



UNIVERSITAT DE
BARCELONA

Departament de Biblioteconomia,
Documentació i Comunicació
Audiovisual

Facultat de Biblioteconomia i
Documentació

Treball de Grau en Comunicació Audiovisual

Curs 2016-2017

NieR: Anàlisi i dissertació

Joan Codony Marcé

TUTOR:

Sergi Herrero

Barcelona, Juny del 2017

Este obra está bajo una [licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 España](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/).

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/>



Als meus pares.

Índex de continguts

<u>1-RESUM/ABSTRACT</u>	- 3 -
<u>2-INTRODUCCIÓ A L'ANÀLISI, INTENCIONS</u>	- 4 -
<u>3-OBRES ANTERIORS</u>	- 6 -
<u>4-DESENVOLUPAMENT</u>	- 8 -
4.1-ANÀLISI DE L'OBRA	- 8 -
4.2-DIFERÈNCIA ENTRE EDICIONS	- 8 -
4.3-ESTÈTICA I AMBIENTACIÓ	- 9 -
4.4-TRAMA	- 10 -
4.5-ELS FINALS I LA CANONICITAT EN L'OBRA	- 13 -
4.6-NIER, ÈDIP I SHAKESPEARE	- 14 -
4.7-YONAH, BEATRIU, EL GÈNESI I L'APOCALIPSI	- 17 -
4.8-KAINÉ I LADY MACBETH	- 19 -
4.9-LA VERITAT I LA VIOLÈNCIA EN L'OBRA	- 20 -
4.10-METANARRATIVA I ÚS DE GÈNERES	- 20 -
<u>5-CONCLUSIONS</u>	- 22 -
<u>6 – BIBLIOGRAFIA</u>	- 23 -
<u>7-ANNEXOS</u>	- 26 -

“One of the restrictions or invisible walls [in the videogame industry] is the demand to create games in which we kill things.

Back when I was working on Drakengard, many games congratulated you with messages of like “You’ve killed 100 enemies!” as achievements. It suddenly hit me, with a calm state of mind, that you’re a serial killer if you’ve killed a hundred people. It struck me as insane.

That’s why I decided that the main cast of the game would all be psychopaths.”

-Yoko Taro (Square Enix, 2014)

1-Resum/Abstract

Un anàlisi del títol *NieR* (2010), desenvolupat per *Cavia* i dirigit per Yoko Taro, enfocat especialment a comentar i dissertar sobre el propòsit, la narrativa i temes de la obra, i dels seus intents per a portar la peculiar visió de Taro a la indústria creativa. Emprant diverses fonts literàries i comparant els components narratius de l'obra amb títols d'estatus canònic, aquest anàlisi intenta dissecar la intenció i la complexitat d'una obra que no s'ha considerat art merament pel seu format, el videojoc. Partint de la visió poc convencional del seu director, Yoko Taro, la obra planteja transgredir fins a límits insospitats la barrera d'allò esperat en un producte d'entreteniment. La innovació en l'ús del mitjà, el plantejament irreverent i la complexitat de personatges i temes han convertit a aquesta obra en una controvertida peça de culte, l'objectiu últim de la qual és l'exploració dels límits de la indústria del videojoc, i l'experiència catàrtica per part del jugador. S'inclouen dos annexos (*a* i *b*) que contenen informació referent a la obra, des de narrativa, usos de la jugabilitat, aspectes tècnics, etc., i que serveixen de base per a l'anàlisi posterior desenvolupat en aquest Treball de Grau.

An analysis on the title NieR (2010), developed by Cavia and directed by Yoko Taro, with a special focus on commenting and disserting the purpose, narrative and themes of the game, and of its attempts to bring Taro's peculiar vision of the media to the creative industry. Using diverse literary references and comparing the narrative components of the work with canonical references and narrative ideas, this analysis aims to understand the intention and complexity of a work that has not been regarded as a work art merely because of its form, a videogame. From the unconventional conceptualization by its director, Yoko Taro, the title attempts to transgress the barrier of what to expect from an entertainment product. The innovation in the usage of the media, the irreverent approach and its characters and themes complexity have turned this work into a controversial cult title, with the objectives of exploring the limits of the videogame industry and to achieve a cathartic experience by the player. Two annexes are included (a and b) which contain information referring to the title, from narrative, uses of gameplay and technical aspects; they are a base for the posterior analysis developed in this final degree project.

Paraules clau: Videogame industry, narrative, literary criticism, analysis.

2-Introducció a l'anàlisi, intencions

“Atribuir un Autor a un text és imposar en aquest text un punt i final, tancar-lo amb una significació final, i tancar-ne l'escriptura.”, escrigué Barthes (1967). La possibilitat d'estudi i anàlisi a partir de la interpretació pròpia converteix llibres, films i d'altres obres d'art en un discurs que pot ser interpretat exclusivament pel seu receptor-públic a partir de les seves pròpies experiències, cultura i societat, com exposen Jauss i Benzinger (1970).

En el moment d'elaborar aquest Treball de Grau, ens topem amb una manca d'estudis i teories centrades en el món dels videojocs i l'audiovisual interactiu. Cal aclarir que, mentre que hi ha hagut un gran nombre d'estudis i articles relacionats amb aquest sector, tots van enfocats a qüestions pràctiques, pròpies de la preocupació per un mitjà nou i immadur. Els estudis, doncs, solen plantejar-se les conseqüències de la violència en el joc, o l'addicció que genera el mateix, així com crítiques de caràcter social referent al seu contingut. Això no obstant, ens trobem que no hi ha pràcticament cap text que faci referència a les possibilitats narratives, la forma i els límits d'aquest sector, àmbits que han estat tractats exhaustivament en la literatura, amb la seva teoria literària i múltiples escoles i moviments teòrics, així com en el cinema i l'àmbit audiovisual, tot i que en menor mesura atès a la seva relativa joventut com a art.

El videojoc, per la seva recent aparició i immaduresa com a possible art, no disposa de cap teoria seriosa que es plantegi les qüestions més importants en aquest: els seus possibles canons, límits i característiques del mitjà, funcions que exercita, etc. Sols el seu impacte social i econòmic rep atenció, atès que es percep més com una forma d'entreteniment pueril que com un art. La ràpida industrialització del sector i la seva adopció de pràctiques comercials, semblants a la indústria de cinema nord-americana dificulten la seva percepció i “ascensió” a l'estatus d'art. Sols l'apartat *indie* ha pogut oferir, en els anys més recents, una forma de mitjà més experimental i lliure, i podem considerar uns quants títols considerats “alternatius” com a vertaders projectes artístics, més enllà de produccions pròpies de la indústria cultural.

Per aquest motiu, l'anàlisi realitzada és fruit d'una interpretació pròpia i l'aplicació de diverses teories, comentaris i reflexions del món de la teoria literària i cinematogràfica. Tanmateix, l'enfocament en l'anàlisi dels components narratius en l'obra en permet

tractar gran part d'aquesta anàlisi com una peculiar obra literària, i per tant emprar comparatives amb obres d'aquest tipus i la teoria que els envolta.

