

Adaptaciones en la industria Cross-media  
japonesa: El caso Berserk.

*Adaptations in the Japanese Cross-media  
industry: The case of Berserk.*



Grado en Comunicación Audiovisual  
TRABAJO FIN DE GRADO  
Modalidad A

Autor/a: **Guillermo López Muñoz**  
DNI: 44885767W

Tutor/a: Jordi Revert Gomis

Junio, 2022

# BERSERK



## 1. Resumen

El presente trabajo de investigación pretende analizar las diferentes adaptaciones de la franquicia *Berserk* en la industria *Cross-media* japonesa, centrándonos principalmente en las adaptaciones audiovisuales (Anime TV, películas, Ovas) y las adaptaciones en videojuegos y, si estas, modifican la concepción original de la obra principal y de su autor o, si por el contrario, se crea una narrativa transmedia a través de los diferentes medios que la componen.

Para ello, se han introducido algunos conceptos previos, una pequeña descripción de los principales medios a analizar junto con una pequeña introducción a la *industria Cross-media* japonesa y sus particularidades. A continuación, se ha investigado la intermedialidad como principal característica de la industria *Cross-media* y su capacidad para conectar los diferentes medios. Por otro lado, se ha llevado a cabo un análisis de las diferentes adaptaciones que se pueden llegar a dar dentro de la industria *Cross-media* y las características y particularidades de cada tipo de adaptación y, a su vez, cual es la figura del autor en la industria.

A continuación, se han analizado las diferentes adaptaciones que encontramos en la franquicia *Berserk* (centrándonos en las adaptaciones audiovisuales y de videojuegos) y su papel transmedia dentro de la franquicia.

Por último, se han establecido unas conclusiones sobre el análisis realizado previamente sobre las adaptaciones y clarificado cual es el papel de la franquicia con respecto a la obra original.

Palabras clave: *Cross-media*, *Berserk*, adaptaciones, autor, transmedia, franquicia.

## 1. Abstract

The present research work aims to analyze the different adaptations of the Berserk franchise in the Japanese *Cross-media* industry, focusing mainly on audiovisual adaptations (Anime TV, movies, Ovas) and video game adaptations. I analyze if these modify the original conception of the main work and its author or if, on the contrary, a transmedia narrative is created through the different media that compose it.

For this purpose, some previous concepts have been introduced, a small description of the main media to be analyzed together with a small introduction to the Japanese *Cross-media* industry and its particularities. Then, we have investigated the intermediality as the main characteristic of the *Cross-media* industry and its ability to connect the different media. On the other hand, an analysis of the different adaptations that can be made within the *Cross-media* industry and the characteristics and peculiarities of each type of adaptation and, in turn, what is the figure of the author in the industry has been carried out.

Then, we have analyzed the different adaptations found in the Berserk franchise (focusing on audiovisual and video game adaptations) and their transmedia role within the franchise.

Finally, conclusions have been drawn on the analysis previously made on the adaptations and clarified, what is the role of the franchise with respect to the original work.

Key words: *Cross-media*, Berserk, adaptations, author, transmedia, franchise.

## Índice/Index

<b>1. Resumen/Abstract</b>	<b>1/2</b>
<b>2. Introducción y justificación/ Introduction and justification</b>	<b>5/6</b>
<b>3. Pregunta de investigación y objetivos/ Request question and objectives</b>	<b>8/9</b>
<b>4. Conceptos previos</b>	<b>10</b>
4.1. Industria Cross-media japonesa	10
4.2. Medios soportes y formatos en la industria japonesa	13
4.2.1. Manga	13
4.2.2. Medios Audiovisuales	14
4.2.2.1. Anime	14
4.2.2.2. OVAs	15
4.2.2.3. Cine de animación	16
4.2.3. Videojuegos	16
<b>5. Marco teórico/Theoretical framework</b>	<b>17/28</b>
5.1. Intermedialidad	17
5.2. Adaptaciones	20
5.3. El modelo de franquicia: Figura autoral, concepción original y marca	26

<b>6. Caso de estudio: franquicia Berserk y sus adaptaciones dentro de la industria Cross-media japonesa</b>	<b>38</b>
6.1. Introducción y justificación	38
6.2. Desarrollo de la franquicia Berserk	39
6.3. Análisis de las adaptaciones en la franquicia Berserk	42
6.3.1. De Prototype a Berserk	42
6.3.2. Adaptaciones animadas	42
6.3.2.1. Berserk 1997	42
6.3.2.2. La edad de oro como resurgir de la franquicia. (trilogía-OVAs)	46
6.3.2.3. Berserk 2016	50
6.3.3. Adaptaciones de la franquicia en videojuegos	55
6.3.3.1. Sword of the Berserk: Guts Rage	55
6.3.3.2. Berserk: Millenium Falcon Selma Senki no	56
6.3.3.3. Berserk and the band of the hawk	58
<b>7. Conclusiones/Conclusions</b>	<b>59/63</b>
<b>8. Bibliografía</b>	<b>67</b>
<b>9. Anexo</b>	<b>69</b>



## 2. Introducción y justificación

La industria *Cross-media* japonesa, es una de las industrias más prolíficas en cuanto a adaptaciones se refiere, llevamos más de cincuenta años recibiendo productos japoneses desde que a principios de los setenta comenzásemos a consumir productos audiovisuales, que, en su mayoría, eran adaptaciones de obras manga.

