literaria y las literaturas extendidas con su involucramiento intermedial ofrecen

constantemente nuevos modos de percibir la forma y contenido de un texto. Esto se puede aunar además a la crítica narratológica, que siempre está vigente en el arte literario, revelando por qué se adoptan nuevas y viejas estructuras para contar historias. Como lo indica Murray, es altamente probable que los narradores del futuro sean mitad “hackers” mitad bardos: “The spirit of the hacker is one of the great creative wellsprings of our time, causing the inanimate circuits to sing with ever more individualized and quirky voices; the spirit of the bard is eternal and irreplaceable, telling us what we are doing here and what we mean to one another” (10). El “hacker” seguirá expandiendo sus posibilidades junto con la evolución tecnológica, mientras que el bardo seguirá siendo irremplazable, pues la humanidad siempre necesitará de historias y narraciones que le ayuden a entender y conocer su presente, gracias a su pasado y proyectar hacia el futuro.

## Bibliografía

- Aarseth, Espen. "Playing Research: Methodological approaches to game analysis". *Game Approaches*. University of Bergen, 2004.
- Batti, Bianca. "Gaming the Literary: On Video Games and Literature". *NYMGamer*.  
<https://www.nymgamer.com/?p=12515>. 24 mayo 2019.
- Beowulf*. *Diacritically-marked text and facing translation*. <http://www.heorot.dk/beowulf-rede-text.html>. 25 mayo 2019.
- Bluemel, Kristin. "Introduction: What is Intermodernism?". *Intermodernism. Literary Culture in Mid-Twentieth-Century Britain*. Edinburgh University Press, 2011, pp. 1-16.
- Bunting, Tony. "Charge of the Light Brigade". *Britannica*.  
<https://www.britannica.com/event/Charge-of-the-Light-Brigade>. 24 mayo 2019.
- Clayton, Whitney y Lisa Hunter. *The Art of We Happy Few*. Dark Horse Comics, 2018.
- DiPietro, Cary. *Shakespeare and Modernism*. Cambridge University Press, 2006, pp. 7-27.
- Eliot, T.S. "Tradition and the Individual Talent". *People*, 2017, pp. 1-4.  
<http://people.unica.it7fiorenzoiuliano/files/2017/05/tradition-and-the-individual-talent.pdf>. 24 mayo 2019.
- "The Hollow Men". *All Poetry*. <https://allpoetry.com/The-Hollow-Men>. 23 mayo 2019.
- The Waste Land. Poetry Foundation*.  
<https://www.poetryfoundation.org/poems/47311/the-waste-land>. 23 diciembre 2019.
- Fawcett, Bill et al. "The Charge of the Light Brigade". *How to Lose a Battle. Foolish Plans and Great Military Blunders*. Harper, 2006, pp. 91-99.
- Fernández-Vara, Clara. *Introduction to Game Analysis*. Routledge, 2014.

- The Norton Anthology of English Literature. The Twentieth Century and After.* Greenblatt, Stephen et al. "Introduction". W.W. Norton and Company, 2012, pp. 1887-1911.
- "T.S. Eliot". W.W. Norton and Company, 2012, pp. 2521-2524.
- Hepburn, Allan. "Trials and Errors: The Heat of the Day and Postwar Culpability". *Intermodernism. Literary Culture in Mid-Twentieth-Century Britain.* Edinburgh University Press, 2011, pp. 131-150.
- History Editors. "History of Ghost Stories". *History.* <https://www.history.com/topics/halloween/historical-ghost-stories>. 26 mayo 2019.
- Hughes, Ted. "Hawk Roosting". *All Poetry.* <https://allpoetry.com/Hawk-Roosting>. 25 enero 2020.
- James, David et al. *The Legacies of Modernism. Historicising Postwar and Contemporary Fiction.* Cambridge University Press, 2012.
- Katzer, Gernot. "Rue (Ruta graveolens L.)". *Gernot Katzer*, 2000. [http://gernot-katzers-spice-pages.com/engl/Ruta\\_gra.html](http://gernot-katzers-spice-pages.com/engl/Ruta_gra.html). 19 diciembre 2019.
- Lexico.* "Dystopia". <https://www.lexico.com/definition/dystopia>. 5 enero 2020.
- Literary Devices.* "Dystopia". *Definition and Examples of Literary Terms.* <https://literarydevices.net/dystopia/>. 5 enero 2020.
- Maddrey, Joseph. "The Legend of Shakespeare". *The Making of T.S. Eliot: A Study of the Literary Influences.* McFarland and Company, 2009, pp. 38-40.
- McCrae, John. "In Flanders Fields". *Poetry Foundation.* <https://www.poetryfoundation.org/poems/47380/in-flanders-fields>. 25 mayo 2019.
- McMahan, Alison. "Immersion, Engagement, and Presence. A method for analyzing 3-D Video Games". *The Video Game. Theory Reader.* Routledge, Taylor & Francis Group, 2003, pp. 67-86.



