
CONFIGURACIÓN NARRATIVA EN LA FRANQUICIA “CROSSMEDIA” DE *BERSERK*

Alberto Daniel Villa Gracia

Universidad Complutense de Madrid

La narrativa “crossmedia” en la industria cultural japonesa es un fenómeno que adapta una misma historia a través de distintos formatos, como el cómic, la animación o los videojuegos, entre otros. Aunque el contenido se unifica mediante una serie de elementos comunes, cada medio aporta unas características específicas. El manga es un medio gráfico, estático. El anime es un medio audiovisual, que crea una ilusión de movimiento. Sin embargo, ambos carecen de interactividad por parte de los lectores o espectadores. Los videojuegos, en cambio, ofrecen al público la posibilidad de interactuar con los personajes y elementos de dichas historias. Este artículo trata de averiguar las similitudes y diferencias del aspecto formal narrativo en un caso concreto: el manga de Kentaro Miura, *Berserk* (1988-en publicación), las últimas adaptaciones cinematográficas que han relanzado la franquicia y el videojuego que siguió a dicha trilogía.

The crossmedia narrative in the Japanese cultural industry is a phenomenon that adapts the same story through different formats, such as comics, animation films and series or video games, among others. Although the content tends to be similar, each medium has certain characteristics. The manga is a static graphic medium, while anime is an audiovisual medium, which creates an illusion of movement; however they lack interactivity on the part of readers or spectators. Instead, video games provide the audience with the possibility of interacting with the characters and elements of those stories. This article tries to find out the similarities and differences of the formal narrative aspect in a specific case: the manga of Kentaro Miura, *Berserk* (1988), its last cinematographic adaptations, that have relaunched the franchise, and the video game that followed that trilogy.

Palabras clave: Narrativa, manga, anime, videojuegos, *Berserk*, crossmedia.

DOI: <https://doi.org/10.4995/caa.2019.11339>

Introducción

En 1988, el escritor y dibujante Kentaro Miura publicó en Japón un cómic titulado *Berserk Prototype*. Durante varios años compaginó dicha obra con otras como *King of Wolves (Ourou)*, 1989) o *Japan* (1992). Hasta 1992 *Berserk* pasó relativamente desapercibido. En ese año Miura introdujo en la obra el arco narrativo conocido como *La edad de oro*. A partir de entonces, el éxito y la popularidad de este título han ocupado la totalidad del tiempo y capacidades creativas del autor, a excepción de una pequeña serie de siete entregas, *Gigantomakbia*, de 2013. Tras 30 años, el manga aún sigue en publicación, y los volúmenes recopilatorios han vendido más de 30 millones de copias en todo el mundo.

Hasta la fecha, este manga cuenta con tres adaptaciones animadas. La primera es una serie de 25 episodios: *Berserk (Kenjū Denki Beruseruki)*, Naohito Takahashi, 1997-1998). La segunda, una trilogía cinematográfica estrenada entre 2012 y 2013: *Berserk: La Edad de Oro - El huevo del Rey Conquistador (Beruseruku Ōgon Jidai-hen Wan Haō no Tamago)*, Toshiyuki Kubooka, 2012), *Berserk: La Edad de Oro II - La batalla de Doldrey (Beruseruku Ōgon Jidai-hen Tsū Dorudorei Koryaku)*, Toshiyuki Kubooka, 2012) y *Berserk: La Edad de Oro III - El Advenimiento (Beruseruku Ōgon Jidai-hen Suri Kōrin)*, Toshiyuki Kubooka, 2013). Y la tercera, otra serie que continúa la historia desde el final de la tercera película, también llamada *Berserk (Beruseruku)*, Shin Itagaki, 2016-2017) de 24 episodios.

Existen tres videojuegos basados en la franquicia: *Berserk Millennium Falcon Arc: Chapter of the Flowers of Oblivion (Beruseruku Sennen Teikoku No Taka Hen Wasurebana no Sho)*, 1999), *Berserk: Millennium Falcon Arc: Chapter of the Sacred Santen (Beruseruku Mireniamu*

Farukon Hen Seima Senki no Shō, 2004) y *Berserk and the Band of the Hawk (Berserk Musou)*, 2016). Estos tres juegos se clasifican en la misma categoría a nivel de jugabilidad —*hack and slash*, ya que las distintas fases suelen consistir en abatir enemigos a mandobles— y a nivel de perspectiva narrativa: un “shooter” en tercera persona. Esto permite desde una angulación ligeramente manipulable por el jugador, generalmente picada, percibir el entorno, al personaje principal, sus movimientos y todos los enemigos que le rodean.