Con el Boom de los videojuegos, algunos años después, comenzamos a recibir también adaptaciones de las obras manga o de los animes de estos en dichos formatos, tenemos innumerables ejemplos de obras mangas que comenzaron a convertirse en videojuegos, muchos de ellos eran simples alusiones (referencias a los personajes en los juegos de pelea) y otras muchas adaptaciones terciarias de las adaptaciones anime de los mangas originales.

Actualmente, y debido al gran éxito de los productos japoneses, recibimos una gran cantidad de videojuegos y animes que, como comentaba, son en su mayoría productos adaptados de obras manga con un gran éxito en tierras niponas y que, debido a este éxito, se importan a los países occidentales, en parte, debido a la gran demanda que hay en occidente de estos productos.

Pero ¿Hasta qué punto estas adaptaciones son respetuosas con el producto original?, ¿hasta qué punto se trata de adaptar de la manera más fiel posible la concepción original del autor? Estas preguntas son las que me han atraído hasta esta investigación. Por ello, debemos detenernos y prestar especial atención a que tipos de adaptaciones son las más respetuosas con la concepción original y cuales se desvían de esta.

En cuanto a la justificación del caso *Berserk*, que ya expondré más adelante con detenimiento en su apartado correspondiente, puedo decir que se trata de una de las obras más maduras de la industria japonesa, en una época donde comenzaban a reinar los shonen y los productos destinados a adolescentes, que eran en su momento el mayor porcentaje de consumidores (aunque esto ha cambiado en la actualidad, en parte debido al gran envejecimiento de la población japonesa), la aparición de productos como *Berserk*, que bebían directamente de otras obras anteriores de

especial relevancia como *El puño de la estrella del norte* (*Hokuto no ken*, Buronson, 1983-1988) (maestro de Kentaro Miura, creador de Berserk) y otras de menor repercusión internacional pero con una mayor profundidad narrativa como la *Rosa de Versalles* (*Berusaifu no Bara*, Riyoko Ikeda, 1972-1973) o *La balada del viento y los árboles* (*Kaze to Ki no Uta*, Keiko Takemiya, 1976-1984), aportaban un soplo de aire fresco.

Por lo especial de la creación de la obra y sus influencias, alejadas de la norma en la época, convertían *Berserk* en un caso de especial relevancia a la hora de analizar su franquicia *Cross-media*, los comportamientos de los diferentes medios y sus adaptaciones con respecto a la concepción original del autor.

### **Introduction and justification**

The Japanese *Cross-media* industry is one of the most prolific industries in terms of adaptations. We have been receiving Japanese products for more than fifty years since we began to consume audiovisual products in the early seventies, most of which were adaptations of manga works.

With the video game boom, a few years later, we also began to receive adaptations of manga or anime works in these formats, we have countless examples of manga works that began to become video games, many of them were simple allusions (references to the characters in the fighting games) and many other tertiary adaptations of the anime adaptations of the original manga.

Currently, and due to the great success of Japanese products, we receive a large number of video games and anime that, as I said, are mostly products adapted from manga works with great success in Japan and that due to this success are imported to Western countries, partly due to the great demand for these products in the West.

But to what extent are these adaptations respectful of the original product, and to what extent do they try to adapt as faithfully as possible to the author's original conception? These are the questions that have attracted me to this research. To do so, we must



stop and pay special attention to which types of adaptations are the most respectful of the original conception and which ones deviate from it.

As for the justification of the Berserk case, which I will explain in detail later in its corresponding section, I can say that it is one of the most mature works of the Japanese industry, at a time when shonen and products aimed at teenagers, who were at the time the largest percentage of consumers, began to reign (although this has changed in the present,) The appearance of products such as Berserk, which drew directly from other previous works of special relevance such as *Fist of the North Star* (*Hokuto no ken*, Buronson, 1983-1988) ,(master of Kentaro Miura, creator of Berserk) and others of less international repercussion but with a greater narrative depth such as *Rose of Versailles* (*Berusaiyu no Bara*, Riyoko Ikeda, 1972-1973) or *The Ballad of the Wind and The Trees* (*Kaze to Ki no Uta*, Keiko Takemiya, 1976-1984), they brought a breath of fresh air.

The special nature of the creation of the work and its influences, far from the norm at the time, made *Berserk* a case of special relevance when analyzing its *Cross-media* franchise, the behavior of the different media and their adaptations with regard to the author's original conception.

