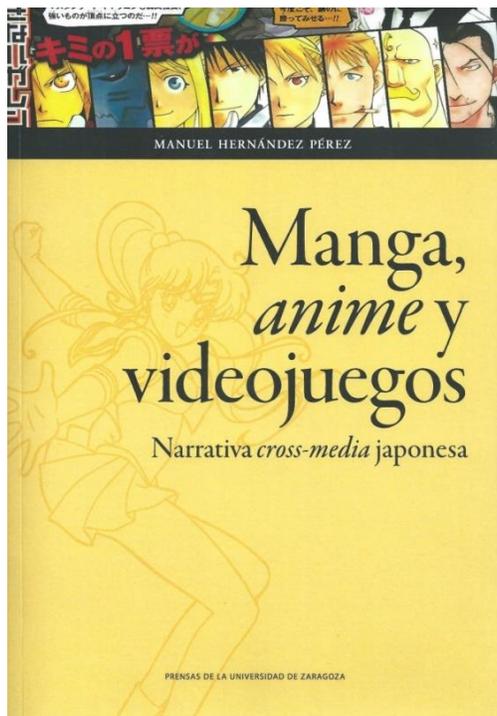


# Media-mix japonés: funcionamiento y posibilidades

Reseña del libro: HERNÁNDEZ PÉREZ, M., *Manga, anime y videojuegos. Narrativa cross-media japonesa*, Zaragoza, Prensas Universitarias de Zaragoza, 2017

Julia Rigual Mur



Como acertadamente ya anuncia el autor en el título de esta obra, ésta se centra en desarrollar y analizar el funcionamiento de las industrias del *anime*, *manga* y videojuegos originadas en Japón, así como las relaciones e interconexiones que existen entre ellas. Manuel Hernández Pérez (Murcia, 1981), doctor por la Universidad de Murcia en Gestión de la información y comunicación, a la vez que docente e investigador, trata de definir el fenómeno de creación, planificación y desarrollo de historias a través de los medios de masas como el cómic, la televisión, el cine o

el videojuego, concretamente en el terreno industrial japonés. Este tipo de narración capaz de manifestarse a través de todas las vías recientemente mencionadas, es aquella denominada como *transmedia* o *cross-media*, y es precisamente en Japón donde se instala una de las industrias globales más emblemáticas y representativas basadas en esta idea, *a priori*, tan abstracta.

Tras una breve presentación de conceptos sobre los medios de masas japoneses como lo son el manga y el *anime*, y enumerar algunos estudios o recursos españoles para instruirnos sobre el tema, el libro parte del estudio de la cultura popular japonesa. En éste se hace un pequeño recorrido por las diferentes manifestaciones artísticas desde finales del siglo XIX hasta la

actualidad para presentarnos, no solo el origen y evolución de dichas industrias, sino también su expansión fuera de Japón. Además, va introduciendo explicaciones sobre cómo éstas se han visto desde el punto de vista extranjero, y el modo en que Japón ha puesto en práctica una estrategia para proyectar una visión de sí mismo de cara al exterior muy reconocible y atractiva. Así pues, aquí se comienza a desarrollar la idea del *soft power*, es decir, una especie de «poder suave» que pretende persuadir y despertar el interés de ser imitado. Este método ha sido ejercido por el país nipón desde el último tercio del siglo XX utilizando el mejor recurso que éste posee, su gran contenido cultural tan característico y abundante. El propio gobierno japonés ha fomentado proyectos como el *Cool Japan*, el cual consiste en potenciar aquello que despierta la fascinación por su país para atraer el turismo extranjero y la buena presencia a nivel internacional. Este planteamiento se realiza a través de conceptos e ideas que el público enseguida identifica con Japón como lo son los samuráis, las artes marciales, las *geishas*, el *manganime*, la tecnología avanzada...

Teniendo en cuenta todo este escenario en el que lo japonés despierta un notorio interés en el resto del mundo, nos encontramos ante un contexto en el que el *cross-media* acrecienta el desarrollo y crecimiento de varios de estos materiales nipones. Entre éstos destaca el manga, el *anime* y el videojuego, diferentes plataformas donde han nacido cantidad de personajes y escenarios cuyas narrativas están logrado saltar (y cada vez con más asiduidad) de una a otra indistintamente. Llegados a este punto, el autor del texto que comentamos pasa a focalizarse en las características propias de la industria de la cultura mediática japonesa y las posibilidades que les ha aportado el *cross-media*. Y es que la expansión de mercado es una realidad que viene estrechamente ligada al progreso industrial, el cual está acompañado de un beneficio comercial gracias a las ventas de accesorios relacionados con cualquier título; artículos de *merchandising* y juguetes que consumen los seguidores o fanáticos de la obra en cuestión, moviendo gran cantidad de dinero.