El objetivo de este artículo es analizar el aspecto formal de narrativa del manga, la trilogía de Toshiyuki Kubooka y el videojuego que siguió a su estreno, *Berserk and the Band of the Hawk*, en lo que podemos llamar una narración “crossmedia” (Jenkins, 2016) para estudiar qué relación hay entre ellas. La “crossmedia”, en el caso de *Berserk*, se produce al adaptarse la historia creada por Kentaro Miura a otras dos ventanas, respetando en gran medida la historia original y el punto de vista narrativo.

Dado que los tres medios cuentan la misma historia, nos centraremos en las diferencias formales. La metodología seleccionada recurre a un análisis comparativo de distintos aspectos narrativos del manga, las películas y el videojuego. En primer lugar, la configuración del punto de vista mediante las teorías de Aumont, Chatman y McCloud. A continuación, emplearemos el concepto de focalización desarrollado por Genette, junto a la focalización cinematográfica de Gaudreault y Jost. Finalmente, estudiaremos de qué modo se ha adaptado el manga mediante los distintos tipos de ajuste enumerados por Thomas Leitch. Además, emplearemos una entrevista realizada por el propio autor al director de esas tres películas en las oficinas de Studio 4°C en Tokio.

01

Series y largometrajes animados de *Berserk*

Las adaptaciones audiovisuales de *Berserk* se han producido a lo largo de los últimos 20 años. Por lo tanto, en estas obras se aprecia el paso de la animación 2D dominante en la televisión japonesa de la década de los 90 a los sistemas de producción y postproducción digitales usados en la actualidad.

La serie de 1997 se realiza siguiendo la línea estética de las series de televisión nipones de finales del siglo XX, también llamada “animación limitada”: animación en treses, uso de imágenes fijas, desplazamiento de capas o celdas impulsoras, repetición de planos o movimientos, división y reutilización de las unidades que componen a los personajes, uso de bancos de celdas y planos de corta duración (Steinberg, 2006: 200). Si la versión de 1997 es netamente bidimensional, la trilogía de Kubooka, 15 años posterior, mezcla elementos 2D con movimientos de cámara 3D, color e iluminación digital y determinados objetos renderizados en 3D. Los planos tienen mayor duración, los movimientos están más elaborados y las tres películas se desarrollan mediante la animación completa, a 24 fotogramas por segundo. El director asegura que vio la serie de 1997 y leyó el manga una sola vez antes de comenzar el proyecto para evitar anclarse a la obra previa. Si bien el cambio tecnológico en la animación desde 1997 a 2012 ha ofrecido a los autores una serie de herramientas que amplían sus opciones técnicas y creativas, las diferencias más evidentes radican en el formato. La serie estaba destinada a televisión, mientras que la ventana principal de la trilogía eran las salas de cine, según afirma Kubooka (Sese, Villa, 2015: 549):

El cine te permite ver la obra en una pantalla grande. La serie de televisión, al verse en una pantalla pequeña, se enfoca más en la

historia. No merece la pena hacer películas destinadas a cine de la misma manera que series destinadas a televisión, así que tratamos de que la experiencia visual fuera más impactante que la adaptación anterior.

Además, en muchos planos de las películas se emplea la técnica del “cel-shading”, un modo de producción que evita intencionadamente la mimesis que ofrecen los medios digitales “para que la imagen tridimensional adquiera una apariencia semejante a un dibujo 2D, con colores planos y una línea oscura de contorno” (Horno, 2017: 124).

La serie de 2016 intenta continuar con el estilo de las películas, pero el cambio de estudio y el recorte presupuestario no consiguen este objetivo:

Las grandes batallas del manga se convierten en una sucesión de acartonados movimientos donde las espadas rebanan modelos tridimensionales torpemente modelados. La composición e iluminación de los planos es desconcertante, y en muchas ocasiones es casi imposible discernir qué está sucediendo (Ratray, 2017).

02

Los videojuegos de *Berserk*

Los tres juegos citados anteriormente no son un mero subproducto para atraer al público del manga y las obras audiovisuales. Según McCarthy y Clemens, desde su aparición, su influencia es evidente en las adaptaciones animadas: “La trilogía de Kubooka se beneficia de muchos años de experiencia en el desarrollo de videojuegos y sus secuencias cinemáticas” (2015: 64). La influencia de los videojuegos en la película va más allá de lo narrativo ya que, en la industria del manga y el anime, “los mayores beneficios se concentran en la comercialización



Fig. 1. La trilogía de *Berserk* que ha relanzado la franquicia.

de productos asociados, como libros, juguetes, figuras de coleccionista o videojuegos” (Santiago, 2010: 366). La distribución internacional y el éxito cosechado por la trilogía (Fig. 1), incitan a pensar que las transferencias entre estos tres medios están generando una simbiosis evidentemente beneficiosa para todos ellos.