### 3. Pregunta de Investigación y objetivos

¿Es la franquicia *Berserk* una historia desarrollada a través de los diferentes medios que componen la industria *Cross-media* japonesa, en especial las adaptaciones animadas y de videojuegos? O, por el contrario, ¿nos encontramos con una repetición de temas y elementos que no siguen ninguna estrategia narrativa conjunta? Para terminar y aún más importante, ¿estas adaptaciones se alejan de la concepción original del autor?

El objetivo de la investigación es tratar de averiguar hasta qué punto la industria *Cross-media* japonesa ha podido modificar la concepción original de esta obra y cuáles han sido sus estrategias de adaptación a cada medio. Para ello, se partirá de los siguientes objetivos.

Objetivos:

- Analizar las diferentes estrategias de adaptación existentes dentro de la industria *Cross-Media* japonesa.
- Analizar si las diferentes estrategias de adaptación en nuestro caso de estudio han modificado la concepción original de la obra para adaptarlas al mercado.

## **Research question and objectives**

Is the Berserk franchise a story developed through the different media that make up the Japanese *Cross-media* industry, especially the animated and video game adaptations ?, or, on the contrary, do we find a repetition of themes and elements that do not follow any joint narrative strategy?, and finally and most importantly, ¿do these adaptations depart from the author's original conception?

The aim of the research is to try to find out to what extent the Japanese *Cross-media* industry has been able to modify the original conception of this work and what have been its adaptation strategies to each medium. To this end, the following objectives will be taken as a starting point.

### **Objectives:**

- To analyze the different adaptation strategies existing within the Japanese *Cross-Media* industry.
- To analyze if the different adaptation strategies in our case study have modified the original conception of the work to adapt it to the market.

## 4. Conceptos previos

### 4.1. Industria *Cross-Media* japonesa

Actualmente, nos encontramos con una gran cantidad de contenido japonés, muy especialmente en productos del campo de la animación y sobre todo de los videojuegos. Pero el primer paso de este mercado global que ha conseguido la industria *Cross media* japonesa comenzó en los años sesenta cuando los medios estadounidenses comenzaron a adquirir, cada vez de manera más frecuente, animes japoneses. Gracias a este movimiento por parte de la industria occidental, otros medios comenzaron a beneficiarse, este fue el caso del manga o el merchandising y la industria discográfica. Pero no solo conquistó occidente, el mercado asiático también ha estado dominado gracias al éxito del Manga y el merchandising japonés.

Si hablamos del mercado internacional, pese al gran éxito actual de la industria del manganime, esta fue concebida exclusivamente para el mercado nacional, un mercado en el que dominan el merchandising y los juguetes frente al manga, los productos audiovisuales, o los medios interactivos. Pero una serie de problemas demográficos como unas tasas bajísimas de natalidad y una población excesivamente envejecida, propiciaron su salida al mercado internacional:

La complejidad del modelo japonés de producción y la debilidad de inherente a una industria basada en los contenidos han promovido la coproducción internacional como un sistema que, si bien no constituye una norma, tampoco puede considerarse un hecho extraordinario. (Hernández, 2013: 45)

Drazen (2011), destaca que uno de los aspectos más relevantes de la industria *Cross-media* japonesa es la gran vinculación con su cultura, tanto a nivel estético como en influencias de otros medios más tradicionales como la pintura o la música, además la utilización de personajes pertenecientes a su cultura popular y mitología. Pese a esto, algo que sorprende y fascina a gran parte de los aficionados al manganime es su gran influencia de la cultura occidental y de cómo los integran pese a no tener nada que ver con los elementos de su cultura.

En la obra *Berserk* de Kentaro Miura, observamos una influencia de la arquitectura occidental más que evidente, desde iglesias románicas hasta la mezquita de Córdoba (Figura 1). Es por esto, que tal y como comenta Hernández (2013), hay un debate abierto acerca del verdadero atractivo del manga, mientras unos creen que reside en los elementos de su propia cultura, muchos otros creen que se debe a su gran influencia occidental, tanto a nivel estético como narrativo.



Figura 1. *Berserk* de Kentaro Miura y la mezquita de Córdoba. La obra de Kentaro Miura está muy influenciada por la arquitectura occidental.

Otro factor muy importante a tener en cuenta de la industria *Cross-media* japonesa, es la implementación de un “modelo transnacional de producción” (Hernández, 2013), en este modelo los estudios japoneses realizan las tareas que requieren de una mayor especialización y subcontratan otros procesos a países donde la mano de obra es más barata. Este modelo, tal y como apunta Lent (2001), tomó un nuevo rumbo a partir de la década de los 90 en la que la economía japonesa se derrumba, la expansión internacional de la animación propicia alianzas internacionales con productoras japonesas, muchos países occidentales decidían subcontratar algunos procesos en el país nipón debido a la creciente demanda de animación, por otra parte, los japoneses siguen subcontratando a otros países asiáticos donde la mano de obra es más barata, dando de esta forma varios niveles de subcontratación.