L'objecte d'anàlisi és un videojoc peculiar, *NieR* (2010), pel motiu de ser una excepció en el sector: finançat i distribuït per un gran exponent del sector Square Enix, productor de títols *blockbuster* com ara les sagues *Final Fantasy* (1987) o *Kingdom Hearts* (2002). L'obra fou desenvolupada per l'estudi Cavia, un estudi menor en el sector que sols havia treballat en la saga *Drakengard* (2003) fins al moment, títols poc coneguts però considerats com obres de culte pel seu caràcter irreverent.

Aquesta és una obra estranya que malauradament va comptar amb poc ressò en el seu llançament. El joc explora una trama confusa i tràgica en el bressol d'un món desolat, d'una forma pertorbadora i poc explotada en la indústria. Temes com l'amor il·lícit, la identitat personal i sexual, l'ostracisme i la xenofòbia, el raonament rere la violència i, en concret, la definició de la condició humana són l'objecte més important a tractar, fet al qual arribarem amb l'anàlisi i interpretació de la resta de components del videojoc.

NieR: Replicant (2010) és el títol del videojoc realitzat per l'estudi *Cavia*, conegut com a *NieR: Gestalt* (2010) fora del Japó a causa de canvis de guió i personatges. Les dues versions presenten diferències però se solen considerar com una sola obra, d'aquí la simplificació *Nier*.

El director Yoko Taro comenta en la seva entrevista sobre *Drakengard 3* (2013) que l'origen de l'obra es troba en els atemptats terroristes a les Torres Bessones durant l'11 de setembre de 2001. El seu canvi de visió respecte al món vingué donat a causa de l'augment d'actes terroristes i accions violentes que augmentaren des d'aquell moment.

El concepte d'emprar la força no "pel bé", sinó pel que un mateix percep que és, i decidir que un posseeix una veritat que preval per davant la vida d'altri és el que l'impulsà a crear la trama de *NieR*.

Tal com expressa el director, la importància d'un videojoc no radica en la seva història ni en el seu *gameplay*¹ (comentat juntament amb els aspectes tècnics en l'*Annex a-Aspectes tècnics*(2017a), ja que considera aquests elements una forma d'assolir el verdader objectiu de l'obra: causar un agitament emocional en el seu receptor, o, en altres paraules, arribar

¹ "Els aspectes tàctics d'un videojoc, tals com la manera en que es juga i progressa en la seva trama." Oxford Dictionaries, 2017 (adaptat)

a una *catarsi tràgica*: “la “purificació” o “purgació” de les emocions de l’espectador de la tragèdia a través de la seva experiència de compassió i terror” (J. Campbell, 1949).

El plantejament d’aquest treball teòric, doncs, és analitzar els components d’aquesta obra i dissertar sobre les intencions i repercussions que posseeix. La història i els seus elements extravagants, seran analitzats juntament amb l’estètica, la música, els seus personatges, els temes plantejats i les mateixes mecàniques del joc, per a cercar aquest objectiu de commoció emocional que Taro vol causar en el públic. El contingut d’aquest treball són les dissertacions i conclusions, partint de la interpretació del material original, que es detalla als annexos *Annex a-Aspectes tècnics* (2017a) i *Annex b-Aspectes narratius i personatges* (2017b).

3-Obres anteriors

Coneguda com a *Dragon Dragoon* al Japó, o *Drakengard* (2003) a la resta del món, fou l’obra que suposà l’inici de la saga i el plantejament irreverent de Taro en la proposta del videojoc de fantasia. Presentat com una història clàssica del protagonista heroic que ha de salvar el seu regne i el món, manté l’estatus d’obra de culte gràcies a la seva trama i la subversió del gènere de rol fantàstic. El protagonista Caim és culpable de diversos genocidis, acompanyat per personatges igualment pertorbats i deplorables, s’enfronta de forma fatalista a una divinitat implacable i porta la fi del món, amb un seguit d’actes que repercuteixen en l’univers i, al seu torn, afecten el nostre planeta, conduint als fets que es desenvolupen a *NieR* (2010).

Drakengard 2 (2005) no comptà amb la presència de Yoko Taro com a director, sinó com a membre de l’equip creatiu. El director de la nova entrega, Akira Yasui, posseïa una visió molt diferent de la de Taro, fet que originà conflictes durant tot el desenvolupament del joc.

Restituït com a director, Taro començà a treballar en el que havia de ser la tercera entrega de la saga, però a causa de les grans diferències que el projecte presentava respecte a les entregues posteriors de la saga, aquest passà a considerar-se un *spin-off* i es convertí en

NieR: Replicant (2010). Amb tot es pot considerar com una seqüela directa a la primera entrega de *Drakengard* (2003).

Yoko Taro treballà en projectes aliens a l'estudi *Cavia* entre el desenvolupament de *NieR* (2010) i *Drakengard 3* (2013): *Demon's Score* i *Monster X Dragon*, projectes per a Android i iOS distribuïts per *Square Enix*. No tenen relació amb la saga *Drakengard* (2003) ni amb *NieR* (2010).

Drakengard 3 (2013) fou llançat el 2012 i és una preqüela als fets de *Drakengard* (2003), explicant també el motiu darrere els efectes que inicien la trama de *NieR* (2010). En ella s'explica l'origen de les set deesses Entonadores, aparentment benvolents, que apareixen a *Drakengard* (2003) i els esdeveniments que portaren al destí fatalista de la primera entrega. Zero i les seves sis germanes són divinitats afligides per diverses malediccions imposades per un Déu inhumà i de motivacions desconegudes; Zero, la germana gran, emprèn un viatge per a assassinar a les seves sis germanes i acabar amb els homes. El joc sol ser vist com una inversió de la primera entrega de *Drakengard* (2003) o *NieR* (2010), en la que la trama ens porta a veure la transformació d'un heroi, passant per antiheroi, fins a convertir-se en un malvat. Fou l'última obra produïda per l'estudi *Cavia*.

En el moment d'escriure aquest treball s'està preparant el llançament d'una seqüela de *NieR* (2010); compta amb Yoko Taro com a director i està essent desenvolupat per *Platinum Games*. Es presenta com una trama futurista en la qual una androide anomenada 2B ha d'enfrontar-se a una Terra postapocalíptica poblada per robots que han extingit a la humanitat.

Nascut a Nagoya el 6 de juny de 1970, Yoko Taro es graduà el 1994 en la Universitat de Disseny de Kobe. Després de treballar dos anys com a dissenyador de 3D en diversos títols s'integrà en l'estudi *Cavia*, que en aquell moment treballava en la primera entrega de *Drakengard* (2003). Sense experiència prèvia com a guionista o director, se li assignà el càrrec de director per petició pròpia, a més d'actuar com a coguionista en col·laboració amb la guionista Sawako Natori, i també contribuí com a dissenyador d'escenaris i personatges.

4-Desenvolupament

4.1-Anàlisi de l'obra

Per a poder comprendre la intenció que implica l'obra, hem d'analitzar els seus principals components, les seves referències i intencions per a poder realitzar-ne una dissertació final.

Al San Francisco GDC de 2014, Yoko Taro plantejà el seu interès a explorar l'espai entre "allò permès" i "el límit prohibit" en el mitjà. Entre el límit infranquejable i la conformitat *mainstream* es troba un terreny inexplorat i poc tractat, que ofereix possibilitats que cap altre mitjà pot oferir, merament per la interacció que implica l'acte de "jugar" i que obliga a l'espectador-públic participar activament per a fer progressar l'obra.