03

Enfoque de la narración desde el punto de vista

La narración es un término muy amplio que hemos de concretar. Para ello, tomaremos como punto de partida que “todo enunciado o discurso requiere necesariamente un origen” (Muro Munilla, 2004: 137). Este origen está personificado por diversas figuras, que en nuestro caso son los creadores de las obras: el mangaka —dibujante y guionista—, el director de los largometrajes y los desarrolladores del videojuego.

Al centrarnos en la forma, vamos a analizar los aspectos visuales del cómic, la animación y el videojuego, sin tener en consideración los aspectos dialoguísticos del texto en el manga o la voz, música y efectos sonoros del anime y el videojuego.

El encuadre es el principal instrumento a través del cual se representa el punto de vista, que designa la posición desde la que se observa una escena. Esa mirada se puede atribuir a va-

rias instancias (Aumont, 1992 [1990]: 164): el productor de la imagen, el aparato —un medio mecánico diegético, presente en la historia, a través del cual observamos la escena—, o una construcción imaginaria, como un personaje. Esta concepción se corresponde con la denominada por Casetti y Di Chio como “literal” (1994 [1990]: 236). En el caso del manga y del anime, encontramos dos de las instancias: las viñetas y planos que puedan ser interpretados como subjetivos, pertenecerán a un personaje; el resto se asocian al productor de la imagen, “mangaka” y director. Sin embargo, el punto de vista del aparato no aparece en *Berserk* ya que en ningún momento se introduce un elemento mecánico al que atribuir la mirada. El videojuego se configura visualmente como una cámara sigue al personaje, pero las imágenes son atribuibles al productor.

Además, Chatman divide el punto de vista en tres aspectos (1990 [1978]: 163): literal, figurativo y transferido. En el literal la mirada se establece a través de los ojos o la percepción de un sujeto y se suele asociar a la cámara o un personaje. Dentro las limitaciones que el tiempo y el presupuesto afectan a cualquier producción, el cómic, la animación y los videojuegos gozan de la capacidad de crear esa mirada con total libertad. Por su parte, el guionista, dibujante y teórico Scott McCloud indica que “el cambio continuo de puntos de vista es muy tentador para el dibujante” (2006: 20), pero que cada



Fig. 2. Planos de arranque de la película que marcan la subjetividad del protagonista.

variación ha de ir asociada a un cambio en la historia, ya que de lo contrario este aspecto formal resultaría una distracción. El manga es la base de las películas animadas y el juego, por lo que podría resultar determinante para la configuración del punto de vista literal. Sin embargo, hay algunas diferencias. Si tomamos de una escena del manga el número de viñetas que implican un cambio en dicha mirada mediante variaciones en la angulación —obviando aquellas en las que sólo varía el movimiento de algún personaje—, y buscamos su equivalencia en la versión animada, veremos que en los largometrajes se tiende a reducir la fragmentación de las escenas, bien aunando distintas viñetas en un mismo plano o reduciendo el número de acciones presentes en el manga. Esto se acentúa mucho más en el juego, ya que el punto de vista de las fases interactivas del juego cambia de manera muy leve y supeditado a los movimientos y ataques del personaje que efectúa el jugador.

¿A qué se deben entonces estas diferencias? Para Lubbock el punto de vista es “la relación que mantiene el narrador con su historia” (1959: 251) y que la cuenta tal y como la ve. Esta interpretación asume que el narrador es una instancia continua que dirige en todo momento la historia. Los acontecimientos que forman la historia de *Berserk* se abordan en cada medio desde distintas perspectivas, fruto de las decisiones narrativas tomadas por sus creadores.

A pesar de dichas diferencias, es innegable que las similitudes entre manga y anime siguen

siendo notables. El uso sistemático del cambio en el punto de vista al que hacía referencia McCloud “es una novedad característica de los cómics” (Carrier, 2000: 55), y su huella —aunque simplificada— está presente en la adaptación animada. Toshiyuki Kubooka, director de *Berserk: La Edad de Oro*, reconoce que “La influencia del manga es muy fuerte [...] Tenía presente que no podía realizar demasiados cambios sobre la obra original” (Sese, Villa, 2015: 548). La alternancia del punto de vista en el manga es una peculiaridad discursiva no relacionada con la alternancia de voces narrativas, sino con la ordenación de sucesos para conseguir un ritmo determinado. La construcción individualizada de cada viñeta ofrece al dibujante la posibilidad de alternar o mantener los puntos de vista de una viñeta a otra en función de sus necesidades.