En cuanto a los sistemas de producción en la industria japonesa, como comenta Hernández (2013), la subcontratación y la coproducción son dos elementos fundamentales, es por eso por lo que, en la mayoría de los casos, los productos derivados de un manga o un anime se desarrollan en estrategias conjuntas entre varias empresas de producción o grandes conglomerados, esta unión de los diferentes actores implicados se denomina “comité”.

Dentro de estos comités no solo encontramos empresas vinculadas a la animación o al manga, sino que encontramos publicistas, televisiones, productoras musicales o empresas dedicadas a los juguetes.

La consolidación total en el mercado internacional no llegaría hasta la década de los dos mil, donde encontramos el primer gran pelotazo desde la perspectiva *Cross-media*, el fenómeno *Pokémon* (*Pokémon*, Satoshi Tajiri/Ken Sugimori, 1996-actualidad) que marcaría un precedente en el de como debían ser los productos *Cross-media* en un futuro. Algunos autores como Kelts (2006), defienden que este fenómeno mostraría algunos de los problemas de la industria japonesa, en concreto su gran dependencia de las distribuidoras occidentales que eran las encargadas de llevar sus productos a los diferentes mercados extranjeros.

Otro acontecimiento de especial relevancia en la expansión y proliferación del manganime fuera de japon es, tal y como comenta Hernández (2013), la expansión de las audiencias por canales no oficiales, en parte gracias a la aparición de internet en los años 90 permitiendo que muchos de estos manganimés lleguen a mucha más gente, aumentando no solo las audiencias si no también el denominado fenómeno fan.

Actualmente nos encontramos con una industria de gran prestigio y repercusión, inspirado en el modelo de producción manufacturada al igual que ocurre con la industria automovilística, basada en la integración vertical y la subcontratación, tal y como hemos estado viendo. Tal y como comenta Hernández (2013), este modelo trae consecuencias, en primer lugar, un fuerte dominio del mercado nacional, pero una gran dependencia de agentes externos en el mercado internacional y en segundo lugar una gran fragmentación de la industria, ya que la mayor parte de los estudios de manganime son pequeños estudios que no disponen de los recursos suficientes para realizar grandes producciones.

Otro dato importante que destacar de la industria japonesa en la actualidad, es la creciente inversión de capital extranjero en productos japoneses. En concreto, muchas de las grandes productoras estadounidenses están comenzando a invertir

grandes cantidades de dinero para traer películas de animación japonesa o adquirir algunas de las licencias más exitosas para adaptarlas a films en live-action.

En este aspecto, podemos ver casos como la adaptación en live action del famoso manga anime *Death Note* (*Death Note*, Sugumi Ōba y Takeshi Obata, 2003-2006) por parte de Warner Bros o la reciente adquisición de los derechos de *Ataque a los titanes* (*Shingeki no kyojin*, Hajime Isayama, 2009-2021) también por parte de la Warner para la realización de una adaptación de acción real.

Actualmente, la industria japonesa se enfrenta a un nuevo paradigma, en el que el modelo de financiación difiere mucho del modelo tradicional:

Si se hacen las cosas al estilo americano (o con financiación americana) se priorizarán las grandes producciones y se minimizaran riesgos, lo que cambiará la industria de la animación definitivamente. Ante este panorama se abre la cuestión de cómo evolucionará el modelo de industria sustentado en la dicotomía del editor y el *mangaka*, cuando sean los conglomerados y no los comités de producción quien diseñen los productos. (Hernández, 2013: 107)

## **4.2. Medios, soportes y formatos en la industria japonesa**

En primer lugar, creo conveniente realizar una pequeña descripción de cada uno de los medios, soportes y formatos que componen la industria *Cross-media* japonesa, al menos los relacionados con el desarrollo de nuestro caso práctico. Para ello trataré de desgarnar las principales características de cada uno de ellos.

### **4.2.1. Manga**

La historia del manga se desarrolla durante cientos de años en la cultura japonesa, a día de hoy, manga es el nombre que recibe el comic en el mercado japonés, estos pueden ser tanto publicaciones semanales de revistas como tomos completos (un formato recopilatorio). Para Hernández (2013), el manga está muy relacionado con el siguiente medio que veremos, el anime, y esto es debido a que muchas de las obras



de animación provienen del fenómeno manga. Incluso cuando una franquicia nace del anime es muy extraño que no se realice un manga de dicha obra.

En cuanto a las diferentes clasificaciones de los mangas, algunos autores creen que se clasifican más por edad y sexo:

Estas publicaciones van desde manga para niños hasta manga para adultos y cubren todos los temas concebibles de deportes, romance, drama, ciencia ficción, aventura y misterio para nichos de interés tales como empresas comerciales, juegos de azar, pesca, cocina y crianza de niños. El manga japonés se clasifica en una serie de categorías que corresponden aproximadamente a diferentes grupos de edad y género: *kodomo* (niños); *shōnen* (niños); *shojo* (niñas); *seinen* y *yangu* (hombres adultos jóvenes); *redizu* y *fujin* (mujeres); y *seijin* y *manga shakaijin* (hombres adultos y, cada vez más, mujeres). (Ingulsrud y Allen, 2009: 14)

Pese a estas clasificaciones, están sucediendo algunos cambios en las últimas décadas, siguiendo la idea de Hernández (2013), ya no se puede hablar de que los perfiles de los lectores sean siempre el “target” que estaba pensado en cuanto a la edad, pero sí se sigue manteniendo el sexo.