Aquestes dissertacions parteixen dels personatges, trama i finals presentats a *Annex b- Aspectes narratius i personatges* (2017b).

Gran part de l'anàlisi presentat parteix de treballs posteriors d'àmbit literari, principalment les obres de William Shakespeare: *Hamlet* (2002) i *Macbeth* (2005), l'obra de Sòfocles, *Èdip Rei* (2004), i els llibres del Gènesi i l'Apocalipsi continguts en la Bíblia.

4.2-Diferència entre edicions

Cal mencionar una peculiaritat entre les dues versions del joc: *NieR: Replicant* (2010) és la versió japonesa del joc i la seva versió "original", mentre que *NieR: Gestalt* (2010) és la versió internacional distribuïda a Europa i als Estats Units. La diferència principal entre les dues és l'encarnació del seu protagonista, Nier. En la versió japonesa apareix com un home jove de 21 anys, germà de Yonah, mentre que en la versió internacional Nier és un adult de 44 anys i pare de la noia.

El personatge essencialment actua de forma igual en les dues versions, excepte que la versió japonesa compta amb elements en la trama que van ser eliminats de la versió internacional.

Aquests elements inclouen la relació incestuosa entre Nier i Yonah de forma subliminar, i la prostitució que a la que el jove Nier es veié obligat a sotmetre's per a proveir per a la seva germana. Considerats massa conflictius i poc adequats per al públic internacional (especialment l'estatunidenc), la productora Square Enix decidí canviar el personatge de

Nier per a ajustar-lo més a l'estàndard comercial de protagonista d'acció occidental (des d'una decisió purament executiva i enfocada a la venda), i s'adaptà la relació de germà i germana a pare i filla, en un intent fallit d'eliminar tota connotació incestuosa.

Ja que la versió *Replicant* és l'original i compta amb els elements eliminats en la versió internacional, l'anàlisi es durà a terme tenint en compte les diferències entre les versions, donant prioritats a la versió japonesa. Per a evitar confusions, s'emprarà el títol per defecte *NieR*, sols distingint entre edicions quan el tema tractat ho requereixi.

Versió de *NieR: Replicant* (2010)



Versió de *NieR: Gestalt* (2010)



Cal mencionar el context ambiental en el qual es desenvolupa l'obra. El món de Nier és un univers desolat i salvatge, en el qual la naturalesa regna sobre les ruïnes d'ancestrals gratacels, molins eòlics i ponts de ferrocarril rovellats. Els humans viuen en assentaments de caràcter medieval o tribal, emprant restes industrials per a procurar-se eines i materials.

Els edificis de l'Aeri, el poble de Kainé, estan construïdes amb restes de ferralla i les carcasses buides de míssils militars, mentre que a Voramar els seus habitants femer vaixells de fusta a grans molins eòlics que emergeixen de l'oceà. Es planteja la concepció fantàstica de l'antiga civilització perduda, sobre les ruïnes de la qual viuen els habitants contemporanis. En aquest cas, aquesta civilització és la nostra, i el mateix jugador camina i explora un futur desolat prou familiar.

Un sentiment nostàlgic roman durant el viatge de Nier, viatge ni excessivament perillós ni trepidant, i que ens porta a plantejar-nos la necessitat dels actes dels protagonistes, i sobre les seves conseqüències: amb un equilibri natural i un retorn a un model de vida medieval, la quasi extinció de la humanitat sembla haver donat lloc a un futur plàcid, on

sols els humans viuen de forma precària. La banda sonora, com es menciona Codony, 2017b, completa i realça l'ambientació i atmosfera peculiars de l'obra, convertint-se en un element indispensable per a la seva configuració i estatus actual.

Certes referències visuals que podem trobar en obres cinematogràfiques podrien ser *Le temps du Loup*, de Haneke (2003), *Children of Men*, d'Alfonso Cuarón (2006), o *The Road*, de John Hillcoat (2009). Totes comparteixen una estètica i una temàtica molt similars a *NieR* (2010), amb un paisatge postapocalíptic estranyament plàcid i deshabitat, qüestionant-se la perdurabilitat de l'espècie humana, i del fat del planeta sense aquesta.

4.4-Trama

*“Speak not the Watchers,
Draw not the Watchers,
Write not the Watchers,
Sculpt not the Watchers,
Sing not the Watchers,
Call not the Watchers’ name.”*
-Drakengard (2003)

Per a Propp, els personatges són solament agents d'uns fets que els defineixen (Barthes 1966). A *NieR* aquesta afirmació condueix la totalitat de la trama, ja que són els actes ignorants i benintencionats dels seus protagonistes els que porten a una resolució fatídica de la trama.

La trama de *NieR* és una extensió que segueix el final de *Drakengard* (2003). L'arribada de Caim, Angelus i la Reina a la Terra l'any 2003 no és més que una extensió del càstig diví que Déu causa al món de *Drakengard* (2003). No obstant això, en un últim sacrifici, els protagonistes semblen acabar amb l'Àngel exterminador i evitar l'apocalipsi. Tanmateix, Déu castiga als humans amb una malaltia que els desintegra, l'anomenada *Síndrome de Clorinació Blanca*. Els homes, en un intent desesperat d'evitar l'extinció, realitzen un ritual, anomenat el *Projecte Gestalt*, per a separar les ànimes humanes dels

seus cossos físics, condemnats a desaparèixer. Les ànimes humanes es converteixen en unes formes espectrals ombrívoles, conegudes com a *Gestalts*. Al mateix temps, uns cossos artificials són creats a partir del material genètic dels humans originals. Estèrils sense el seu *Gestalt*, aquests clons són anomenats *Replicants*. L'objectiu final del *Projecte Gestalt* és unificar de nou els *Gestalts* amb els seus *Replicants*, permetent a la humanitat escapar del càstig diví i prosperar. El protagonista, Nier, fou el primer subjecte amb el qual el *Projecte Gestalt* tingué èxit, i per tant la base de la resta de desdoblaments s'aplicaren seguint el seu patró. Per a completar el *Projecte Gestalt*, doncs, el *Gestalt* de Nier i el seu *Replicant* s'han de tornar a unir, permetent al ritual concloure i retornant a un estat natural a la resta de la humanitat. En un estat de crisi, alguns *Gestalts*, incapaçs de suportar la seva condició incorpòria, embogiren, fent embogir de la mateixa manera els seus *Replicants* corresponents, en un terme anomenat *relapse*². Els *Replicants*, en cobrar consciència pròpia, i desconeixent la condició dels *Gestalts* embogits, iniciaren una guerra amb aquests, i el *Gestalt* i el *Replicant* del protagonista entren en conflicte per la germana d'aquest, Yonah. Nier *Replicant* assassina a Nier *Gestalt*, impedit que el ritual es completi, concloent la trama i portant la raça humana a l'extermini, complint el càstig diví original.