En el caso de la animación, la situación cambia. A la hora de crear el “ekonte” —término japonés equivalente a storyboard, que se traduciría como dibujos de continuidad— sobre el que se construirá la película, la propia naturaleza de la producción resulta determinante. La mayoría de adaptaciones animadas de un manga son un encargo por parte de la editorial. *Berserk* se incluye en esta línea. Pero, por mucha expectativa que tengan los editores y lectores de ver retratado el manga con la máxima fidelidad en una pantalla, el factor productivo al que está sujeto el anime —incluso las grandes producciones— tiende a evidenciarse en la simplificación del punto de vista. Por ejemplo,

los fondos, elementos o el propio diseño de los personajes —cuya construcción es modular: el rostro, las extremidades, los ojos o la boca se animan por separado— pueden reutilizarse en distintos planos, aunque su tamaño sea distinto.

No obstante, el anime puede aportar mediante estos puntos de vista, ausentes en el manga al aunar otros allí existentes, nuevos matices a la historia y los personajes. Un claro ejemplo son las modificaciones estéticas de la imagen y los movimientos de cámara, que pueden favorecer la proliferación del punto de vista subjetivo. El lenguaje audiovisual que emplea la animación ha desarrollado una serie de convenciones que permiten identificar una imagen con la mirada de un personaje. Estas convenciones no están tan extendidas en el manga, con lo que el anime puede producir con mayor facilidad esta equivalencia logrando, según los creadores, una mayor inmersión en la historia y sensación de realismo. Kubooka afirma que existen planos subjetivos en *Berserk: La Edad de Oro*, (Fig. 2) en momentos que no se pueden identificar con las viñetas del manga, como el arranque de la película (Sese, Villa, 2015: 547):

Queríamos que el público se identificara con la cámara. [...] Como era el comienzo de la película queríamos atrapar a los espectadores, mostrando la subjetividad del protagonista desde el primer plano. Queríamos que el público se preguntara quién era ese personaje. Así, los espectadores se ven arrojados al espacio de la batalla tras un plano muy tranquilo donde unos pájaros cruzan el cielo. El mismo contraste lo queríamos obtener mediante el

sonido. Antes de mostrar el movimiento dinámico de la batalla queríamos ese momento de tranquilidad. Siempre pensamos en este tipo de contraste.

En el caso del videojuego *Berserk and the Band of the Hawk*, se trata de aunar esta misma inmersión en la experiencia lúdica y dramática de Berserk mediante el formato “shooter”, recurriendo a su vertiente de tercera persona para facilitar la jugabilidad, percepción del entorno y movimientos (Fig. 3). Es evidente que el videojuego goza de mayor libertad a la hora de configurar su estructura narrativa que la animación. Sin embargo, las escenas cinemáticas —clips de video no jugables que introducen la trama y los personajes de cada fase— están directamente extraídas de la trilogía de Kubooka. La secuencia de arranque de la película de la que habla el director (Fig. 2) es la misma que abre el modo historia del videojuego. Esta característica refuerza la configuración “crossmedia” que, desde el manga, desarrolla la trilogía cinematográfica y continúa el videojuego.

Una de las primeras secuencias de la primera película ilustra esta diferencia en la configuración del punto de vista (Fig. 4). El protagonista pierde el conocimiento. Para representarlo, el plano pierde nitidez —primera fila— hasta que se funde a negro. La imagen reaparece con un efecto de máscara que imita la apertura de un párpado. A continuación, vemos una figura con una espada sobrepasa el cuadro. La posición del personaje y la angulación casi nadir nos remiten de nuevo a un plano subjetivo. En la tercera fila el párpado se cierra de nuevo y volvemos a

Fig. 3. Visión en tercera persona de las fases jugables del videojuego.