Otro dato relevante acerca del manga es la ausencia de color dentro del propio manga y utilizado única y exclusivamente como portadas (en algunas ocasiones) y paginas especiales o promociones. Por último, el formato del manga en occidente varía con respecto al formato original, aquí se nos presenta en volúmenes recopilatorios que contienen aproximadamente una docena de capítulos. Además, el formato suele ser de mayor calidad que el original.

## **4.2.2. Medios Audiovisuales**

### **4.2.2.1. Anime**

El anime, es el término para referirse a los productos de animación japonesa, y como comentaba anteriormente, está estrechamente relacionado con el manga, de hecho, podríamos decir que el tándem manga-anime supone el elemento central de la

mayoría de las franquicias de la industria japonesa. Como comentaba anteriormente, la gran parte de los animes provienen de una obra manga, es por esto por lo que muchos consideran el anime como una evolución de las obras manga.

Hernández (2013), explica cómo este es el principal motivo por el que innumerables estudios no hagan una distinción entre ambos y se aúnen con el término “manga-anime”.

Otro aspecto que destacar del anime, son sus códigos estéticos, muy alejados de la animación occidental. Hernández (2013), destaca dos elementos característicos, la austeridad de su producción y la influencia manga en la formación de algunas de las características estéticas del anime. Pese a que hoy en día nos encontramos con técnicas mucho más modernas y perfeccionadas, estas técnicas originales siguen sobreviviendo como un recurso estético más.

En cuanto a la emisión de estos animes, suele darse en la gran mayoría de casos por televisión, además el formato suele ser de temporadas anuales, con capítulos de unos 25 minutos aproximados de duración. Por último, tal y como comenta Hernández (2013), pese a que los animes se lanzan con un margen de años con respecto a la obra original (manga en la mayoría de los casos), suelen acabar alcanzando la narración original. Por esto, en muchas ocasiones se producen capítulos de relleno utilizando una de las tipologías de adaptación de Leitch (2007), que veremos más adelante. Para terminar, al igual que ocurre con el manga, también encontramos productos destinados a las diferentes audiencias siguiendo una clasificación similar a la que sigue los productos manga.

#### **4.2.2.2. OVAs**

El término OVAs hace referencia a Original Video Animation. Este tipo de productos son lanzados cuando se considera que el producto tendrá un éxito limitado en televisión o cines. Estos suelen tener una duración mayor al anime televisivo y suelen limitarlos a series de entre 4 y 8 capítulos tal y como comenta Hernández (2013). En su origen eran productos cuyos temas no eran apropiados para ser emitidos por televisión ya sea por tener contenido excesivamente violento o sexual:

“En nuestro país, como en gran parte de Europa, el OVA fue el formato de mayor difusión del anime (1987-1996), provocando que aún hoy se asocie la imagen del manganime a un tipo de contenidos más adulto” (Hernández, 2013: 72).

En cuanto a los formatos, estos han ido evolucionando a lo largo de los años, al igual que la tecnología, en un primer momento llegaban en formato VHS, más tarde en DVD y finalmente en la actualidad recibimos productos en formato Blu-ray. Actualmente, el formato OVAs se encuentra en sus horas más bajas debido a las diferentes transiciones entre formatos y un uso cada vez menor de los formatos físicos.

#### **4.2.2.3. Cine de animación**

El cine de animación en Japón es verdaderamente relevante y, además, está muy relacionado con el manga anime y la industria del media-mix japonés. Centrándonos en lo relacionado con nuestro caso de estudio, podemos advertir que el éxito de un anime o manga son los que propician su llegada a la gran pantalla. Hay muchos casos de franquicia que se han llevado al cine, con forma de revisiones o spin off, como son los casos de las franquicias de *Pokémon* o *Digimon* (*Digimon*, Akiyoshi Hongo, 1997).

Por otra parte, aunque no tan relacionado con nuestro caso de estudio, existe un verdadero fenómeno en Japón con films de animación que nada tienen que ver con el fenómeno media-mix de la industria japonesa, es el caso del Studio Ghibli, que fue el primer en estudio en recibir un Oscar a la mejor película de animación por *El viaje de Chihiro* (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*, Hayao Miyazaki, 2002) y colocar a la animación japonesa en un lugar de referencia en cuanto películas de animación se refiere.

#### **4.2.3. Videojuegos**

Como hemos visto, el manga y el anime forman una simbiosis casi única, pero a esa fórmula habría que añadirle también los videojuegos, un medio que ha sido muy explorado en la industria del media-mix japonesa y que ha tenido un gran impacto en la sociedad nipona.

