

CARAC TERES

Estudios culturales y críticos de la esfera digital

En este número participan ■ Simone Belli, Wladimir Chávez Vaca, Celia Corral Cañas, Elsa García Sánchez, Beatriz Leal Riesco, Antonio Martínez Arboleda, Marisa Martínez Pérsico, Alessandro Mistrorigo, Rafael Pontes Velasco, Pau Damià Riera Muñoz, Carlos Santos Carretero y Adrian Nathan West.



PALABRAS

Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital

Caracteres es una revista académica interdisciplinar y plurilingüe orientada al análisis crítico de la cultura, el pensamiento y la sociedad de la esfera digital. Esta publicación prestará especial atención a las colaboraciones que aporten nuevas perspectivas sobre los ámbitos de estudio que cubre, dentro del espacio de las Humanidades Digitales. Puede consultar [las normas de publicación en la web](#).

Dirección

Daniel Escandell Montiel

Editores

David Andrés Castillo

Juan Carlos Cruz Suárez

Daniel Escandell Montiel

Consejo editorial

Robert Blake | University of California - Davis (EE. UU.)

Fernando Broncano Rodríguez | Universidad Carlos III (España)

José María Izquierdo | Universitetet i Oslo (Noruega)

Hans Lauge Hansen | Aarhus Universitet (Dinamarca)

José Manuel Lucía Megías | Universidad Complutense de Madrid (España)

Francisca Noguero Jiménez | Universidad de Salamanca (España)

Elide Pittarello | Università Ca' Foscari Venezia (Italia)

Fernando Rodríguez de la Flor Adánez | Universidad de Salamanca (España)

Pedro G. Serra | Universidade da Coimbra (Portugal)

Remedios Zafra | Universidad de Sevilla (España)

Consejo asesor

Miriam Borham Puyal | Universidad de Salamanca (España)

Jiří Chalupa | Univerzita Palackého v Olomouc (Rep. Checa)

Wladimir Alfredo Chávez | Høgskolen i Østfold (Noruega)

Sebastièn Doubinsky | Aarhus Universitet (Dinamarca)

Daniel Esparza Ruiz | Univerzita Palackého v Olomouc (Rep. Checa)

Charles Ess | Aarhus Universitet (Dinamarca)

Fabio de la Flor | Editorial Delirio (España)

Pablo Grandío Portabales | Vandal.net (España)

Claudia Jünke | Universität Bonn (Alemania)

Malgorzata Kolankowska | Wyższa Szkoła Filologiczna we Wrocławiu (Polonia)

Sae Oshima | Aarhus Universitet (Dinamarca)

Beatriz Leal Riesco | Investigadora independiente (EE. UU.)

Macarena Mey Rodríguez | ESNE/Universidad Camilo José Cela (España)

Pepa Novell | Queen's University (Canadá)

José Manuel Ruiz Martínez | Universidad de Granada (España)

Gema Pérez-Sánchez | University of Miami (EE. UU.)

Olivia Petrescu | Universitatea Babeș-Bolyai (Rumanía)

Pau Damián Riera Muñoz | Músico independiente (España)

Fredrik Sörstad | Universidad de Medellín (Colombia)

Bohdan Ulašin | Univerzita Komenského v Bratislave (Eslovaquia)

ISSN: 2254-4496



Editorial Delirio (www.delirio.es)

Los contenidos se publican bajo licencia [Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 3.0 Unported](#).

Diseño del logo: Ramón Varela | Ilustración de portada: Ramón Varela

Las opiniones expresadas en cada artículo son responsabilidad exclusiva de sus autores. La revista no comparte necesariamente las afirmaciones incluidas en los trabajos. La revista es una publicación académica abierta, gratuita y sin ánimo de lucro y recurre, bajo responsabilidad de los autores, a la cita (textual o multimedia) con fines docentes o de investigación con el objetivo de realizar un análisis, comentario o juicio crítico.

Editorial, PÁG. 5

Artículos de investigación: Caracteres

- **The Eviction of the Human from Human Interest: The Case of Mechanically Generated Text and Textual Analysis.** DE ADRIAN NATHAN WEST, PÁG. 11
- **What Is #occupymainstream?** DE SIMONE BELLI, PÁG. 23
- **Blog y ciberidentidad. El caso de *Séptima madrugada* (2007).** DE WLADIMIR CHÁVEZ VACA, PÁG. 36
- **Los “juglares electrónicos” y la novísima narrativa hispanoamericana.** DE MARISA MARTÍNEZ PÉRSICO, PÁG. 48
- **Dogos. El camino místico de Antonio Portela.** DE ELSA GARCÍA SÁNCHEZ Y RAFAEL PONTES VELASCO, PÁG. 67
- **El tacto de la poesía: *P.o.E.M.M.*, de Jason Edward Lewis.** DE CELIA CORRAL CAÑAS, PÁG. 96
- **Liberation in OpenLIVES Critical Pedagogy: “empowerability” and critical action.** DE ANTONIO MARTÍNEZ ARBOLEDA, PÁG. 112

Reseñas

- ***El kit de la lucha en internet*, de Margarita Padilla.** POR CARLOS SANTOS CARRETERO, PÁG. 129
- ***En-línea. Leer y escribir en la red*, de Daniel Cassany.** POR CELIA CORRAL CAÑAS, PÁG. 139
- ***Signal and Noise. Media, Infrastructure, and Urban Culture in Nigeria*, de Brian Larkin.** POR BEATRIZ LEAL RIESCO, PÁG. 144

Artículos de divulgación: Intersecciones

- **Manuel Vázquez Montalbán leyendo sus poemas: cuerpo y voz, escritura y autoría.** DE ALESSANDRO MISTRORIGO, PÁG. 154
- **Narrativa, música y transmedia en *Nier*: hacia una nueva obra de arte total.** DE PAU DAMIÀ RIERA MUÑOZ, PÁG. 169

Sobre los autores, PÁG. 187



Artículos de divulgación:

Intersecciones

Artículos que desarrollan experiencias e hipótesis de trabajo de interés para las Humanidades Digitales. Los artículos son sometidos a arbitraje doble con sistema de doble ciego.

Articles and notes that develop experiences and case studies relevant to the Digital Humanities. Articles are double peer reviewed with a double-blind system.