Com en la mateixa *Èdip Rei* (2004), a *NieR* (2010) una plaga desconeguda amenaça els habitants de la vil·la de l'heroi, que pren accions per a trobar una cura. Tant en *NieR* (2010) com en la tragèdia grega, les resolucions seran terribles però ineludibles per als protagonistes. Com en *Macbeth* (2005), Nier és ofuscat per una obsessió malsana (en el seu cas, el rescat de la seva germana, tintat d'interessos incestuosos), que l'empenyen a cometre assassinats i actes de terrible violència, sols pel seu propi voler i ignorància. Aristòtil féu referència a aquest concepte de l'obra tràgica, conegut com a "*hamartia*" (Butcher, 1902). Un personatge considerat virtuós i fins i tot heroic, normalment el protagonista de l'obra, caurà en desgràcia i patirà un destí tràgic com a conseqüència d'un defecte humà. En el cas d'Èdip, el desconeixement del seu llinatge i el seu vincle de sang amb la seva muller; per a Nier, la inconscient obstinació per a salvar a Yonah i la indiferència envers les conseqüències dels seus actes.

Fins i tot més enllà de la mateixa trama (doncs els desencadenants es troben en un joc anterior, ubicat en el passat i fins i tot en un món diferent del de Nier), el destí és

² "Que recau en un pecat de què havia estat absolt." Enciclopèdia Catalana, 2017. <http://www.diccionari.cat/lexicx.jsp?GECART=0116377>

inevitable, i la tragèdia i fets terribles que succeeixen durant l'obra ja van ser determinats durant els esdeveniments de *Drakengard* (2003). La trama de *NieR* (2010), desemboca en diversos finals, detallats en *Annex b-Aspectes narratius i personatges* (2017b), i que modifiquen la resolució de la obra, fet que s'expandeix a l'apartat **4.5**.

En la trama referent als dos germans hi ha un seguit de patrons molt similars als del Gènesi i l'Apocalipsi bíblics, que en addició a les obres anteriorment descrites, es converteix en un referent principal per a la interpretació de l'obra. Com Eva, Yonah prové de Nier, sigui filla o germana menor. La seva relació és l'inici de la humanitat, degut al Gestalt original de Nier; i aquesta es veu truncada per un pecat original, que en el cas de Nier es materialitza en la galeta que Yonah desitja, i la prohibició de tocar el *Grimori Noir*. Aquesta infracció inicia un llarg idil·li que conclou amb l'extinció de la humanitat al final **D**.

Amb aquest mite de creació i càstig, d'infracció envers el càrrec diví, Girard (1996, p.40) diu "La vertadera qüestió dels textos és: Qui és el culpable? [...] La història bíblica veu en el cap de turc un innocent condemnat sense motiu". Com Eva, la culpabilitat de Yonah en els seus pecats originals, és injusta i tràgica, doncs no és a causa d'un acte volgut ni buscat, sinó fruit de la innocència i la bondat.

Mentre que aquest és el cas de Yonah, que retrobarem en l'apartat de **4.7**, el cas de Nier es troba subjecte a la idea de la *mimesi*, formulada per diversos autors en la literatura i la filosofia, i que un cop més Girard (1996, p.23) explica que "Les relacions humanes estan sotmeses al conflicte: tant si parlem de matrimoni, d'amistat, etc., les relacions humanes sempre estan amenaçades. [...] per la identitat dels desitjos. Els homes s'influencien els uns als altres, i tendeixen a desitjar les mateixes coses [...] doncs la imitació comporta també els desitjos." Aquesta idea condueix els dos últims arcs narratius dels tres que componen l'obra de *NieR* (2010). No sols per imitació, sinó per pròpia identitat, els dos Niers (Gestalt i Replicant, l'original i la còpia) desitgen un mateix objectiu, la seva germana/filla Yonah, que perseguiran amb terrible violència fins al final. Aquestes accions comportaran, com en les tragèdies de Shakespeare, l'obra de Sòfocles i el Gènesi bíblic, un extermini o mort de la majoria dels seus integrants, i una conclusió catàrtica a l'obra.

Amb *Hamlet* (2002), *Macbeth* (2005) i *Èdip Rei* (2004), com a principals obres similars d'estatus canònic, els protagonistes cometes actes terribles, fruits de la ignorància,

l'ambició i l'egoisme. Al contrari que en aquestes obres, però, Nier no experimenta cap canvi ni penediment dels seus actes. *NieR* (2010) atorga un estatus de malvat al protagonista, que no pot rebre exculpació ni redempció, com podria ser el cas de l'exili redemptor d'Èdip. Com Macbeth o Hamlet, sols l'oblit en la mort pot alliberar l'assassí de la seva culpa. El tractament del personatge protagonista serà tractat altre cop amb més profunditat més endavant.

Per altra banda, és en aquest *pathos* (Butcher, 1902) que l'obra cobra el seu valor catàrtic, amb el patiment dels personatges i el seu desenllaç, i la impossibilitat, fruit del desig i el conflicte, d'obtenir un final feliç.

4.5-Els finals i la canonicitat en l'obra

“On sacrifices countless will a new shrine

be built by the hands of the gods.

Four endings remain.”

-Drakengard (2003)

Amb aquest text s'acabava el primer final de *Drakengard* (2003). De forma inesperada, l'obra ens descobreix que la història i el final que se'ns acaba d'explicar no són definitius; n'hi ha quatre més. Nier compta amb cinc finals, detallats en *Annex b-Aspectes narratius i personatges* (2017b), que segueixen aquesta tendència, segell del mateix director.

El primer final **A** es pot considerar un “final feliç”, tot i la mort d'Emil i Weiss. Nier aconsegueix el seu objectiu, trobar Yonah, i ni ell ni el jugador tenen coneixença de les conseqüències que aquestes accions comportaran al món. En paraules de Campbell (1949): “El final feliç és justament menyspreat com una mala interpretació; el món, com el coneixem, només rendeix un final: la mort [...]”

El coneixement previ que implica l'obra de Taro ens porta a malpensar d'aquesta seguretat conformista. El jugador insistent retorna a l'obra, i després d'una segona *playthrough*, el final continua per uns minuts més: el primer final és merament la mateixa escena, tallada abans per a donar una resolució “bona” però inconclusiva. El final **B** ens

porta a la desaparició de Kainé, abandonant el seu testimoni i finalment oferint la visió dels *Gestalts* morts durant la història, habitant un abisme blanc i trobant-se amb els seus éssers estimats. Amb la mort de Yonah *Gestalt*, la humanitat s'extingeix de forma definitiva.

Com a final resolutiu i pel seu valor catàrtic, podem considerar el final **D** com aquell que té més possibilitats de considerar-se canònic dintre l'obra, doncs presenta una resolució definitiva en el nostre procés pel joc. Amb el sacrifici de Nier, Kainé és salvada però l'existència d'aquest desapareix del món. Amb aquesta desaparició també s'esborren els records de Kainé i Yonah, les úniques supervivents d'entre tots els personatges de la trama. A més, totes les dades que el jugador pogués tenir desades en el sistema referent al progrés del joc són esborrades, i aquest retorna a un estat en blanc.

Kainé i Yonah, doncs, tanquen l'obra abraçant-se i preguntant-se què ha passat, doncs oblidant Nier obliden gran part dels esdeveniments ocorreguts i els seus motius. Les dues protagonistes s'allunyen, desorientades, mentre Kainé comenta la sensació d'estar-se oblidant de quelcom molt important. Aquest final reconcilia el conflicte amb dos personatges que podrien haver estat enfrontats, talment com Nier *Replicant* i *Gestalt* ho estaven per Yonah. Kainé representa l'amor romàntic per Nier, Yonah l'amor il·lícit i prohibit, però en desaparèixer aquest, la dualitat del seu conflicte desapareix i, per primer cop en l'obra, un mateix objectiu no porta al conflicte de les parts interessades, sinó a la seva reconciliació.