- Meyers, Seth. "The Psychopath and Violence: Predatory and Affective". *Psychology Today*.  
<https://www.psychologytoday.com/us/blog/insight-is-2020/201512/the-psychopath-and-violence-predatory-and-affective>. 16 diciembre 2019.
- Murray, Janet H. "Part II: The Aesthetics of the Medium". *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. The Free Press, 2017, pp. 123-227.
- Nguyen, Josef. "Performing as video game players in Let's Plays". *Transformative Works and Cultures*, no. 22. University of Texas at Dallas, 2016.
- Rich, Karen. L. "Introduction to Ethics". *Jones and Bartlett Learning*, LLC. 25 marzo 2019.
- Ryan, Marie-Laure et al. *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*. Johns Hopkins University Press, 2014, pp. 100-225.
- Seitler, Dana. "Introduction: Down on All fours". *Atavistic Tendencies. The Culture of Science in American Modernity*. University of Minnesota Press, 2003, pp. 1-12.
- Shakespeare, William. *King Lear. The Complete Works of William Shakespeare*. Race Point Publishing, 2014.
- Macbeth. Shakespeare Online*. <http://www.shakespeare-online.com/plays/macbethscenes.html>. 24 mayo 2019.
- Richard the Third. The Complete Works of William Shakespeare*. Race Point Publishing, 2014.
- The Life of King Henry the Fifth. The Complete Works of William Shakespeare*. Race Point Publishing, 2014.
- Stonebridge, Lyndsey y MacKay, Marina, eds. "Introduction". *British Fiction After Modernism. The Novel at Mid-Century*. Palgrave Macmillan, 2007, pp. 1-7.

Tennyson, Lord Alfred. "The Charge of the Light Brigade". *Poetry Foundation*.

<https://www.poetryfoundation.org/poems/45319/the-charge-of-the-light-brigade>. 23

mayo 2019.

The Royal British Legion. "The Poppy". *British Legion*. [https://www.britishlegion.org.uk/get-](https://www.britishlegion.org.uk/get-involved/remembrance/the-poppy)

[involved/remembrance/the-poppy](https://www.britishlegion.org.uk/get-involved/remembrance/the-poppy). 25 mayo 2019.

Wolf, Mark J. P. y Bernard Perron. "Introducción a la teoría del videojuego". *Formats. Revista de*

*Comunicació Audiovisual*. Universitat Pompeu Fabra, 2005, pp. 1-19.

Wolf, Werner. "'Intermediality': Definition, Typology, Related Terms". *The Musicalization of*

*Fiction. A Study in the Theory and History of Intermediality*, Rodopi, Internationale

Forschungen zur allgemeinen undvergleichenden Literaturwissenschaft, 1999, pp. 35-50.

———"Literature and Music: Theory". *Handbook of Intermediality. Literature. Image. Sound.*

*Music*. Berlin/ Boston: De Gruyter, 2015, pp. 319-329.

Yeats, William Butler. "The Second Coming". *Poetry Foundation*.

<https://www.poetryfoundation.org/poems/43290/the-second-coming>. 24 mayo 2019.

## Ludografía

ChristopherOdd. “Ending-Part 50-We Happy Few (Full Release 2018)” *YouTube*.

[https://www.youtube.com/watch?v=SUwGwx9OYOW&list=PLj\\_Goi54wf0eaVIII59R1nQrgHjHRqgIp&index=50](https://www.youtube.com/watch?v=SUwGwx9OYOW&list=PLj_Goi54wf0eaVIII59R1nQrgHjHRqgIp&index=50). 27 mayo 2019.

———“Sad Arthur-Part 35- We Happy Few (Full Release 2018)”. *YouTube*.

[https://www.youtube.com/watch?v=\\_ahXQ0fDXII&list=PLj\\_Goi54wf0eaVIII59R1nQrgHjHRqgIp&index=35](https://www.youtube.com/watch?v=_ahXQ0fDXII&list=PLj_Goi54wf0eaVIII59R1nQrgHjHRqgIp&index=35). 25 mayo 2019.

———“Sally in the Alley-Part 8- We Happy Few (Full Release 2018)”. *YouTube*.

[https://www.youtube.com/watch?v=elms6cEg6hE&list=PLj\\_Goi54wf0eaVIII59R1nQrgHjHRqgIp&index=8](https://www.youtube.com/watch?v=elms6cEg6hE&list=PLj_Goi54wf0eaVIII59R1nQrgHjHRqgIp&index=8). 25 mayo 2019.

Dánae Arteaga, “We Happy Few diálogos en escena 1”. *YouTube*.

<https://www.youtube.com/watch?v=AJxHjNJ-3nQ>. Subido 24 mayo 2019.

———“We Happy Few diálogos en escena 2”. *YouTube*.

[https://www.youtube.com/watch?v=X5xeHEd7g\\_4](https://www.youtube.com/watch?v=X5xeHEd7g_4). Subido 25 mayo 2019.

———“We Happy Few Garden District Walkthrough 1”. *YouTube*.

<https://www.youtube.com/watch?v=FOZ9MQaiUsY>. Subido 24 mayo 2019.

———“We Happy Few Garden District Walkthrough 2”. *YouTube*.

<https://www.youtube.com/watch?v=h8tAFDzxDfc&t=19s>. Subido 24 mayo 2019.

———“We Happy Few Gland of Hope and Glory” *YouTube*.

<https://www.youtube.com/watch?v=bnIwW5RbZH8>. Subido 28 junio 2019.

———“We Happy Few Introducción”. *YouTube*.

<https://www.youtube.com/watch?v=ECvTdNNaCm0>. Subido 26 mayo 2019.

———“We Happy Few St. George Walkthrough”. YouTube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=Q6k1b-x509g>. Subido 26 mayo 2019.

———“We Happy Few Three Witches”. *YouTube*.  
[https://www.youtube.com/watch?v=i9biE\\_xUL1w](https://www.youtube.com/watch?v=i9biE_xUL1w). Subido 28 junio 2019.

*We Happy Few*. Compulsion Games. PlayStation 4, 2018.