Narrativa, música y transmedia en *Nier*: hacia una nueva obra de arte total

Narrative, music and transmedia in *Nier*: towards a new total artwork

Pau Damià Riera Muñoz (Investigador independiente)

Artículo recibido: 29-03-2012 | Artículo aceptado: 10-05-2013

ABSTRACT: Video games as an audiovisual form have entered inside our lives through the most recent pop culture, and they seem resolved to stay there. Its modernity is a hard fact, and this, added to the fact that video games always are bred from the most recent technology, makes them an art form hard to link with preceding traditions. However, if we see video games as different arts joining together, we can connect them with Wagner's notion of *Gesamtkunstwerk* (total artwork), an utterly romantic idea, although its roots are born into more ancient traditions.

RESUMEN: El videojuego como forma audiovisual se ha adentrado en nuestras vidas a través de la cultura popular más reciente, y parece decidido a quedarse. Su innegable modernidad, añadida al hecho de que es siempre fruto de la tecnología más reciente, hacen de él una forma artística difícil de relacionar con tradiciones anteriores. No obstante, si vemos el videojuego como la unión de diferentes disciplinas artísticas, podemos relacionarlo con el concepto wagneriano de *Gesamtkunstwerk* (obra de arte total), un concepto puramente romántico, aunque enraizado en tradiciones mucho más antiguas.

KEYWORDS: Wagner, Gesamtkunstwerk, Nier, video games, opera

PALABRAS CLAVE: Wagner, Gesamtkunstwerk, Nier, videojuegos, ópera

1. Introducción

El videojuego, una de las creaciones de la cultura popular del siglo veinte más novedosas, controvertidas y económicamente productivas, es también una de las formas de expresión audiovisual más jóvenes. Si consideramos *Tennis For Two* (William Higinbotham, 1958) como el punto de referencia a partir del cual se inicia la cronología histórica del videojuego¹, éste cuenta con apenas sesenta y cinco años de historia. Si lo comparamos con el cine, con más de un siglo de historia en su haber, el videojuego se encuentra aún en los albores de su caracterización como forma creativa dentro de la época de reproducibilidad técnica, tal como quiso denominarla Walter Benjamin. Pero si entendemos el videojuego como una obra en la que diferentes artes confluyen, estableciendo diferentes capas estéticas y retóricas que funcionan simultáneamente para crear un contenido que sea aprehendido como un todo por el

¹ Pese a que otras formas de interacción con computadoras a través de imágenes en una pantalla y dispositivos de control por parte del usuario se habían ido desarrollando desde finales de la década de los cuarenta.

público objetivo, vemos que podemos referirnos a antecedentes mucho más antiguos, como la ópera y el teatro.

Si a ello le añadimos el concepto de *juego* como uno de los elementos primordiales en la historia de la cultura, veremos que, pese a la novedad del género, el videojuego cuenta con referentes que se remontan muy atrás en el tiempo. Desvelar estos referentes facilita la comprensión del videojuego como forma de creación y al mismo tiempo lo ubica en un contexto mayor de carácter cultural, social e incluso filosófico y estético.

Muchos de los elementos que conforman el género del videojuego hallan sus referentes en ideas del Romanticismo, como pasa, de hecho, con otras formas dentro del terreno de lo audiovisual. La ópera (especialmente a partir del surgimiento de la figura de Richard Wagner), el cine y el videojuego cuentan con elementos retóricos y estéticos comunes, muchos de los cuales fueron desarrollados ampliamente en el siglo XIX. Estos elementos se engloban, en gran parte, en una idea de central importancia para el pensamiento romántico²: la *Gesamtkunstwerk*, la obra de arte total. El concepto se desarrollaría durante todo el siglo diecinueve, pero seguiría dando frutos durante toda la era contemporánea hasta traspasar la frontera del nuevo milenio, llegando hasta nosotros oculta entre los artificios y ornamentaciones de los nuevos géneros audiovisuales.

La intención del presente artículo es relacionar el concepto de *Gesamtkunstwerk* con el paradigma creativo del videojuego como obra de expresión artística. Una vez establecidos los principales nexos en común entre los ideales wagnerianos (presentes, fundamentalmente, en su obra operística) y el videojuego, nos centraremos en el estudio de una obra en concreto: el videojuego *Nier* (producido por la desarrolladora Cavia y editado por la empresa Square Enix). Éste, por diversas razones que detallaremos a lo largo del artículo, se nos presenta como una obra transmediática casi arquetípica, además de contener en su seno muchas de las ideas inherentes a la *Gesamtkunstwerk*, así como al pensamiento y la estética románticas, en general.

² Aunque la fusión de las artes como idea estética se remonta a mucho antes, como veremos más adelante.

2. La creación de la Gesamkunstwerk

2. 1. El camino hacia la obra de arte total

La fusión de las artes como idea sobre la cual fundamentar las bases de toda creación artística no es patrimonio exclusivo de Richard Wagner (1813-1883). De hecho, ni siquiera es una creación puramente romántica. Ya desde la tragedia griega vemos ejemplos de cómo diferentes artes (escenografía, narrativa, música, danza...) se unen para formar un todo. Diversos ejemplos de unión de las artes se dejarían ver desde entonces, muchos de ellos asociadas a la escena. En muchos casos, la dramaturgia y la narrativa escénica eran el nexo conductor de una obra que, a través del discurso, englobaba a otras disciplinas artísticas, siempre subsidiarias de éste.

Durante la Ilustración, esta subordinación a la retórica discursiva del entramado narrativo se hizo aún más evidente. Las tendencias racionalistas del este periodo dieron al arte de la escritura un valor estético superior al del resto, dejando a otras artes (especialmente la música) la labor de apoyar y subrayar el contenido y significado del mismo³. Pero con la entrada del período romántico y el reconocimiento de la música como un arte con valor estético y retórico propio, las tornas giraron completamente. Muchos filósofos y pensadores románticos⁴ dieron el valor más alto a la música dentro del conjunto de las artes, y ésta se convirtió en el elemento aglutinador sobre el cual el resto de las artes se unirían para formar un todo.

Es entonces también cuando empieza a tomar relevancia la música como disciplina con un discurso y retórica propios. Curiosamente, junto a la idea de *música absoluta* (esto es, música instrumental *per se*, la cual no requiere de ningún elemento textual externo a la propia música para conducir un discurso que el oyente pueda recibir y entender; pero no necesariamente con la razón, sino más bien desde el plano emocional) empiezan a desarrollarse nuevas formas compositivas en las que elementos de otras artes influyen en la retórica musical: la *música programática* y el *poema sinfónico* nacen en el Romanticismo y obtienen su máximo esplendor junto a otro género creado dos siglos atrás, precisamente, bajo la misma idea de unir diferentes disciplinas artísticas: la ópera.

³ Pese a que también en la Ilustración se desarrollaría el concepto del origen común de poesía y música.

⁴ Con Arthur Schopenhauer como figura predominante.