4.6-Nier, Èdip i Shakespeare

Aristòtil considera que l'essència de l'heroi tràgic és la "caiguda en desgràcia", l'acte de perdre una seguretat o estabilitats, físiques i anímiques, i que impulsen un personatge bo i virtuós cap a la tragèdia. El punt més important, però, és que "aquesta caiguda no es produeix ni per depravació ni vici, sinó per un error de judici" (S.H. Butcher, 1902), és a dir, a causa d'una decisió conscient del personatge però mantenint-se en la ignorància de les futures conseqüències. Per altra banda, l'antiheroi és un personatge que duu a terme un seguit d'accions (que solen resultar col·lateralment beneficioses o considerades "bones") no seguint uns dictats morals o mandats propis, sinó el propi interès, fora de

l'ordre establert, i complint un seguit de característiques, definides com la Tríada Fosca: narcisisme, maquiavel·lisme i psicopatia (Jonason, P., et al., 2012).

El personatge de Nier es podria englobar dintre aquestes definicions, però Propp (1928) planteja una definició que ens permet matisar el personatge, situant-lo en una categoria pertinent: "Ivan (l'heroi), parteix a la cerca d'allò que li manca". Nier pot semblar a primeres un *heroi-víctima*, atès que totes les accions que emprèn són una resposta envers la malaltia i posterior desaparició de Yonah. Això no obstant, el final **D** planteja la possibilitat que la cerca de Yonah fos intencionada com a viatge de redempció i d'alliberació egoista del mateix Nier, convertint-se així en un *heroi-buscador*.

Durant el llarg periple de Nier, el seu discurs i intencions romanen impertorbables, excepte en un moment de dubte just abans de l'últim enfrontament amb Nier *Gestalt*. En aquest moment, però, Kainé actua com a motivació i obliga a Nier a lluitar per a recuperar la seva germana/filla, fins a les últimes conseqüències. No obstant això, el protagonista sols es veu subjecte a aquest dubte a causa de les morts dels seus aliats, doncs es mostra incapaç de desenvolupar cap mostra d'empatia envers els *Gestalts*, mostrant-se com un individu amb una tendència psicòpata i propens a cercar absoluts en el seu conflicte. Aquestes característiques corresponen a la Tríada Fosca de l'antiheroi que defineix Jonason, P., et al. (2012). Per altra banda, els autors també estableixen que en aquesta Tríada s'hi sol trobar un component de maquiavel·lisme que porta als personatges a justificar qualsevol acció en "una visió en la què la fi justifica els mitjans" (Jonason, P., et al., 2012, p.4). Fins al final de l'obra, la intenció de Nier és salvar a Yonah, i com Dante el peregrí en *la Divina Comèdia* (2005), el seu objectiu engoleix la resta de possibles resolucions de l'obra (Bloom, 2015). Aquest desig és tan innegable i terrible que les conseqüències i possibles alternatives seran ignorades fins al final de la mateixa obra pel protagonista. En certs moments, la tossudesesa de Nier ens pot semblar impossible, davant l'evidència de les catàstrofes que les seves decisions semblen portar a la resta del món. Aquest fet fa que el personatge abandoni la posició d'heroi tràgic, i es converteixi en el malvat de l'obra.

Nier ha presenciat les morts de gran part dels personatges que componen la trama, i amb les revelacions de Devola i Popola al final de l'obra, el protagonista s'adona de la impossibilitat d'un futur: acabant amb el *Gestalt* original, tots els Replicants del món *relapsen*, i amb la seva mort, s'acaba la possibilitat per als humans originals de recuperar la seva condició original, i poder continuar amb un cicle de reproducció natural. Davant

l'extinció lenta però inevitable de l'espècie humana i la seva pròpia culpabilitat, el final **D** i la desintegració del protagonista actuen com la resolució egoista definitiva, la fugida de la culpabilitat i la responsabilitat dels seus actes. El narcisisme del personatge, un cop més, el situa en la Tríada Fosca de Jonason, P., et al. (2012): Nier hauria pogut evitar la desgràcia un cop supera la seva ignorància referent a les conseqüències dels seus actes.

Per altra banda podem trobar similituds entre Nier i el personatge de Hamlet o Macbeth en les obres epònimes de Shakespeare, o amb Èdip en la tragèdia de Sòfocles *Èdip Rei* (2004), una comparativa que sembla pertinent atenent els motius irracionals que empenyen els personatges en el seu viatge, conflicte i destí tràgic. Com Hamlet i tants protagonistes tràgics, Nier es troba mogut per una motivació poc clara (la malaltia que infecta a Yonah) que l'impulsa a emprendre un seguit d'accions desesperades i sense meditar que inicien el principi de la trama, tant amb la presa del Grimori Noir com amb la partida del poble de Nier per a cercar una cura, mil anys després. És possible la comparativa de les dues obres amb les accions empreses per Hamlet i la successiva destrucció que aquestes comporten, sols motivades per l'aparició-somni de la mort del seu pare (Girard, 2000), que clama venjança, actuant merament com a catalitzador per la voluntat assassina del protagonista. En Èdip, també, les accions que motiven la trama solen ser de caràcter irreflexiu i violent, com l'assassinat parricida del rei de Tebes. És interessant la possible comparativa, probablement inconscient i fins i tot irònica del caràcter d'Èdip i de la versió occidental del personatge de Nier a *NieR: Gestalt* (2010), doncs la subliminal relació incestuosa amb Yonah deixa de ser un afer entre germans per a convertir-se en una relació entre pare i filla.

Tal com tracta Barthes el subjecte de l'heroi (1977, p.37): “molts relats enfronten a dos adversaris per un objecte comú, les seves accions els igualen i els dos entren a formar part d'una dualitat”. Retrobem aquí el concepte de la *mimesi* de Girard (1997). Aquesta és necessària perquè existeixi l'heroi, l'adversari i el relat. A Nier, l'heroi i l'adversari són el mateix personatge, desdoblant a causa del càstig diví, i es troben solament definits pel plantejament i la visió que ens ofereix el joc. El fet de controlar el Nier *Replicant* fa que assumim que ell és l'heroi de la història, i que els seus actes són bons.

4.7-Yonah, Beatriu, el Gènesi i l'Apocalipsi

Per la seva part, Yonah, germana de Nier, és una figura pràcticament inexistent durant la trama, convertint-se en un arquetip del personatge femení pràcticament diví i l'objectiu a salvar o a perseguir. Com expressa Bloom (2015, p.82) en tractar el personatge de Beatriu: “Sempre retornem a Beatriu mentre llegim la Comèdia, [...] perquè és l'objecte perfecte per al desig sublimat de Dante.”

Aquesta referència es troba més propera a Yonah que l'arquetip clàssic de protagonista femení passiu tan freqüent en el *Folklore* (Propp, 1970). Si bé aquesta és un objectiu a salvar i es podria veure de forma superficial com la “recompensa” que són tantes donzelles i princeses en el *Folklore*, Yonah no és un objectiu per al protagonista per ella mateixa. La seva salvació porta com a conseqüència l'alliberació anímica i la redempció de Nier, o si més no la seva fugida de la culpa, els vertaders objectius del protagonista.