A lo largo del proceso de producción del *media-mix* (industria japonesa del entretenimiento) se tienen en cuenta muchas cuestiones como las audiencias, las cuales varían según el género al que pertenezca un título u otro. En Japón existen gran cantidad de distinciones por géneros tanto temáticos, como también teniendo en cuenta el tipo de público al que este material va dirigido. Sin embargo, es cierto que muchos de ellos podrían catalogarse en varios o en ninguno, intentando así ampliar el marco de

audiencia en la mayoría de los casos. De hecho, el papel de la misma tiene un rol muy importante. Concretamente en Japón las editoriales de manga realizan periódicamente consultas o encuestas a los lectores acerca de los productos que publican para basarse en sus resultados a la hora de tomar decisiones como su posterior adaptación a *anime*, la valoración de un autor o el cese de una publicación si no gusta lo suficiente. No obstante, también resulta llamativo (tal y como nos va explicando Manuel Hernández mediante varios ejemplos) cómo las valoraciones y peticiones de los fans se tienen en cuenta, hasta el punto de afectar incluso a la trama y a las relaciones entre los protagonistas.

Tratándose de una infraestructura diegética, el proceso más extendido (aunque no el único) por el que se realiza el salto de un medio a otro suele empezar por títulos de manga que han adquirido un gran éxito. Partiendo de ello, empresas de animación se plantean comprar los derechos, un proceso de adaptación que puede continuar saltando hasta plataformas como el videojuego, los musicales, películas de imagen real, teatro y un largo etcétera que puede ampliar hasta niveles insospechados las vías de expansión y aparición de los mismos personajes. Se crea así un producto narrativo que se materializa en diferentes plataformas para que los usuarios que Manuel Hernández categoriza como «transmediacionales», consuman el mismo título (a veces ya identificado incluso como marca) en sus diferentes manifestaciones.

De esta forma, para llevar a cabo tal cantidad y variedad de adaptaciones, es muy necesario tener en cuenta ciertas cuestiones de narrativa y de lenguaje del *manganime* que lo diferencian del resto del cómic o animación occidental. Entre éstas, el creador de este ejemplar subraya la creación de personajes carismáticos, que lleven a cabo una evolución significativa, aprovechando la estructuración serial que tienen estas narraciones (al contrario que el cine, por capítulos y arcos argumentales). Sin embargo, más importancia tiene la coherencia que debe de poseer todo ello en relación a la ambientación y al avance de la trama. Hasta el propio lenguaje del *manganime* es una característica fundamental a tener en cuenta, especialmente a la hora de enfrentarnos al estudio de cualquier creación japonesa de este estilo, tan dispar a gran parte de las occidentales. El libro se centra fundamentalmente en examinar los recursos de expresión, la transición entre viñetas, el diseño de fondos, aspecto físico de los personajes o códigos discursivos entre otros rasgos distintivos de dicho lenguaje particular. De hecho, debido a que son tan interesantes y característicos,

también se dedica un pequeño apartado a las repercusiones estilísticas y discursivas que han tenido fuera de Japón. Y es que resulta imposible no apreciar cómo artistas de fuera de Japón han empezado a incorporar en sus obras algunos de estos aspectos, de la misma manera que los *mangakas* están recibiendo influencias del cómic occidental, creando interesantes obras híbridas entre unos y otros estilos que son la manifestación de caminos de ida y vuelta, cuanto menos, interesantes.

En definitiva, nos encontramos ante un análisis del funcionamiento del *media mix* y la narrativa *cross-media* niponas con un esquema muy bien planteado y claro por el autor para entender estas nociones principales sobre su actividad y repercusión. Las ideas principales están explicadas de forma muy detallada, y aunque en ocasiones el lenguaje parece volverse demasiado técnico, las explicaciones son sencillas y fáciles de entender gracias a las abundantes referencias de títulos e imágenes, elegidas de manera muy acertada para ejemplificar lo que en cada momento se está tratando. Además, resulta ineludible destacar la introducción de gráficas y tablas especificativas (relacionando los acontecimientos internacionales, los políticos japoneses y el desarrollo de la industria narrativa entre ellos) que el propio autor ha recopilado y realizado para enriquecer su investigación. Todo ello ha dado como resultado un manual muy útil, abastecido de una amplia documentación producto de la ardua investigación previa, así como fundamentado en un discurso argumental minuciosamente detallado.