Y fue precisamente la ópera, el género explorado por Richard Wagner (1813-1883), uno de los principales defensores de la idea del arte como expresión del sentimiento humano, así como de la convergencia de todas las artes (siguiendo el ideal de la tragedia griega) para conseguir la obra de arte total o *Gesamtkunstwerk*. Pero estas ideas no eran, ni mucho menos, originales del compositor alemán, ya que otros músicos⁵, filósofos y pensadores románticos habían hablado antes que él del poder de la ópera como género unificador y renovador. Johann Gottfried Herder (1744-1803), uno de los instigadores del movimiento *Sturm und Drang*, ya hablaba en su obra *Calígona* de la ópera como “la encarnación épica de su ideal artístico, la expresión más auténtica y genuina del hombre en su totalidad, en la que poesía, música, acción y decorado no forman sino un todo único” (Fubini, 1999: 256); o Johann Georg Hamann (1730-1788), también uno de los impulsores del movimiento prerromántico alemán -maestro de Herder, así como de otros filósofos como Hegel y Schelling-, quién consideraba a la ópera “la más elevada y completa de las artes, puesto que, a semejanza de la lírica griega, goza de la unión de todas ellas a través de una expresión más plena” (Fubini, 1999: 257).

Friedrich Schelling (1775-1854) también coincidía con las ideas wagnerianas en su aspiración a la convergencia de todas las artes: la idea del arte como elemento unificador y la aspiración al *absoluto* son ideales puramente románticos, así como el “anhelo de la reconstitución de una unidad mítica originaria” (Di Benedetto, 1982: 24). La revalorización de la mitología y de la tragedia griega responden a este anhelo, y es por ello que Wagner los toma como modelos en la creación de sus *melodramas*, como él mismo denominaba a sus propias composiciones escénicas.

Georg Wilhelm Friedrich Hegel (1770-1831), a su vez, colocó su granito de arena en la creación de la estética romántica, pero en su caso son especialmente importantes las reflexiones sobre las relaciones dialécticas entre las diferentes artes. La dialéctica de las artes crea “tensiones internas, correspondencias secretas y, oposiciones entre ellas que, antes o después, habrán de resolverse” (Fubini, 1999: pág. 263), y serán estas tensiones las que dificultarán la labor de establecer qué disciplina artística se sobrepone a las demás. Wagner resuelve esta tensión dando supremacía a la acción dramática sobre el resto, y sitúa a texto y música a un mismo nivel, aún siendo subsidiarias del drama, la auténtica *obra de arte total*.

⁵ Carl Maria von Weber ya hablaba de la fusión de las artes en un nuevo estilo de ópera revolucionaria y renovadora durante las primeras décadas del siglo XIX.

La dialéctica de las artes y el concepto wagneriano de la *Gesamtkunstwerk* traspasaron el siglo diecinueve hasta nuestros días, con la creación del cine y, en última instancia, del videojuego. Todo elemento audiovisual es susceptible de ser valorado bajo la mirada hegeliana, precisamente por el hecho de que, al unir imagen, texto y música, retóricas diferentes convergen simultáneamente, obligando al autor (o los autores) a seleccionar qué elementos destacar en cada momento para ofrecer al espectador una experiencia válida a nivel estético y formal, sin llegar a confundirlo. En el caso concreto del videojuego, la luz arrojada por Wagner sobre la acción dramática como elemento primordial de la *Gesamtkunstwerk* nos es especialmente interesante: lo que está sucediendo en pantalla y la interacción que con ello pueda tener el jugador responde a la acción dramática, y todo el despliegue gráfico, sonoro y narrativo (en caso de que exista tal narración) está en función de dicha acción. Sobre la relación entre los videojuegos y las artes escénicas, es relevante la opinión de la desarrolladora y crítica Anna Anthropy: “Games are a kind of theater in which the audience is an actor and takes on a role -and experience the circumstances and consequences of that role.” (Anthropy, 2012: e-book)

Por otro lado, es interesante destacar el valor de la música en la estética hegeliana. Para Hegel, “la música tiene, esencialmente, el cometido de ordenar el tiempo” (Fubini, 1999: 270). Esta idea, utilizada posteriormente por corrientes tan opuestas a la filosofía romántica como el estructuralismo, nos puede ayudar a entender el papel de la música en la *Gesamtkunstwerk*, tanto en el Romanticismo como en la actualidad. Podemos, así, tomar las bandas sonoras de cine y videojuegos como elemento ordenador de la acción dramática -si bien es cierto que, en muchos casos, la música sirve como apoyo a la acción, sugiriendo aspectos en el plano sensual y sentimental que, de otro modo, no serían perceptibles para el público-.

La utilización de la música como elemento *diegético* y *extra-diegético* dentro del medio audiovisual responde en muchos casos a esta ordenación temporal, dándonos pistas sobre lo que está sucediendo en pantalla tanto en lo que se refiere a la acción dramática (música diegética) como en lo que le sucede a los actores a nivel emocional -o lo que la escena sugiere en el plano sensual y emocional, en todo caso- (música extra-diegética). En el videojuego, dado que la interactividad discurre en la obra como un elemento retórico más, la música *reactiva* o *adaptativa* -esto es, la música que responde a los cambios producidos en la acción dramática

gracias a la interacción del jugador- es otra forma de ordenación temporal de la acción, aunque muchas veces pueda confundirse (formal y conceptualmente) con elementos extra-diegéticos, más propios de narrativas audiovisuales lineales (como el cine o las artes escénicas).

2.2. Wagner y la renovación del arte

Para Wagner, la finalidad principal del arte era la recuperación moral y estética de la humanidad. De hecho, su intención era crear una forma artística ajena a la sociedad, que se opusiera a ésta desde fuera con la intención de renovarla desde sus fundamentos. Compartía con Schelling, además de su pasión por la mitología y la tragedia clásicas, la idea de que una auténtica cultura debía tener sus fundamentos en la religión, el arte y la raza: de ahí que quisiera crear una ópera alemana con la intención de recuperar y refundar lo ‘puramente humano’ (Di Benedetto, 1982: 128). De este modo, Wagner se enfrentó abiertamente a burgueses y empresarios, así como a la ópera de moda en su tiempo, promulgando un retorno a los orígenes griegos del drama y el abandono de la narrativa histórica y convencional que impregnaba los libretos de ópera al uso. Su intención era regresar al mito como elemento narrativo primordial, el cual “tiene el mérito de captar, de la nación o de la época [a la que pertenezca] sólo lo que es puramente humano” (Di Benedetto, 1982: 131).