Gran cantidad de franquicias dieron el salto hace tiempo al mundo de los videojuegos, algunas marcas llevan más de 30 años publicando sus licencias en infinidad de soportes, es el caso de la marca *Dragon Ball* (*Dragon Ball*, Akira Toriyama, 1984-1995) (figura 2) o *Naruto* (*Naruto*, Masashi Kishimoto 1999-2014).



Figura 2. Algunos de los videojuegos de la franquicia *Dragon Ball*.

## 5. Marco Teórico.

### 5.1. Intermedialidad e industria transmedia.

La intermedialidad hace referencia a la combinación de diferentes actividades artísticas o la combinación de diferentes medios. El término fue acuñado en la década de los sesenta por el artista multidisciplinario Dick Higgins perteneciente al movimiento Fluxus, un movimiento vanguardista que principalmente buscaba explorar la interdisciplinariedad. Higgins (1966), propuso una breve definición de la intermedialidad como una actividad artística que se realiza en el lugar donde confluyen diferentes disciplinas artísticas.

Higgins trató en su texto de mostrar cómo la intermedialidad está presente en el arte y que la categorización de las diferentes disciplinas no servía como un constructo de lo artístico, sino, como un identificador para poder diferenciar las diferentes expresiones artísticas.

Por ende, la intermedialidad solo podía entenderse al asumir que existían diferentes disciplinas capaces de producir sentido y que estas, a su vez, fuesen definidas independientemente las unas de las otras. Los avances tecnológicos, sobre todo en la escalada de los formatos digitales contemporáneos, ha supuesto un renacimiento para el estudio de la intermedialidad en la era moderna:

El proceso de transformación de la información de formatos analógicos a formatos digitales y la mayor facilidad de estos últimos para incorporar datos en distintos modos perceptivos (texto, imagen, audio, vídeo) ha movilizó los estudios en torno al término *intermedialidad*. (López-Varela Azcárate, 2011: 95)

Otro aspecto que destacar, es la tremenda vocación de intermedialidad que tiene el cine (muy transmisible a la animación) y su capacidad para adaptar y reconstruir su lenguaje para poder relacionarse con otros medios. Además, la era de la imagen digital, también ha supuesto una liberación, ya no está encarcelado en ningún medio analógico como celuloide o papel, ahora nos encontramos con que diferentes “medios” utilizan la misma materialidad digital, ahora un manga, un videojuego o un film ya no aparecen predefinidos por un medio y son los diferentes procesos creativos los que les darán forma.

Según Burke (2015), la tarea de un film (anime o film de animación) de replicar un comic/manga de manera fiel al original es una tarea prácticamente imposible ya que el producto audiovisual que surge no puede ser mejor manga que lo que ya es el manga.

Otro aspecto importante, es que actualmente la convergencia entre los diferentes medios es un hecho inevitable, ya no solo encontramos adaptaciones de un libro/comic/manga:

La evolución hacia los efectos digitales en el cine y la mejora de la calidad de los gráficos de los videojuegos hacen que sea mucho más realista reducir los costes de producción compartiendo los activos entre los distintos medios existentes. (Jenkins, 2003: 1)

Por tanto, la estructura actual de las diferentes industrias a nivel mundial se centra en la construcción de franquicias. Por otro lado, no solo la industria está preparando este entramado, las nuevas generaciones se han desarrollado consumiendo estas franquicias como *Pokémon* o *Digimon* que se desarrollan a través de multitud de medios sin despreciar ninguno de estos: “Los consumidores más jóvenes se han convertido en cazadores y recolectores de información se complacen en rastrear los antecedentes de los personajes y los puntos de la trama, y en establecer conexiones entre los distintos textos de una franquicia” (Jenkins, 2003: 1).

Pero no solo se trata de una evolución de la industria o una predisposición de las nuevas generaciones para este tipo de entramados de franquicias. Según Jenkins (2003), se trata de aprovechar las virtudes de cada medio para potenciar la narrativa de la marca o franquicia. De esta forma, no se trata tanto de trasladar la misma historia a los diferentes formatos si no de ampliar los mundos de estas marcas aprovechando el potencial de cada medio:

En la forma ideal de narración transmedia, cada medio hace lo que mejor sabe hacer: una historia puede introducirse en una película, ampliarse a través de la televisión, las novelas y los cómics, y su mundo puede explorarse y experimentarse a través del juego. Cada entrada de la franquicia debe ser lo suficientemente autocontenida como para permitir un consumo autónomo. Es decir, no es necesario haber visto la película para disfrutar del juego y viceversa. Como hace muy bien *Pokémon*, cualquier producto es un punto de entrada a la franquicia en su conjunto. (Jenkins, 2003: 1)

Por eso, el concepto de “Transmedia Story telling” acuñado por Henry Jenkins (2003), es bastante definidor de la industria *Cross-media* japonesa y de cómo conciben sus productos en forma de franquicia/marca, lo definía como:

La narración transmedia representa un proceso en el que los elementos integrales de una ficción se dispersan sistemáticamente a través de múltiples canales de distribución con el fin de crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada. Lo ideal es que cada medio contribuya de forma única al desarrollo de la historia (Jenkins, 2011: 1)

## 5.2. Adaptaciones en la industria *Cross-media* japonesa y las relaciones entre los diferentes medios ¿Un cambio en la concepción original?