Aquest canvi de dinàmica es produeix després del segon salt temporal: la seva germana ja no s'ha de salvar d'una malaltia, sinó que s'ha de rescatar d'un antagonista misteriós, el *Gestalt* del protagonista. Aquesta obsessió per part dels dos Niers, el *Gestalt* i el *Replicant*, acaba portant a Yonah, l'únic *Replicant* que s'ha unit al seu *Gestalt*, a sacrificar la seva existència original per a permetre a la seva *Replicant* tornar amb el protagonista. En els finals **A** i **B**, l'obra finalitza amb la mort i desaparició de Yonah i Nier *Gestalts*, els humans originals i única forma que té de complir-se el Projecte Gestalt, i salvar així la humanitat de l'extinció. Aquest sacrifici que porta a condemnar la resta dels humans com a efecte posterior eleva a Yonah més enllà de l'estatus d'un personatge passiu. És per aquesta última decisió que desapareixeran els humans del món, i tot com a conseqüència d'un acte de venjança (el de Nier) i un de compassió (el de Yonah). Yonah compleix així un cop més la funció divina dels àngels hebreus, que han exterminat a la humanitat en diverses ocasions, i que seran cridats per a l'Apocalipsi segons el Nou Testament (Kermode, F., 1979). Yonah es converteix així en l'executora de la funció dels Vigilants (el paral·lel als Àngels exterminadors de *Drakengard* (2003), enviats per Déu) conclouent així el conflicte entre humans i *Replicants* no amb un acte de terrible violència sinó amb una acció de compassió i sacrifici sacres.

Ens trobem que una certa imatgeria és compartida entre el final de *NieR* (2010) i les últimes parts de *Paradís*. Com a l'últim capítol de *la Divina Comèdia* (2005), el

protagonista viatger és rebut per l'objectiu, "guia" i motivadora del seu viatge, la dona divina que l'acull al final del llarg periple al final del viatge, al paradís cristià o en la llum blanca que inunda la pantalla al final de *NieR* (2010). Aquest exemple, però, també es veu subvertit per la trama: qui es reuneix a l'altra vida amb Yonah és el Senyor de l'Ombra, el Nier *Gestalt* i original, mentre que el protagonista que hem controlat durant tot el joc, el Nier *Replicant*, desapareix de l'existència i sols resta un abisme blanc d'oblit, el seu propi objectiu durant tota la trama, i l'únic que pot salvar-lo de la seva culpa.

Yonah, com Beatriu, es converteix en un objectiu idealitzat, en el "paradís" que tant el protagonista com el jugador han de cercar. La seva absència la converteix en l'ideal i l'objectiu perfecte a assolir (Charles, W., 1994).

Deixant de banda la seva imatgeria sacra i les similituds amb Beatriu, hi ha una possible segona motivació darrera el periple de Nier: un amor incestuós i obsessiu que afecta tant el Nier *Gestalt* com el Nier *Replicant*, i que contribueix a la desfeta dels protagonistes i del seu món. Com Èdip a *Èdip Rei* (2004), o Hamlet en l'obra de Shakespeare, les accions de Nier el porten irremeiablement cap a la desgràcia. Un cop més, però, aquestes accions són conscients en última instància, i no contenen el component d'ignorància i virtuosisme d'Èdip, present en l'obra de Sòfocles. Les dues encarnacions de Nier s'aferren a la seva obsessió per la seva germana, i la converteixen en l'únic motiu que tenen per a viure i acabar amb l'altre: com la plaga que assolà Atenes i que amenaçava de acabar amb els seus habitants, excepte que en el cas de *NieR* (2010) la resolució del conflicte és irrellevant, doncs l'únic resultat possible és l'extinció humana.

Aquest tema es tracta de forma subtil dintre de l'obra, probablement motivat a evitar l'escàndol de crítics i jugadors, suposant que malmetria els resultats de vendes i la possible popularitat de l'obra. Com s'ha mencionat abans, el tema pretén desaparèixer en la versió occidental de l'obra (canviant la figura de Nier d'un jove de disset anys a un adult de quaranta, mentre que Yonah roman com una nena de catorze anys en totes dues versions).

Retornant al tractament de l'amor prohibit fruit de l'incest, els seus efectes van més enllà dels descrits, portant la ruïna no només als implicats directes, els Nier i les Yonah *Gestalt* i *Replicant*. Kainé és la segona companya de Nier després del Grimori Weiss, i en ser acollida pel protagonista comença a enamorar-se'n. Això no obstant, ha de veure com

l'única forma d'apropar-se a Nier és contribuint en el seu quest per a salvar Yonah, paradoxalment acostant-la a salvar la germana d'aquest i perdent-lo al mateix temps.

4.8-Kainé i Lady Macbeth

Kainé és el tercer personatge sobre el qual gira la trama, i podem trobar en ella la figura de Lady Macbeth, actuant com a motivadora i còmplice dels actes de Nier, de qui està enamorada. Això no obstant, i en contrast a Nier, aquesta sí que sent la culpabilitat i comprèn des del primer instant les conseqüències dels seus actes. És a través de Kainé que entenem la condició dels *Gestalts*, desconeguda per Nier i el jugador fins a la segona *playthrough*. Kainé pot entendre els espectres humans ja que ella patí el procés de reintegració amb el seu *Gestalt*, encara que de forma incompleta. Mentre que durant la primera *playthrough* els enemics es mostren silenciosos fins i tot en morir, durant la segona revisió del joc veiem i sentim els esdeveniments ja viscuts a través del personatge de Kainé: els enemics *Gestalts* ploren, supliquen i exclamen ajuda, cercant la seva família o increpant als protagonistes. Malgrat això, Kainé guarda silenci i exhorta a Nier a continuar quan aquest descobreix, finalment, la condició humana dels enemics espectrals.

Eterna còmplice i igualment culpable, Kainé és una contraposició directa a Yonah. Mentre que la germana de Nier representa l'amor il·lícit però la puresa i la innocència, Kainé representa l'amor romàntic i l'egoisme immoral. La justificació que aquesta dona és la venjança envers aquells que l'exiliaren mentre era una nena, convertint-se en un personatge maquiavèl·lic. No obstant això, fins i tot després d'haver acabat amb tota la població de l'Aeri i aquells que l'havien maltractat, Kainé continua emprant la violència i assassinant *Gestalts*, aquest cop per a ajudar a Nier a rescatar la seva germana.

Aquests dos personatges tan contraposats es troben per primer cop al final de l'obra, com a úniques supervivents del conflicte, i conclouen l'obra amb una reconciliació inaudita en la trama. Tot i l'extinció de la humanitat i la mort d'innocents, fruit de conflictes egoistes, dues de les principals motivacions de la tragèdia s'abracen, ignorants de la seva desgràcia i la seva culpa.

4.9-La veritat i la violència en l'obra

NieR (2010) és una obra que reflexiona sobre la manca d'absoluta justícia i certesa en la veritat de les motivacions originen els conflictes armats. Per diversos motius, sense poder-ne considerar cap d'ells absolutament “just” o “bo”, l'ésser humà assassina i mor per pura *mimesi*, xenofòbia o egoisme. La bel·ligerància humana és inevitable i l'obra la situa com a càstig diví, iniciat per la maledicció de Déu sobre els homes.