Pero este deseo de regeneración estética y moral de la humanidad no podía darse si no era a través de la obra de arte total, absoluta: “la obra de arte en su integridad originaria recuperada de palabra-música-acción (*Wort-Ton-Drama*)” (Di Benedetto, 1982: 128). Ésta constituiría el futuro del arte, la *Gesamtkunstwerk*⁶, como él mismo la denominaría en sus dos ensayos de 1849: *Arte y revolución* y *La obra de arte del futuro*. La obra de arte total era concebida por el compositor alemán “como un absoluto que contiene en sí mismo su propia razón de ser” (Di Benedetto, 1982: 128).

Bajo estas ideas revolucionarias y renovadoras, Wagner ideó una nueva forma de drama musical inspirada en los textos de la mitología alemana, en la cual texto y música (ambos de su propia creación) se pondrían al servicio, como ya hemos mencionado antes, de la acción dramática. Su primera obra en la consecución de su propia renovación estética sería *Der*

⁶ El término fue utilizado por primera vez por el filósofo Karl Friedrich Eusebius Trahdorff en el ensayo *Ästhetik oder Lehre von Weltanschauung und Kunst*, del año 1827. Aún así, no es seguro que Wagner conociera la existencia de dicho texto, o que hubiera mantenido contacto con Trahdorff o sus ideas.

fliegende Hollander (El holandés errante), de 1841. Después vendría *Tannhäuser* (1843-1845) y *Lohengrin* (1846-48), con las que cerraría así el ciclo de obras que el propio autor definió como 'románticas'. En ellas, siguiendo aún los cánones de la tradición romántica (que, pese a sus ansias renovadoras, nunca abandonará del todo), Wagner utilizó argumentos legendarios y fantásticos, y desarrolló la estructura del drama a través de escenas o grupos de escenas -en vez de números individuales⁷, como era común en el clasicismo y primer romanticismo-.

Por otra parte, el motivo argumental común a estas obras tempranas del autor es también puramente romántico: la redención del mal a través de un acto de amor llevado hasta el último sacrificio, tema que, como veremos más adelante, subyace bajo todo el discurso narrativo del videojuego *Nier*, del que hablaremos en la última parte de éste artículo. Pero en la obra wagneriana, como también lo será en *Nier*, el mal no es una fuerza ajena a la vida de los protagonistas del drama, sino que subyace en la vida misma: la redención de los protagonistas sólo será posible a través de su muerte, su sacrificio y el ulterior paso a otra vida más verdadera.

La idea de la redención será una constante en toda la obra de Wagner, y tendrá especial importancia en la que será su obra magna: *Der Ring des Nibelungen* (El anillo del Nibelungo), una tetralogía compuesta por un prólogo y tres jornadas, que el autor concebirá como la auténtica 'ópera del futuro'. Las cuatro obras que componen la tetralogía son: *Das Rheingold* (El oro del Rin), *Die Walküre* (La Valquiria), *Siegfried* (Sigfrido) y *Götterdämmerung* (El crepúsculo de los dioses). La composición de toda la obra (texto y música) llevó al autor veintiséis años (desde 1848 hasta 1874), pero debemos tener en cuenta que la creación de la misma se vio truncada durante la composición de *Tristan und Isolde* (Tristán e Isolda) (1857-1859) y *Die Meistersinger von Nürnberg* (Los maestros cantores de Nüremberg) (1861-1867), dos obras capitales en la producción de madurez de Wagner.

En la tetralogía del Nibelungo, el texto poético tomará como referencia fuentes del antiguo mito germano de la *Edda*⁸, así como del *Nibelungenlied* (Canción del Nibelungo). En él, la

⁷ Como las arias o duetos, en los que el discurso narrativo se veía truncado para el lucimiento expresivo y técnico de los cantantes.

⁸ Pese al componente germano, la Edda, a parte del texto poético, tiene la versión prosaica que fijó Snorri Sturluson, ambos fijados en Islandia. El componente germano se encuentra en las versiones más primitivas de estos mitos que componen, finalmente, una obra de carácter fragmentario y origen oral.

regeneración de la humanidad se conseguirá únicamente a través de la destrucción total de la civilización. Con el holocausto desaparecerán las leyes que rigen los pactos sociales, y la humanidad quedará purificada de su sed de riqueza y poder. Pero para ello, los héroes ‘puramente humanos’, *Siegfried* y *Brünhilde*, deberán ser sacrificados, y de su inmolación emanará una nueva humanidad. Este sacrificio viene dado por amor, como en *Tristán e Isolda*: un amor que une a humanos y dioses, un amor que “diluye, y redime, la finitud de cada individualidad” (Di Benedetto, 1982: 133).

A nivel compositivo, el drama musical wagneriano se estructura como un entramado de motivos que abarcarán la obra en su totalidad, dejando así de lado las retóricas formalistas del clasicismo musical y creando una nueva forma a través del uso del *leitmotif* como motivo primordial sobre el que se fundamentará la estructura de la obra. Cada objeto y situación de la ópera, así como los personajes y sus emociones, son representados musicalmente por su propio *leitmotif*, creando una trama de fragmentos melódicos que irán evolucionando y mutando a través de todo el drama.

La relación dialéctica entre motivos viene dictada por la acción dramática, aunque a medida que Wagner se acercaba a su madurez creadora, su punto de vista fue cambiando, dando cada vez más preponderancia al fenómeno musical en el acto creador de sus melodramas. Así, a partir de los años cincuenta⁹, podemos observar un cambio importante en la forma de concebir la *Gesamtkunstwerk* por parte del compositor alemán. De esta manera, al hablar sobre la composición de *Tristán e Isolda* y *El anillo del Nibelungo* se refiere a “acciones de la música que se han hecho visibles” (Di Benedetto, 1982: 130). La acción dramática, en este caso, es producto de lo que se desarrolla musicalmente, dado que la música expresa la esencia de la acción, su verdadero significado.

De la misma manera que en la *Gesamtkunstwerk* wagneriana el *leitmotif* servía como elemento ordenador y modelador de la acción dramática, también lo será en el cine y los videojuegos. Con todo, es también cierto que el uso y desarrollo de motivos en la creación de un discurso no es exclusivo de las formas musicales, ni tampoco de la retórica narrativa. Son esclarecedores al respecto los comentarios realizados por el desarrollador Jonathan Blow al respecto de la

⁹ Después de haber leído a Schopenhauer, quien otorgaba a la música un papel dominante sobre el resto de las artes.

jugabilidad en los videojuegos, como una retórica que discurre dentro de la obra paralelamente al resto del discurso: “The language of gameplay is driven by sensation rather than words. Like music, it can have themes and motifs, however distantly apprehended” (Bissell, 2010: e-book).