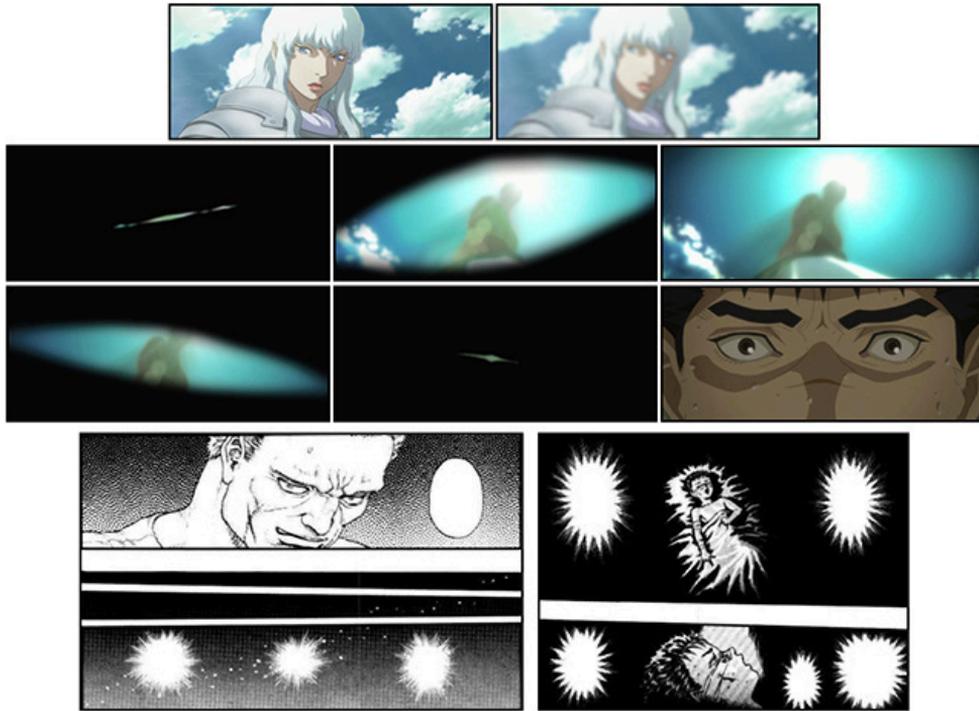


Fig. 4. Focalización fija en manga y anime.

negro. Esta estructura se repite hasta seis veces más antes de dar paso a un “flashback” onírico. En las imágenes de estos sueños se presentan otras formas de subjetividad, como la inclusión de manos, el movimiento de cámara similar a una carrera, la caída del personaje mediante la rotación del eje de visión —pasando la imagen de una orientación horizontal a una vertical al imitar el traspie—. Una vez terminadas, desde negro, al corte vemos el rostro de Gatsu sudoroso. El paso del sueño a la vigilia mediante un plano frontal es un recurso muy común para marcar el fin del punto de vista subjetivo.

Bajo los fotogramas vemos algunas viñetas del manga que tratan de producir el mismo efecto. Kentaro Miura no introduce estas imágenes a modo de ensoñación, sino que es un largo “flashback” que comienza, abarca varios tomos, y finaliza como si se tratara de una línea narrativa más de la historia. El manga, casi exclusivamente en blanco y negro, utiliza fondos

oscuros para marcar determinadas escenas como divergentes respecto a la narrativa de la historia, un recuerdo onírico en este caso.

Según el director, este tipo de desviaciones obedecen a una intención por parte del autor del manga de aportar, con este nuevo proyecto, un enfoque novedoso a la historia (Sese, Villa, 2015: 546):

Miura nos dijo que no quería que se contara *Berserk* del mismo modo que lo había escrito originalmente. Quería arreglar determinados aspectos con los que no estaba satisfecho. Aunque nos permitió algunos cambios había ciertos límites, ya que si cambiábamos mucho la imagen del cómic, los *fans* se enfurecerían. Aun así, Miura, en base a la experiencia y conocimientos que había adquirido desde que publicó *Berserk*, quería que la película aportara el realismo del que el *manga* carecía.

03

Identificación de la mirada narrativa mediante la focalización

Hasta ahora, el acercamiento a la figura del narrador ha sido netamente visual. Genette, para evitar el carácter ocular de los términos de visión, campo y punto de vista, habla de la focalización como modo narrativo de afrontar la pregunta sobre quién ve o percibe (1989 [1972]: 246-249). La focalización aborda un punto de vista relacionado con la información que construye la narración. Plantea la selección y omisión de información: qué es lo que se muestra, qué es lo que se oculta, y cómo.

Encontramos varios tipos de relatos en función de su focalización. Los articulados por el narrador omnisciente se denominan relatos no focalizados, o de focalización cero. El narrador sabe más que los personajes, está por encima de ellos. Además “tiene un dominio total del espacio y del tiempo, por lo que puede ir de un lado a otro, de una época a otra” (Genette, 1989 [1972]: 244). En *Berserk* este tipo de focalización permite mostrar las situaciones, acontecimientos y personajes sin ninguna restricción.