Las adaptaciones se podrían considerar como el elemento indispensable y fundamental de cualquier franquicia, pero aún más importantes en la industria japonesa, por ello nos basaremos en la clasificación de adaptaciones de Leitch (2007) (Figura 3). El problema que existe es que, pese a la complejidad de las diferentes clasificaciones de adaptaciones de las que disponen (unas diez formas) muchas veces se encuentran fórmulas que entremezclan varias de estas metodologías de adaptación. (Hernández, 2013)

Modos de Adaptación	Ejemplos
<b>Celebración</b>	Adaptaciones Fieles en serie <i>anime</i> , OVA o cine de animación,...
<b>Ajuste por</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Compresión</b></li> <li>• <b>Expansión</b></li> <li>• <b>Corrección</b></li> <li>• <b>Actualización</b></li> <li>• <b>Superposición</b></li> </ul>	Adaptaciones del medio <i>manga</i> a <i>anime</i> en series <i>shōnen</i> , <i>shōjo</i> y <i>seinen</i> . Compresión (eliminación de arcos argumentales y personajes), Expansión ( <i>fillers</i> ), Corrección (videojuego con fuerte componente narrativo, finales alternativos en episodio <i>anime</i> u <i>OVA</i> ), Actualización, Superposición (eliminación de escenas de contenido inapropiado para jóvenes).
<b>Imitación Neo-clásica</b>	Adaptaciones anacrónicas
<b>Revisión</b>	<i>Remakes</i> de series <i>anime</i> , ediciones especiales de los medios impresos y audiovisuales, <i>recuts</i> ,...
<b>Colonización</b>	Adaptaciones transculturales y <i>transgenéricas</i> ,...
<b>Meta-comentario</b>	Epílogos de capítulos en <i>anime</i> , series <i>SD</i> ( <i>super deformed</i> ) y <i>chibi</i> ,...
<b>Analogía</b>	Adaptaciones libres, personajes inspirados en obras literarias, videojuegos con escaso componente narrativo,...
<b>Parodia y Pastiche</b>	Series <i>SD</i> ( <i>super deformed</i> ) y <i>chibi</i> , musicales oficiales, <i>doujinshi</i> , <i>opening</i> y <i>ending</i> ,...  NOTA. El <i>fandom</i> y el <i>cosplay</i> no pertenecen de manera oficial a una franquicia.
<b>Adaptación Terciaria</b>	<i>Doramas</i> basados en <i>animés</i> originados en <i>mangas</i> , <i>animés</i> basados en <i>mangas</i> originados en película, videojuegos basados en arcos argumentales de un <i>anime/manga</i> ,...
<b>Alusión</b>	“Cameos” de personajes en videojuegos, presencia de personajes o referencia a eventos repetidos en secuelas y <i>precuelas</i> , <i>paratextos</i> relacionados con el <i>merchandise</i> , los espectáculos y eventos especiales,...

Figura 3. Tabla con los diferentes modelos de adaptación de Leitch, adaptada al *manga*, *anime* y videojuegos. Fuente: MANUEL HERNÁNDEZ (2017) *Manga, Anime y videojuegos: Narrativa Cross-media japonesa*.



En primer lugar, encontramos la adaptación por “celebración”, que es la adaptación que pretende obtener un producto que sea lo más fiel posible al contenido original, este tipo de adaptaciones suelen verse en obras que han adquirido el estatus de obra clásica: “Normalmente la razón de ser de estas producciones reside en su capacidad para contentar a una audiencia comprometida con los textos originales”. (Hernández, 2013: 156)

En segundo lugar, encontramos la adaptación por “ajuste”, que suele ser el modelo de adaptación más utilizado en la industria *Cross-media* japonesa, normalmente suele realizarse de la obra original que suele ser un manga, este pasa por un proceso de “ajuste” para su transformación.

Dentro de este método de adaptación encontramos cuatro vertientes, la “compresión” que consiste en la eliminación de algunos personajes o arcos de la trama original con el objetivo de simplificar y reducir el contenido original, esto es en parte lo que le ocurre a la adaptación de nuestro caso de estudio *Berserk*, en el que como veremos más adelante se han eliminado personajes y arcos argumentales con la intención de reducir el contenido. Por otra parte, tal y como comenta Hernández (2013), la adaptación por ajuste suele darse en mayor medida en las adaptaciones hacia OVAs ya que se trata de resumir el anime en una película de formato doméstico, con la intención de llegar a un público mayor o diferente.

Otra vertiente de adaptación por ajuste es la “expansión”, en este caso nos encontramos con una modalidad opuesta a la de “compresión”, en este caso se añaden elementos e historias que no se incluían en el texto. Este tipo de adaptaciones suelen darse en animes que se realicen conjuntamente con el manga y se utiliza para poder ajustar agendas entre ambos.