Por último, es interesante hablar del *Bayreuther Festspielhaus*, un teatro ideado por Wagner y construido bajo la supervisión de éste entre 1872 y 1876, año en el que se inauguró con el estreno del ciclo *El Anillo del Nibelungo*. El teatro cuenta con varias características que lo diferencian de otros teatros de ópera, haciéndolo especialmente adecuado para las obras wagnerianas. Con ello, el propio compositor pretendía condicionar la respuesta del público modificando su percepción de la escena y de la música. De éste modo, se pretendía conseguir una mayor inmersión del público en la acción dramática, una inmersión que las obras audiovisuales -especialmente los videojuegos- continúan intentando conseguir con la mayor credibilidad posible.

De este modo, el teatro fue construido con un doble proscenio, el cual alargaba el escenario y alejaba, a ojos del espectador, la acción escénica. Por otro lado, la sala se oscurecía completamente (algo no habitual para la época) y la orquesta quedaba completamente oculta bajo el foso, con lo que el público podía concentrarse completamente en lo que sucedía en el escenario¹⁰. Todo ello creaba, según palabras del propio Wagner, un *mystischer Abgrund*, un ‘foso místico’ que proporcionaba un aura especial al contenido mítico presente en la mayoría de sus obras.

3. La obra de arte del futuro

3.1. *Nier* como arquetipo transmedia

Nier responde a los cánones de la transmediación narrativa, esto es, nos explica su historia a través de diferentes medios, algunos de ellos digitales, otros más tradicionales. La obra se compone de dos títulos, *Nier Gestalt* y *Nier Replicant*, en los cuales únicamente cambia el personaje controlado por el jugador y su relación con *Yonah*, otra de las protagonistas del juego. Mientras en *Nier Gestalt* el personaje tiene una relación paterno-filial con *Yonah*, en *Nier Replicant* éste es el hermano de la joven. Evidentemente, la diferencia de edad entre los dos

¹⁰ Aparte de lograr con ello una acústica especialmente adecuada para las óperas del compositor alemán, dado que al ocultar la orquesta completamente bajo el foso se conseguía mejorar el equilibrio entre la sonoridad orquestal y la acción cantada sobre el escenario.

personajes principales (Yonah y Nier) es más acusada en la versión *Gestalt* del título, siendo el protagonista mucho más joven en la versión alternativa del mismo¹¹.

Por otro lado, Nier cuenta con la edición de un cómic¹² dividido en tres volúmenes, publicado en la web oficial del juego -así como en las plataformas de descarga digital Xbox Live y PlayStation Store- unos meses antes de su publicación. De esta manera, el cómic servía como elemento promocional del título, a la vez que aportaba contenido adicional sobre los personajes y el argumento. Por otra parte, la edición del libro *Grimoire Nier* fue un paso más en la ampliación del universo *Nier*. *Grimoire Nier* es una colección de arte gráfico del juego, y contiene, además, fichas de los personajes más relevantes de la historia y de las armas que encontraremos a lo largo del título, así como historias cortas y detalladas explicaciones sobre elementos de la narrativa que durante el juego no habían quedado claros. Además, las extensas entrevistas con los responsables del estudio, así como el director del título, acaban por cerrar casi todos los interrogantes abiertos en la narrativa de la obra.

Por último, se grabó y editó un *drama CD* en el que se detallaban, mediante diversos relatos en forma hablada, aspectos de la historia que no habían sido explicados en ningún otro medio, añadiendo aún más detalles al ya de por sí vasto mundo del juego. Si bien a nivel narrativo y visual esto es todo, Square Enix también sacó a la venta la banda sonora original del juego, creada por el equipo de compositores del estudio Cavia (con Keiichi Okabe a la cabeza), así como una colección de arreglos para piano de las piezas más representativas del título en forma de grabación y partitura. Lamentablemente para el público occidental, la mayoría de este material, incluyendo el libro *Grimoire Nier* y el *drama CD*, fue publicado exclusivamente en Japón. Aún así, la gran cantidad de información que circula por Internet sobre el juego, así como las traducciones de los textos originales en japonés realizadas por voluntarios amantes del mismo, hacen posible el acceso a gran parte del material editado a través de la red.

¹¹ La decisión de crear dos títulos con dos personajes de edades tan diferentes responde a una intención por parte del estudio de acercar el título a diferentes sectores del público, abarcando el mayor rango de edades posible.

¹² Creado por Ricardo Sánchez y editado por Wildstorm, filial de DC Comics.

3.2. Mitología, sacrificio y redención en *Nier*

La historia de *Nier* se desarrolla a través de sus múltiples fuentes como si de una construcción mitológica se tratara: personajes, objetos y situaciones se funden en una maraña de información que deberemos descubrir poco a poco, extrayéndola tanto del propio juego como de los textos complementarios al mismo. De hecho, *Nier* tiene su propia genealogía, que podemos encontrar en otro juego del estudio Cavia: *Drakengard*. Éste cuenta con cinco finales diferentes, uno canónico y cuatro alternativos, y es sólo uno de éstos últimos el que nos llevará a la narrativa de *Nier*. A partir de ahí, entran en escena los textos de *Grimoire Nier* y del *drama CD*, que nos relatarán los sucesos acaecidos cronológicamente desde el final de *Drakengard* hasta el inicio de *Nier*.

La mejor manera de entender la *mitología* del juego seguramente sea acercándose primero a éste y, una vez completado, a los textos complementarios, ya que el título se desarrolla de manera que el jugador deba desvelar paulatinamente los secretos de una historia deliberadamente confusa¹³. Al final, la estructura del juego, dividido en dos partes, se muestra en verdad como un prisma de varias caras, algunas de las cuales se nos han ocultado desde el inicio. De esta manera, deberemos repetir la segunda parte hasta un total de cuatro veces para descubrir todos los recovecos de la historia. La intención de las fuentes textuales es la de, una vez completado el juego, rellenar los vacíos del argumento del mismo, así como añadir detalles y relatos que nos permitan profundizar en el conocimiento sobre el universo *Nier*.

En la construcción cosmogónica de la obra, el concepto de sacrificio es especialmente relevante. El primer sacrificio -y uno ciertamente importante, dado que es el que pone en movimiento toda la narrativa del juego- es el del protagonista, Nier, por su hija (o hermana) Yonah. Al inicio del juego, Nier decide sacrificar su humanidad separando su alma del cuerpo para salvar la vida de la joven, hecho que desencadenará todos los sucesos que nos llevarán al enfrentamiento final del juego, en el que cuerpo y alma luchan por la propia supervivencia a través de la eliminación del otro como ente consciente.