Eso no implica que siempre se muestre todo. En ocasiones la historia pasa a retener la información de modo que la modalidad pierde su grado cero, mezclándose en determinadas secuencias con otras focalizaciones, según se regule la información a favor del personaje, en su contra o de forma equitativa respecto al narratorio. Al inicio del arco de *la edad de oro*, se juega con la focalización cero, alternando en las primeras páginas los distintos protagonistas: la Banda del Halcón, sus aliados del reino de Midland y los enemigos de Tudor. A medida que avanza este arco hacia su final se va reduciendo la focalización cero, centrándose en los miembros de la Banda del Halcón. Finalmente, Gatsu es nuestro único acceso a la historia. El anime sigue la estructura de focalización del

manga. En el videojuego solo las cinemáticas, extraídas de la película, siguen esta línea.

Además de la focalización cero, Genette señala otras tres focalizaciones que permiten que los relatos se construyan a partir de la “restricción en la amplitud de la información facilitada” (Zunzunegui, 1989: 188):

1. Fija: se produce cuando los hechos se perciben a través de un personaje. Encontrar casos de focalización interna fija en sentido estricto es muy poco frecuente tanto en manga como en anime, pero es más común en los videojuegos, donde el punto de vista del jugador es el del personaje, como sucede en *Berserk and the Band of the Hawk* (Fig. 3).

2. Variable: los acontecimientos se filtran a través de la conciencia de varios personajes, que se van alternando a lo largo del relato. Al contrario que la focalización fija, ésta está presente tanto en el manga como en el anime, pero no durante la dinámica del videojuego.

3. Múltiple: un único acontecimiento se narra en varias ocasiones por medio de distintos personajes. Aunque el hecho sea el mismo, la distinta percepción que cada personaje tiene del acontecimiento actúa como filtro de su globalidad. Este tipo de focalización no aparece en la obra de Kentaro Miura, y no se emplea en el anime ni tiene ninguna reminiscencia en el videojuego, pero es común en otros géneros de estos formatos, como el “action manga” o el “spokon”. Se emplea para desvelar nuevos datos sobre un acontecimiento ya visto y construir la psicología de los personajes.

03

El conocimiento de los personajes: focalización cinematográfica

Por último, la focalización cinematográfica se concibe “como foco cognitivo adoptado por el relato que no puede deducirse pura y

simplemente de una o de otra, en la medida en que lo visto no puede asimilarse a lo sabido” (Gaudreault, Jost, 1995 [1990]: 148-151). A través de ella se pueden explicar los métodos básicos para construir la expectación, suspense e intriga. Se distinguen tres tipos:

1. Focalización interna: el relato está restringido a los conocimientos de los personajes. Cuando se produce un acontecimiento inesperado la sorpresa afecta de la misma manera al personaje y al espectador. Este es el tipo de focalización cinematográfica más presente en el manga y el anime de *Berserk*, y el único que encontramos en el videojuego.

2. La focalización externa se aplica a aquellos relatos en los que los acontecimientos se describen mediante acciones, sin acceder a los pensamientos de los personajes. Se muestra aquí cierto diferencial entre lo que sabe el personaje y lo que muestra la narración, a favor del primero. Este no es el caso de ninguna de los tres títulos que analizamos, ya que no se tiende a escamotear información —más allá de las elipsis— ni crear intriga.

3. Focalización espectacular: se basa en los datos aportados, de modo que el narrador ofrece cierta ventaja cognitiva al espectador respecto a los personajes. Este caso es contrario a la focalización externa. La narración muestra determinadas escenas que los personajes ignoran. Sucede, ocasionalmente, tanto en manga como en anime, desvelando cierta información sobre los planes o argucias de los enemigos de Gatsu o la Banda del Halcón. No se da en el videojuego.

Díez Puertas distingue una cuarta división: el desinterés, en el que “el público y los personajes prevén lo que va a suceder. [...] Este efecto emocional es buscado por aquellas películas que huyen de todo efecto estético que no esté restringido a lo puramente plástico. [...] Quieren ser previsibles en la acción y sorprendentes en la forma” (2006: 273). Este aspecto no puede aplicarse al manga. Pero, dependiendo del en-

foque “crossmedia”, puede considerarse válido para el anime o el videojuego.

Podemos relacionar este aspecto con los distintos tipos de adaptación que se dan en estas obras “crossmedia”. Thomas Leitch (2007: 96-98) reconoce que no existe un modelo único, normativo, en la adaptación. Enumera diez formas, que no suelen presentarse aisladas, sino que pueden combinarse a lo largo de la obra. Para ello recurre al concepto de ajuste, relacionado con la concepción de Balász de que la forma del destino es determinante para la visión del proceso de adaptación. Tomando como base el manga, veamos cómo se ajustan las películas de animación y el videojuego.