El missatge últim de l'obra és pacifista, puix que és impossible justificar la violència. La *mimesi* és la causa de la guerra i la mort, i la justificació personal per a actes de violència (Barthes R., 1977, p.53). Nier adapta aquesta *mimesi* al seu propi desig incestuós, un pecat universal en qualsevol religió. El fet que sigui ell el *Gestalt original*, de qui depèn el futur de l'espècie humana, és un càstig diví de Déu envers l'home, per transgredir un tabú sexual (Girard, 1996). Així doncs, i en la mà del mateix jugador, que fa avançar la trama i dirigeix les accions del personatge, el protagonista assassina un gran nombre d'innocents i en condemna la resta a l'extinció.

4.10-Metanarrativa i ús de gèneres

Les reflexions d'aquest apartat parteixen dels materials presentats a *Annex a-Aspectes tècnics* (2017a).

Seguint diverses declaracions fetes per Taro en presentacions públiques i entrevistes (GDC, 2015), l'exploració dels límits del mitjà és un camp que busca explotar en les seves obres. Un desafiament del convencionalisme en “què s'espera dels jocs i de la indústria”, que cerca transgredir no sols el mitjà sinó també els temes de la narrativa i la seva relació amb el joc, la interacció amb el jugador i la seva resposta.

El seu ús experimental de diverses mecàniques situa *NieR* (2010) com un exemple d'un “joc de jocs”, un equivalent a la “novel·la de novel·les”, en la que diversos gèneres i temàtiques conviuen dintre d'una mateixa obra, en distinció a obres d'un sol gènere. *NieR* (2010) pren diverses formes de *gameplay* provinent de diferents gèneres, tot i que amb resultats sovint poc encertats (Codony, J., 2017). No obstant això, la intenció tant de rendir homenatge a altres obres del sector (*The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998),

Touhou: Perfect Cherry Blossom (2003), *God of War* (2005), *Silent Hill* (1999), *Resident Evil* (1996), etc.) com de donar diversos usos al mitjà, i obligar al jugador a adaptar-se als canvis inesperats de *gameplay* resulten una proposta interessant i poc explotada en la indústria. Segons la necessitat, *NieR* (2010) pot passar de ser un joc d'acció orientat al combat a una novel·la visual basada en textos i no en imatges, per a aportar una visió introspectiva de diverses parts de la trama.

Relacionat amb l'anterior apartat **4.9**, el videojoc té la capacitat per a donar-nos “una part de la història”, fent-nos participar com el protagonista d'aquest, i d'estar convençuts de què el que estem fent està bé. El jugador és el personatge, i les seves accions sols contemplen el mateix punt de vista. En cap moment el jugador es planteja que els enemics podrien ser pacífics o innocents.

Amb les posteriors *playthroughs*, aquesta percepció canvia, i ens adonem de l'error que el protagonista ha comès, i amb ell, nosaltres. Un cop més, l'obra transgredeix els seus límits, convertint al jugador en còmplice del mal. Una obra similar que aconseguí un efecte molt semblant és *Spec Ops: The Line* (2012) o *Undertale* (2015), en la que el jugador assassina un gran nombre d'individus, conduït per la psicopatia del protagonista, que no es fa aparent fins a la revelació final.

NieR (2010) és també especialment conegut per la seva transgressió final: completar l'última ruta i final de l'obra comporta la desaparició del protagonista del món, el record dels seus actes i aventures. Tota informació desada del joc, així com les partides guardades i el progrés del jugador són esborrats i es fa impossible recuperar-los.

NieR (2010), doncs, fa un ús rellevant de la metanarrativa, fent que la trama i la seva resolució definitiva tinguin unes conseqüències notables fora de la mateixa obra, xocant al jugador i portant-lo a direccions inesperades, amb un important component catàrtic final.

5-Conclusions

En conclusió, *NieR* (2010) suposa un cas particular dintre de la indústria del videojoc, composta d'un plantejament excèntric i una presentació poc convencional.

Cercant una transgressió en “què s'espera dels jocs” i de la mateixa indústria, *NieR* s'eleva com més que una obra comercial o d'entreteniment, posseint una intencionalitat per a sacsejar al jugador i sorprendre'l jugant amb els límits del mitjà. La seva trama parteix d'influències clàssiques, així com el tractament de temes tals com l'incest, l'assassinat, la motivació rere el genocidi i en definitiva, el fútil intent de l'ésser humà de combatre contra l'inevitable. Tals temes no solen veure's plantejats en obres *mainstream* o *blockbusters*, i certament no de la manera que ho fa *NieR* (2010).

L'objectiu de *NieR* (2010) no és presentar una obra amb comentari polític, ni canviar l'estat de la indústria o el plantejament que aquesta dona als videojocs que desenvolupa. *NieR* (2010) cerca sacsejar la consciència del jugador i fer-li qüestionar els actes que per pròpia mà ha dut a terme.

L'ús d'una trama dramàtica i madura, la presència d'una ambientació immersiva però excèntrica, l'ús de recursos del mateix mitjà per a la metanarrativa i la voluntat de transgredir certes convencions del sector atorguen a *NieR* (2010) una condició especial, i l'han convertit en una obra de culte dintre el sector. La catarsi obtinguda a través de les accions del propi espectador és un fenomen rar en el mitjà dels videojocs i en l'art en general, i es converteix en el resultat definitiu d'aquesta obra. El jugador deixa de ser un espectador per a convertir-se en el protagonista, i de forma inconscient provocar la tragèdia, convertint-se en un culpable més.

Finalment, la intenció d'aquest Treball de Grau era la de poder aprofundir en la complexitat de personatges, trama i temes que presenta l'obra, i analitzar-ne aquelles característiques que la diferencien de la resta d'obres del sector del videojoc. Les reflexions obtingudes busquen disseccionar i entendre aquests elements, i aportar una anàlisi mereixedor de l'obra de Yoko Taro.

6 – Bibliografia

Alighieri, D., 2005. *The Divine Comedy of Dante Alighieri*. 3ª edició. Old Main, Estats Units: Pennsylvania State University.

Barthes, R., 1967. *The Death of the Author*. [online] Recuperat de: <http://www.ubu.com/aspen/aspen5and6/threeEssays.html#barthes>

Barthes R., 1977. *Introducción al análisis estructural de los relatos*. 1ª edició. Buenos Aires, Argentina: Centro Editor de América Latina.

Bloom, H., 2015. *El canon occidental, La escuela y los libros de todas las épocas*. 9ª edició. Barcelona, Espanya: Anagrama.

Butcher, S.H., 1902. *The Poetic of Aristotle*. 3ª edició. Londres, Anglaterra: Macmillan Publishers.

Campbell, J., 1972. *El héroe de las mil caras*. 1ª edició. Ciutat de Mèxic, Mèxic: Fondo de Cultura Económica.

Charles W., 1994. *The Figure of Beatrice*. 6ª edició. Woodbridge, Anglaterra: Boydell & Brewer.

Codony, J., 2017a. *NieR: Anàlisi i dissertació. Annex a-Aspectes tècnics*. [online] Recuperat de: <https://drive.google.com/open?id=0B6NNLpSBfWekcnJtTWVsb1BoT1k>

Codony, J., 2017b. *NieR: Anàlisi i dissertació. Annex b-Aspectes narratius i personatges*. [online] Recuperat de: <https://drive.google.com/open?id=0B6NNLpSBfWekMG4xXzVXQkVzWVE>

Culler, J., 2014. *Breve introducción a la teoría literaria*. 5ª edició. Barcelona, Espanya: Planeta.