¹³ Confusa porque, a medida que vamos ahondando en la historia, notamos que hay detalles que se nos están ocultando.

Los compañeros de Nier durante el transcurso de la historia, Kainé y Emil, tienen su propia vivencia sacrificial, pues esta se somete a la búsqueda de una redención por sus propios *pecados*. Tanto Kainé como Emil son seres estigmatizados, seres que debido a sus diferencias con el resto de la humanidad no son aceptados por los que les rodean. La aceptación, el respeto y, finalmente, el aprecio que Nier demostrará hacia ellos durante la narración hará que ambos personajes se sacrifiquen en beneficio de aquél, redimiéndose, así, de un pecado *original* (del cual, lamentablemente, no son directamente culpables).

También veremos dos sacrificios de personajes coprotagonistas habitantes de una de las localizaciones más importantes en la narrativa del juego: *Façade*. Veremos cómo la futura reina de la ciudad, *Fyra* -a la que conoceremos previamente durante el transcurso de la aventura-, sacrifica su vida por la de su marido, el rey, en el día de las nupcias de ambos. Posteriormente, el propio rey de *Façade*, con el que establecemos una estrecha relación a lo largo del juego, dará su vida por nosotros, a la vez que buscará vengar a su esposa.

Pero el sacrificio más importante de *Nier* radica en una decisión definitiva por parte del jugador. Una vez hayamos completado el juego por tercera vez, se nos pondrá ante la decisión de tomar la vida de Kainé o sacrificar la de nuestro protagonista. En caso de que quitemos la vida a nuestra compañera, accederemos a un final alternativo, y tendremos la opción de volver a completar el juego una vez más. Pero si decidimos sacrificarnos por ella, nuestro personaje desaparecerá, literalmente. En la narrativa del juego, todos los personajes olvidarán al protagonista, así como las aventuras que compartieron con él. Pero en un plano meta-narrativo, el personaje realmente desaparece ante nuestros ojos, borrándose todo el registro del mismo de la memoria de nuestra consola, por lo que no podremos volver a jugar con él nunca más. Si, una vez tomada la decisión de sacrificar a nuestro personaje, queremos volver a empezar el juego, deberemos buscar otro nombre para el protagonista, dado que no se nos permite volver a asignar el que utilizamos antes del sacrificio.

El argumento del juego *Nier* es marcadamente trágico, en un sentido muy próximo al de la tragedia clásica. La muerte del héroe (una muerte sacrificial, como ya se ha visto) y la pérdida de los seres amados responde a un destino escrito de antemano que, pese a los esfuerzos de nuestros protagonistas, ha de verse cumplido. Una vez completado el juego, si investigamos en las fuentes complementarias sabremos que Yonah habrá de perecer, en última instancia,

víctima de una extraña enfermedad. Esta misma enfermedad consumirá completamente al resto de la humanidad, por lo que el universo *Nier* se verá condenado -en un futuro próximo- a la desaparición absoluta. Irónicamente, la destrucción del mal que acecha al mundo del juego (el alma de nuestro protagonista, la némesis del héroe en la figura del *Shadowlord*) será la que provocará la proliferación irremediable de la enfermedad y, por tanto, la destrucción del mismo universo que nuestros protagonistas pretendían salvar. Sin duda, un final a la altura de las circunstancias, dado el carácter tremendamente dramático de toda la obra.

3.3. *Nier* y la obra de arte total

Al analizar en profundidad la obra *Nier* vemos que todos los elementos artísticos implicados en la producción del título (narrativa, arte gráfico, jugabilidad y diseño sonoro) han sido trabajados respetando la unidad formal del todo. Si bien es cierto que la narrativa del juego es especialmente importante, la esencia del universo *Nier* se respira a lo largo de toda la experiencia jugable, gracias a la comunión de las diferentes facetas artísticas que componen el título.

Los paisajes y entornos del juego nos muestran la decrepitud de un mundo en extinción, un mundo que, por otra parte, se ha reconstruido tomando retazos de un mundo anterior, ya desaparecido y al que no podremos volver jamás. El sentido trágico de la existencia de los personajes del juego se ve, así, no sólo en el diseño y caracterización de los mismos (la melancolía del personaje principal, controlado por el jugador, es especialmente destacable a este respecto), sino en los escenarios en los que transcurre la aventura.

La banda sonora, por su parte, da especial importancia a la voz como instrumento expresivo. Las voces en los fragmentos corales suenan remotas, primitivas, pero siempre impregnadas de una tristeza que parece inundarlo todo, anunciando quizás lo que ya está escrito de antemano: la desaparición última de todo lo conocido. También tenemos voces solistas, presentes en casi toda la acción dramática del juego (tanto en las escenas cinemáticas¹⁴ como durante la acción jugable). Estas voces nos acompañarán, así, a lo largo de toda la aventura, y tomarán especial importancia en los momentos climáticos del drama, muchos de los cuales corresponderán a la inmolación de los protagonistas del mismo.

¹⁴ En las que el jugador no tiene ningún tipo de interacción y la narrativa toma la dirección del discurso.

El uso de motivos musicales para reconocer a personajes y situaciones del juego es otra característica que nos hace recordar la esencia wagneriana, aunque aquí la complejidad del tejido musical no llega a los extremos de las óperas del compositor alemán. Pese a todo, reconoceremos en la música motivos melódicos recurrentes, asociados a elementos relevantes del juego. La instrumentación y el carácter de cada pieza vendrán definidos en cada caso por la acción dramática a la que acompañen, algo notorio especialmente en las secuencias cinemáticas. Es interesante resaltar cómo la composición musical en *Nier* afectó, según declaraciones del propio director del proyecto, a ciertos aspectos del desarrollo del juego, acentuando aún más, si cabe, el tono trágico del mismo.

De la misma manera que localizaciones y personajes vienen definidos por motivos musicales dentro del juego, encontramos diferentes *motivos jugables* a lo largo de éste. La jugabilidad cambia en determinados momentos de la aventura, y cada uno de los cambios responde a una situación o escenario en particular. Pese a que el juego es, fundamentalmente, un título de rol - en el que encarnamos y desarrollamos a un personaje, evolucionando en diferentes aspectos que responden a las necesidades jugables que van creándose a medida que avanzamos en la aventura- y acción (combativa, en este caso), nos encontraremos diferentes métodos jugables relacionados con otros géneros de videojuego. De esta manera, encontraremos elementos de juegos de disparos y matamarcianos en algunas situaciones, de horror y supervivencia en otras, participaremos en escenas de ficción interactiva en las que deberemos leer largos textos y decidir nuestros pasos a partir de lo leído, e incluso la perspectiva de nuestra visión sobre la acción dramática cambiará en determinados momentos -pasando de una visión tridimensional de la acción a otras perspectivas: isométricas, cenitales o laterales-. Estos cambios a nivel visual y jugable no serán nunca gratuitos, ya que vendrán siempre dictados por el desarrollo dramático del título, además de dar una variedad de métodos de interacción con el juego pocas veces vista en el medio.