La trilogía *Berserk – La Edad de Oro* ejecuta, por un lado, el ajuste por celebración, donde se desarrolla la máxima fidelidad posible respecto a la obra original, tanto a nivel de historia como de discurso. Las expectativas de la audiencia que busca una versión animada de la historia gráfica suele ser la base de la adaptación por celebración. El autor del manga o la editorial suelen tener un poder de decisión fundamental, con lo que su opinión puede resultar impositiva. Este tipo suele ser mucho más común en las series que en los largometrajes, dada la limitada duración de las películas. Por esa razón, convive con el ajuste por compresión: se elimina parte de la historia y algunos personajes, simplificando la trama para ajustarla a la duración, que en el caso de las películas es de menos de cinco horas. Por último, el hecho de que ya existiera una adaptación animada previa y que en ésta se empleen los medios digitales de una forma muy marcada, especialmente en lo que a puntos de vista se refiere, enmarca los filmes en el ajuste por actualización.

En el caso del videojuego, hay un evidente ajuste por celebración en la historia, pero no en la figura del narrador, que difiere casi continuamente respecto al manga. La narración no está totalmente controlada por el narrador, ya que las acciones del jugador pueden determinar

algunos aspectos del punto de vista. El hecho de que pueda detenerse e interactuar con el entorno convierte a *Berserk and the Band of the Hawk* en un ajuste por expansión, al poderse dilatar la narración a voluntad.

Conclusiones

La “crossmedia”, en la que una misma historia se adapta en varios medios, no implica una unidad en la forma narrativa. En el caso de *Berserk*, donde más correspondencias encontramos es en el caso del manga y el anime. Prueba de ello es la similitud de los puntos de vista de Aumont del productor y el personaje, el literal de Chatman y las focalizaciones cero, variable y espectral. El videojuego presenta mayores divergencias. Su punto de vista, según Aumont, corresponde al aparato. No se ajusta al punto de vista literal de Chatman, y sus focalizaciones son fija e interna. Sus formas narrativas, aunque mucho más simples que las presentes en las otras dos obras, se adecúan a su objetivo. Por un lado, ofrecer una percepción visual del entorno favorable al formato del mismo.

Sin embargo, el punto de vista que presentan los videojuegos de *Berserk* influye sobre la animación. Esto se aprecia en la focalización variable, donde se mezclan los presentes en el manga con las convenciones visuales de estos juegos, enriqueciendo el lenguaje audiovisual de la animación. El resultado es que esta franquicia “crossmedia” crea distintas formas de afrontar la obra de *Berserk*. Gran parte de los lectores del cómic buscarán la máxima fidelidad a la historia en la película y el juego, mientras que quienes no hayan leído el manga de Miura, tendrán otro tipo de expectativas, o incluso desinterés hacia las otras ventanas de la franquicia.

Los numerosos tipos de ajuste que presentan las películas con respecto al manga evidencian que, además de relanzarlo en un medio de difusión masiva como el cine —con sus sucesivas ventanas de distribución—, la animación puede

aportar una serie de matices narrativos ausentes en el texto original. Mediante la proliferación de puntos de vista subjetivos se trata de buscar un mayor nivel de cercanía con respecto a la visión de los personajes. El uso de las cámaras 3D que ofrece la postproducción digital logra, en determinados casos, mayor fidelidad con la obra original. Las técnicas propias de la animación limitada se emplean continuamente en la primera adaptación audiovisual de 1997 para abaratar el coste de la producción, lo que repercute en el resultado final de la serie. La trilogía cinematográfica logra actualizar dicha adaptación haciendo la historia mucho más accesible al público actual. La mezcla de técnicas 2D y 3D permite mantener una estética continuista con respecto al anime tradicional sin renunciar a la capacidad de dotar a los personajes de volúmenes, movimientos e iluminación más realistas, así como un uso más dinámico —y menos restrictivo— de la cámara.

Por lo tanto, si bien el manga se ha seguido publicando y constituye la base narrativa, la trilogía cinematográfica mantiene la fidelidad a la historia, corrigiendo algunos aspectos con los que el autor no estaba satisfecho. Además, permite la difusión de la obra a un público mucho mayor y aporta una serie de elementos ausentes en el manga, como la interpretación de los dobladores, el color, movimientos de cámara, efectos sonoros o la banda sonora compuesta por Shirou Sagisu. El videojuego aprovecha también muchos de estos elementos y aprovecha la capacidad interactiva del jugador para ofrecer un mayor grado de inmersión en la historia y personalizar la experiencia.