Fox, T. (productor, director). (2015). *Undertale* [Videojoc]. Seattle, Estats Units: Toby Fox

Fujiwara, T., Akahori, M. (productors), i Mikami, S. (director). (1996). *Resident Evil* [Videojoc]. Chūō-ku, Japó: Capcom

Girard, R., 1997. *Literatura, mimesis y antropología*. 3ª edició. Barcelona, Espanya: Gedisa.

Girard, R., 1996. *Cuando empiecen a suceder estas cosas....* 1ª edició. Madrid, Espanya: Encuentro.

Girard, R., 2000. *Shakespeare, a Theatre of Envy*. 2^a edició. Leominster, Estats Units: Gracewing Publishing.

GDC, 2015. *Nier's Taro Yoko 'Making Weird Games For Weird People'*. [vídeo online] Recuperat de: https://www.youtube.com/watch?v=OO_d3fwTNPo

Hashimoto, S., Kitase, Y. (producers), i Nomura, T. (director). (2002). *Kingdom Hearts* [Videojoc] Tòquio, Japó: Square

Iwasaki, T., Saito, Y. (producers), i Taro, Y. (director). (2010). *NieR: Replicant* [Videojoc]. Tòquio, Japó: Square Enix

Iwasaki, T., Saito, Y. (producers), i Taro, Y. (director). (2010). *NieR: Gestalt* [Videojoc]. Tòquio, Japó: Square Enix

Jauss, H. R., Benzinger, E., 1970. *New Literary History*. 8^a edició. Baltimore, EUA: John Hopkins University Press.

Jonason, Peter K.; Webster, Gregory D.; Schmitt, David P.; Li, Norman P.; Crysel, Laura, 2012. *The antihero in popular culture: Life, history, theory and the dark triad personality traits*. [online] Recuperat de: <http://www.mysmu.edu/faculty/normanli/JonasonWebsterSchmittLiCrysel2012.pdf>

Katz, M., Heiduschka, V., Ménégos, M. (producers), i Haneke, M. (director). (2003). *Le temps du loup* [Film]. França: arte France Cinéma, Bavaria Film, Canal+, Centre National de la Cinématographie, France 3 Cinéma, Wega Film

Kermode, F., 1979. *The Genesis of secrecy, On the Interpretation of Narrative*. 3^a edició. Cambridge, Anglaterra: Harvard University press.

Kitao, G. (producer), i Toyama, K. (director). (1999). *Silent Hill* [Videojoc]. Tòquio, Japó: Konami Computer

Miyamoto, S. (producer), i Osawa, T., Yamada, Y., Aonuma, E., Koizumi, Y., Iwawaki, T. (directors). (1998). *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* [Videojoc]. Tòquio, Japó: Nintendo

Ota, J. (producer, director). (2003). *Touhou: Perfect Cherry Blossom* [Videojoc]. Tòquio, Japó: Team Shanghai Alice

Propp, V., 1970. *Morfología del cuento*. 2^a edició. Madrid, Espanya: Editorial Fundamentos.

Raney, T. (producer), i Davis, C., Coulon, F. (directors). (2012). *Spec Ops: The Line* [Videojoc]. Berlin, Alemanya: Yager

Sakaguchi, H. (producer i director). (1987). *Final Fantasy* [Videojoc]. Tòquio, Japó: Squaresoft

Shakespeare, W., 2002. *Hamlet*. 6^a edició. Hertfordshire, Anglaterra: Wordsworth.

Shakespeare, W., 2005. *Macbeth*. 5^a edició. Hertfordshire, Anglaterra: Wordsworth.

Shiba, T., Iwasaki, T. (producers), i Taro, Y. (director). (2003). *Drakengard* [Videojoc]. Tòquio, Japó: Cavia

Shiba, T. (producer), i Yasui, A. (director). (2005). *Drakengard 2* [Videojoc]. Tòquio, Japó: Cavia

Shiba, T. (producer), i Taro, Y. (director). (2013). *Drakengard 3* [Videojoc]. Tòquio, Japó: Square Enix

Smith, I., et al. (producers), i Cuarón, A. (director). (2006). *Children of Men* [Film]. EUA: Strole Entertainment.

Square Enix NA, 2014. *Drakengard 3, interview with director Taro Yoko*. [vídeo online]. Recuperat de: <https://youtu.be/9kTVa-JOyGA>

Sòfocles, 2014. *Oedipus the King*. Arlington, Estats Units: Richer.

Studstill, S. (producer), i Jaffe, D., (director). (2005). *God of War* [Videojoc]. Los Angeles, Estats Units: Sony Computer Entertainment

Wechsler, N., Schwartz, S., Schwarts, P. M. (producers), i Hillcoat, J. (director). (2009). *The Road* [Film]. EUA: 2929 Productions.

7-Annexos

Girard, R., 2004. *Oedipus Unbound: Selected Writings on Rivalry and Desire*. 1^a edició. Palo Alto, Estats Units: Stanford University Press.

Codony, J., 2017a. *Nier: Anàlisi i dissertació. Annex a-Aspectes tècnics*. [online] Recuperat de:

<https://drive.google.com/open?id=0B6NNLpSBfWekcnJtTWVsb1BoT1k>

Codony, J., 2017b. *Nier: Anàlisi i dissertació. Annex b-Aspectes narratius i personatges*. [online] Recuperat

de: <https://drive.google.com/open?id=0B6NNLpSBfWekMG4xXzVXQkVzWVE>

Consalvo, M., 2003. *Zelda 64 and Video Game Fans: A Walkthrough of Games, Intertextuality, and Narrative*. *SAGE journals*.

Dickey, M. D., 2006. *Game Design Narrative for Learning: Appropriating Adventure*. *Game Design Narrative Devices and Techniques for the Design of Interactive Learning Environments*. *JSTOR*

Fandom Games Community, 2017. *NieR Wiki*. [online] Recuperat de: http://nier.wikia.com/wiki/NIER_Wiki

Fandom Games Community, 2017. *Drakengard*. [online] Recuperat de: http://drakengard.wikia.com/wiki/Drakengard_Wiki

Jayson Napolitano, 2010. *Deep into Nier, interview with vocalist and Lyricist Emi Evans*. [online] Recuperat de: <http://www.originalsoundversion.com/deep-into-nier-interview-with-vocalist-and-lyricist-emi-evans/>

Louchart, S., Aylett, R. (2002). *Narrative theories and emergent interactive narrative*. *IRIS*

Louchart, S., Aylett, R. (2003). *Solving the Narrative Paradox in VEs – Lessons from RPGs*. *SpringerLink*

Louchart S., Aylett R., 2007. *The Emergent Narrative theoretical investigation*. *ResearchGate*.

Square Enix, 2010. *GRIMOIRE NieR-PROJECT GESTALT & REPLICANT SYSTEM*. [online] Recuperat de: <https://docs.google.com/document/d/1vEP2iZ52P-DWhQBQ2Is6R8Wjao99AGi0YuWShTvA-tA/mobilebasic?viewopt=127>

Tschang, F. T. (desembre, 2007). *Balancing the Tensions Between Rationalization and Creativity in the Video Games Industry*. *INFORMS*