4. Conclusión

Nier se nos presenta como una obra muy coherente y cohesionada en todas las partes que componen el conjunto artístico-narratológico, lo que incluye las fuentes y textos complementarios (y, por tanto, paratextuales) al propio juego. De esta manera, la narrativa de

la obra no sólo está dentro del videojuego, sino que se configura a través de un discurso segmentado y transmedializado formado por diferentes fuentes textuales y audiovisuales (que comprenden dos videojuegos, un libro, una grabación de textos dramatizados y un cómic), entrelazadas y relacionadas entre sí formando un todo narrativo apoyado en los transmediático. Por ello, únicamente mediante el acceso a todas las fuentes, el jugador es capaz de desentramar la historia completamente tal y como fue concebida por sus creadores.

Por otra parte, el trabajo realizado a nivel artístico en todas sus facetas (música, imagen y narración) responde a la intención de crear una obra global, de manera similar a como concebía Wagner sus obras dramático-musicales: la construcción de la obra como un todo interartístico se reactiva en la nueva constitución del videojuego. Las diferentes disciplinas artísticas implicadas en *Nier* han recibido influencias las unas de las otras en el momento de la concepción de la obra. Por ejemplo, la composición de la banda sonora, con un tono dramático muy acusado, influyó en algunos aspectos de la narración del juego, cambiando el resultado global de la obra. De este modo, *Nier* cuenta con una ambientación y un escenario idóneos para una acción dramática uniforme, pese a las grandes dimensiones y la segmentación de la narrativa.

Por último, el carácter marcadamente trágico del conjunto nos hace pensar en la tragedia clásica, a la vez que podemos entrever una estructura semejante a algunas narrativas míticas por su complejidad en la narración y en el desarrollo de los personajes, escenarios y objetos del juego. Estas cualidades acercan a *Nier* un poco más a los ideales de la obra total wagneriana, la *Gesamtkunstwerk*, así como a muchas otras ideas del romanticismo tardío. Ideas que, por otra parte, han viajado a través del tiempo hasta llegar a nosotros, en un mundo en el que la tecnología y nuevas formas artísticas y narrativas, como el videojuego, respiran aún aires de tradición romántica.

Bibliografía

Anthropy, Anna (2012). *Rise of the Video Game Zinesters: How freaks, normals, amateurs, artists, dreamers, drop-outs, queers, housewives, and people like you are taking back an art form*. Nueva York: Seven Stories Press. E-book.

Bissell, Tom (2010). *Extra Lives: Why Video Games Matter*. Nueva York: Pantheon Books. E-book.

Cavia (2003). *Drakengard*. Japón: Square Enix. PlayStation 2.

Cavia (2010). *Nier Gestalt*. Japón: Square Enix. Xbox 360/PlayStation 3.

Cavia (2010). *Nier Replicant*. Japón: Square Enix. PlayStation 3.

Di Benedetto, Renato (1982). *El siglo XIX (Primera Parte)*. Madrid: Ediciones Turner.

Fubini, Enrico (1976). *La estética musical desde la Antigüedad hasta el siglo XX*. Madrid: Alianza Editorial, ed. 1999.

Hegel, Georg Wilhelm Friedrich (2009). *Estética*. Madrid: Editorial Losada.

Herder, Johann Gottfried von (1982). *Obra selecta*. Madrid: Editorial Alfaguara.

Higinbotham, William (1958). *Tennis for Two*. EE.UU.: Brookhaven National Laboratory.

Okabe, Keiichi (et al.) (2010). *NieR Gestalt & Replicant Original Soundtrack*. Japón: Square Enix.

Okabe, Keiichi (et al.) (2012). *Piano Collections NieR Gestalt & Replicant*. Japón: Square Enix.

Sánchez, Ricardo y D'Anda, Carlos (2010). *Nier*. California: WildStorm Productions.

Schelling, Friedrich Wilhelm Joseph (2006). *Filosofía del arte*. Madrid: Editorial Tecnos.

Square Enix (2010). *Grimoire Nier -Project Gestalt & Replicant System-*. Japón: Square Enix. Traducción no oficial en <http://docs.google.com/View?id=dgvmkf89_228fxgghgg3>. (25-3-2013).

Wagner, Richard (1841). *Der fliegende Holländer (full score)*. New York: Dover Publications, ed. 1988.

Wagner, Richard (1845). *Tannhäuser (full score)*. New York: Dover Publications, ed. 1984.

Wagner, Richard (1848). *Lohengrin (full score)*. New York: Dover Publications, ed. 1982.

Wagner, Richard (1849). *La obra de arte del futuro*. Valencia: Universidad de Valencia, ed. 2007.

Wagner, Richard (1854). *Das Rheingold (full score)*. New York: Dover Publications, ed. 1985.

Wagner, Richard (1859). *Tristan und Isolde (full score)*. New York: Dover Publications, ed. 1973.

Wagner, Richard (1867). *Die Meistersinger von Nürnberg (full score)*. New York: Dover Publications, ed. 1976.

Wagner, Richard (1870). *Die Walküre (full score)*. New York: Dover Publications, ed. 1978.

Wagner, Richard (1871). *Siegfried (full score)*. New York: Dover Publications, ed. 1983.

Wagner, Richard (1874). *Götterdämmerung (full score)*. New York: Dover Publications, ed. 1982.

Yoko, Taro (2011). *Nier Replicant Drama CD: The Lost Words and the Red Sky*. Japón: Frontier Works.

Este mismo artículo en la web

<http://revistacaracteres.net/revista/vol2n1mayo2013/narrativa-musica-y-transmedia-en-nier-hacia-una-nueva-obra-de-arte-total>



Sobre los autores

Sobre los autores

Simone Belli. Es investigador Postdoctoral en la Universidad Carlos III de Madrid. Doctor en Psicología Social por la Universidad Autónoma de Barcelona, mención Doctor Europeo con la tesis Emociones y lenguaje. Ha sido profesor visitante en la University of California, San Diego y en la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, Morelia, gracias al programa del Banco Santander de becas para jóvenes profesores e investigadores. Fue investigador postdoctoral en la San Diego State University y en la Universidad Autónoma de Madrid, gracias a la Paulo Freire Innovative Technology/Pedagogy Post-doctoral Visiting Scholar y al programa Alianza 4 Universidades.