© Del texto: Alberto Daniel Villa Gracia.

© De las imágenes: Alberto Daniel Villa Gracia, Selecta Visión, Panini Cómics y Omega Force.

Referencias bibliográficas

- AUMONT, Jaques, 1992 [1990]. *La imagen*, trad. Antonio López Ruiz, Barcelona: Paidós (*L'image*, París: Nathan).
- CARRIER, David, 2000. *The Aesthetics of Comics*, University Park: The Pennsylvania State University Press.
- CASSETTI, Francesco, DI CHIO, Federico, 1994 [1990]. *Cómo analizar un film*, trad. español Carlos Losilla, Barcelona: Paidós (*Análisis del film*, Bompiani: Grupo Editoriale Fabbri).
- CHATMAN, Seymour, 1990 [1978]. *Historia y discurso*, trad. María Jesús Fernández Prieto, Madrid: Taurus (*Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*, Ithaca: Cornell University Press).
- CLEMENTS, Jonathan y McCARTHY, Helen, 2015. *The Anime Encyclopedia, 3rd Revised Edition: A Century of Japanese Animation*, Berkley: Stone Bridge Press.
- DÍEZ PUERTAS, Emeterio, 2006. *Narrativa Fílmica*, Madrid: Fundamentos.
- GAUDREAU, André y JOST, François, 1995 [1990]. *El relato cinematográfico*, trad. Núria Pujol, Barcelona: Paidós (*Le récit cinématographique*, París: Nathan).
- GENETTE, Gerard, 1989 [1972]. *Figuras III*, trad. español Carlos Manzano, Barcelona: Editorial Lumen, (*Figures III*, París: Seuil).
- GROUPE μ , 1993 [1992]. *Tratado del signo visual*, trad. Manuel Talens Carmona, Madrid: Cátedra (*Traité du signe visuel. Pour une rhétorique de l'image*, París: Seuil).
- HORNO LÓPEZ, Antonio, 2017. *El lenguaje del anime*, Madrid: Diábolo.
- JENKINS, Henry, 2016. “Transmedia What?”, en *Immerse*, 15 de noviembre de 2016 (<https://immerse.news/transmedia-what-15edf6b61daa> [acceso: octubre, 2018]).
- LEITCH, Thomas, 2007. *Film Adaptation & its Discontentes. From Gone With the Wind to The Passion of the Christ*, Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- LUBBOCK, Percy, 1959. *The Craft of Fiction*, Londres: Eleven Glower Street.
- McCLOUD, Scott, 2006. *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. Nueva York: Harper Collins.
- MURO MUNILLA, Miguel Ángel, 2004. *Análisis e interpretación del cómic: ensayo de metodología semiótica*, Logroño: Universidad de Logroño.
- RATTRAY, Tim, 2017. “Trascending CGI Shackles with Kemono Friends”, en Wave Motion Cannon, 8 de junio de 2017 (<https://wavemotioncannon.com/2017/06/08/trancending-cgi-shackles-with-kemono-friends/> [acceso: mayo, 2018]).
- SANTIAGO, José Andrés, 2010. *Manga: del cuadro flotante a la viñeta japonesa*, Pontevedra: DX5.
- SESE, Makiko y VILLA GRACIA, Daniel (trad.) en VILLA GRACIA, Daniel, 2015. *Relaciones formales entre el cómic japonés contemporáneo y su adaptación animada*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- STEINBERG, Marc, 2006. “Immobile Sections and Trans-Series Movement: Astroboy and the Emergence of Anime”, en *Animation: an Interdisciplinary Journal*, Vol. 1-2, pp. 190-206.
- ZUNZUNEGUI, Santos, 1989. *Pensar la imagen*, Madrid: Cátedra.



Biografía

Daniel Villa (Zaragoza, 1982) es licenciado en Publicidad y Relaciones Públicas, Comunicación Audiovisual, y doctor en esta última rama por la Universidad Complutense de Madrid. Actualmente es colaborador del departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad II de la facultad Ciencias de la Información, participa en un grupo de investigación sobre las claves del cine de ensayo español contemporáneo como investigador y profesor, y disfruta de una beca de investigación en Osaka por la Japan Foundation. Desde 2005 trabaja como editor y director de postproducción en cine y televisión.

E-mail

daniel.villa@ccinfucm.es