Wladimir Chávez Vaca. Obtuvo su Licenciatura de Comunicación y Literatura en la Universidad Católica de Quito en el 2000. Ha estudiado en las universidades de Bergen (Noruega), Århus (Dinamarca) y Newcastle (Inglaterra). Actualmente es profesor en la cátedra de Literatura Hispanoamericana en la Universidad de Nordland y en Literatura y Cultura en el Colegio Universitario de Østfold. Su doctorado trata sobre la copresencia de textos: *Un ladrón de literatura: el plagio a partir de la transtextualidad* (Universitet i Bergen, 2011). Artículos suyos han sido aceptados en publicaciones como *Dialogía*, *Variaciones Borges* e *Iberoromanía*.

Celia Corral Cañas. Becaria de Investigación PIRTU por la Junta de Castilla y León (2011) y FPU por el Ministerio de Educación (2011-2015), realiza su tesis doctoral en la Universidad de Salamanca. Ha superado el máster “Literatura Española e Hispanoamericana: estudios avanzados” y el periodo de docencia del doctorado “Vanguardia y Posvanguardia en España e Hispanoamérica. Tradición y rupturas en la literatura hispánica”.

Elsa García Sánchez. Licenciada en Filología Inglesa e Hispánica por la Universidad de Salamanca, donde obtiene el DEA por su investigación sobre Decadentismo y Fin de Siglo, y profesora de Lengua y Literatura en el Ministerio de Educación de la Junta de Castilla y León. Combina su dedicación a la literatura con la exposición y publicación de su obra plástica, especialmente en el campo de la pintura y la fotografía.

Beatriz Leal Riesco. Historiadora de arte, es investigadora *free-lance* en los Estados Unidos, desde donde escribe para diversos medios africanistas y es programadora del African Film Festival de Nueva York. Ha publicado múltiples artículos de teoría e historia cinematográfica en revistas tales como *Secuencias. Revista de Historia del Cine*, *Film-Historia*, *African Screens*, *Africaneando* o *Art-es*, editado libros y organizado seminarios, cursos y eventos centrados en cines minoritarios. Sus intereses se centran el papel de la música en el cine africano contemporáneo y en el papel del cineasta en la construcción de un discurso alternativo propio.

Antonio Martínez Arboleda. Licenciado en Derecho y MA Business Law (FHEA) es investigador principal en la School of Modern Languages and Cultures en la Universidad de Leeds. Inició su carrera como docente en el Instituto Cervantes y en la Universidad de Leeds en 1998 mientras cursaba sus estudios de posgraduado en Reino Unido. En 2009 empezó a trabajar en Open Educational Resources como parte del equipo HumBox. Disfruta desde 2011 de una beca SCORE y se convirtió en investigador del proyecto OpenLIVES. Es miembro del JORUM UK Steering Group.

Marisa Martínez Pérsico. Licenciada en la Universidad de Buenos Aires, obtuvo su Diploma de Estudios Avanzados en la Universidad de Salamanca. Se desempeña como profesora titular a contrato en la Università degli Studi Guglielmo Marconi (Roma), ha sido profesora invitada por la Università La Sapienza (2011 y 2012). Ha publicado “La República de Leopoldo Marechal” (Universidad de Lanús, 2005), “Tres formas del insilio en la literatura ecuatoriana del siglo XX” (Bubok Publishing Madrid-Fundación Marechal, 2010) y artículos en revistas argentinas, españolas, brasileñas, portuguesas y serbias.

Alessandro Mistrorigo. Actualmente *Visiting Research Fellow* en la Queen Mary University of London, consigue el doctorado en la Universidad Ca' Foscari de Venecia en 2007 especializándose en la poesía española del siglo XX. Es autor de varios artículos publicados en revistas internacionales y libros colectivos. Su actividad de investigación se dirige

principalmente al lenguaje poético contemporáneo en relación con las tecnologías digitales y el elemento de la voz.

Rafael Pontes Velasco. *Doctor Europeus* y Premio Extraordinario de Doctorado por la Universidad de Salamanca, en la actualidad trabaja como profesor de español en el Korea Defense Language Institute de la Joint Forces Military University (Icheon, Corea del Sur). Becario en la USAL (1999), en la UNAM (2002) y en Dankook University (2004), lector en Korea University (2005-2008) e investigador en la Université de Lille (2011), ha publicado un libro monográfico sobre el cuento, varios artículos filológicos y textos de creación.

Pau Damià Riera Muñoz. Pianista, violonchelista y compositor, ha estudiado en el Conservatorio Superior de Música Municipal de Barcelona y en la Escuela Superior de Música de Cataluña (ESMUC). Combina la docencia con la actividad concertística. Ha trabajado junto a figuras como Calixto Bieito, Marc Rosich, Albert Guinovart, Abel Coll y Jordi Faura. Paralelamente, desarrolla su faceta como compositor, muy enfocada hacia el trabajo con medios audiovisuales, habiendo compuesto música para danza y teatro, y colabora habitualmente con la productora de animación 23 Lunes, junto al compositor y director de orquesta Carles Gumí.

Carlos Santos Carretero. Licenciado en Filología Hebrea y Árabe por la Universidad de Salamanca, está realizando su estudios de posgrado dentro del programa de doctorado de la misma universidad en torno a la literatura apócrifa hebrea. Trabaja como traductor de árabe, hebreo, inglés y español y como redactor en publicaciones electrónicas de ocio y tecnología, como Tallon4 y Ociomedia.

Adrian Nathan West. Licenciado en Humanidades, traductor y escritor independiente. Además de haber traducido numerosas obras literarias del alemán, español, catalán y francés, ha publicado ensayos sobre figuras destacadas de la literatura austríaca como Josef Winkler y Jean Améry. Es editor contribuyente de la revista internacional de traducción online Asymptote.

Este mismo texto en la web

<http://revistacaracteres.net/revista/vol2n1mayo2013/sobre-los-autores>



Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital



<http://revistacaracteres.net>

Mayo de 2013. Volumen 2 número 1

<http://revistacaracteres.net/revista/vol2n1mayo2013>

Contenidos adicionales

Campo conceptual de la revista Caracteres

<http://revistacaracteres.net/campoconceptual/>

Blogs

<http://revistacaracteres.net/blogs/>

Síguenos en

Twitter

http://twitter.com/caracteres_net

Facebook

<http://www.facebook.com/RevistaCaracteres>