También podemos encontrarnos con adaptaciones por ajuste de “corrección”, aunque como comenta Hernández (2013), es complicado saber exactamente los motivos de estos cambios, suelen darse en forma de capítulos especiales o películas con finales alternativos.

Por último, una de las vertientes de la adaptación por ajuste que más podemos observar es la “actualización” o “superposición”, en esta se suavizan u omiten algunas referencias o elementos que puedan no ser aptos para ciertas audiencias: “con frecuencia en el traspaso de las tramas del manga al anime puede observarse como es reducida la violencia y eliminadas referencias al sexo, el alcohol o el tabaco.” (Hernández, 2013: 156)

En tercer lugar, encontramos las adaptaciones por “revisión”, este tipo de adaptación suele verse en forma de remake, utilizando nuevos medios técnicos ofrecen a animes antiguos un lavado de cara a nivel visual, respetando el diseño y la trama original. Dentro de este tipo de adaptaciones también podemos encontrar revisiones con un montaje alternativo.

La siguiente, está muy relacionada con el carácter transcultural de la industria japonesa de la que estuvimos hablando anteriormente, la adaptación por “colonización” adopta elementos o tramas de la cultura occidental, incorporándolos a sus elementos propios. Algunos ejemplos de esta colonización podemos verlos en el manganime *Fate/Zero* (*Feito/Zero, Gen Urobuchi, 2006-2007*), donde se introducen elementos de la cultura occidental como el catolicismo, la arquitectura europea, o algunos de los personajes históricos, adaptándolos y unificándolos con sus elementos propios. Tal y como comenta Hernández (2013), deben ser cambios suficientemente notorios para no confundirse con la adaptación por ajuste de actualización o superposición.

Otro tipo de adaptación muy relevante es la adaptación por “analogía”, en esta se respetan algunos personajes y tramas pero se introducen tantos cambios a esta que difícilmente pueda encajar en cualquier otra clasificación, Leitch (2007) comenta uno de los ejemplos más claro para este tipo de adaptación con la película *Romeo + Julieta de William Shakespeare* (*Williams Shakespeare's Romeo and Juliet, Baz Luhrmann, 1996*), en la que se utiliza una ambientación totalmente “analógica” con respecto a la obra original, como la utilización de los trajes en el baile.

El siguiente tipo de adaptación suele estar muy presente dentro de los manganimés, en especial los capítulos en forma de epílogos o prólogos que actúan como “meta-comentarios” o las adaptaciones con estética chibi, siendo en estos casos una adaptación por parodia-pastiche (Figura 4). Algunos autores afirman que este tipo de adaptación son: “El estilo más amable y menos naturalista, cercano a la línea kawaii (“dulzura”) los convierte en modelos habituales para todo tipo de merchandising, desde Charms (adornos para móviles) hasta peluches, videojuegos y muñecos decorativos.” (Hernandez, 2013: 159).



Figura 4. Cartel de *Shingeki! Kyojin Chuugakkou*, la parodia de la serie original en la que nos presenta a los personajes de la serie original en un instituto de secundaria. (Adaptación parodia-pastiche)

El siguiente tipo de adaptación es especialmente relevante en el terreno de los videojuegos, las denominadas “adaptaciones terciarias” estas tienen referencias a los textos originales, pero tal y como comenta Hernández (2013), al ser textos multimedia de una complejidad elevada es difícil clasificarlos en otro tipo de adaptación. Por último, la adaptación por “alusión”, este último tiene referencias al texto original como algunos cameos de personajes, por ejemplo, la saga de videojuegos de pelea *Naruto: The ultimate ninja* (versión para videoconsolas) [Videojuego] (2013-2022) Bandai Namco, tiene alusiones a su historia ya que los personajes que aparecen son los mismos que en el manga, pero dada su baja carga narrativa, no constituye una adaptación como tal.

Después de ver detalladamente los diferentes tipos de adaptaciones propuesta por Leitch (2007), nos lleva a plantearnos las diferentes relaciones intertextuales que existen entre ellos. Según Hernández (2013), nos interesan por encima del resto la intratextualidad y la hipertextualidad. La primera serían las diferentes referencias directas que podemos observar, mientras que la hipertextualidad “es la función según la cual un texto original (“hipotexto”) ha derivado en otro texto que entendemos como “hipertexto”. Hernández (2013: 160). Entendidos estos dos conceptos y aplicándolos a las franquicias *Cross-media*, el autor defiende que:

Dependiendo de si nos referimos a un producto o a una franquicia, la intratextualidad pasa a jugar un papel secundario. Por tanto, podría ser la hipertextualidad, a través de sus funciones de hipotextualidad –producto que origina otros– o hipertextualidad propiamente dicha –secuelas y referencias– los conceptos más determinantes. (Hernández, 2013: 160)

Por último, existe una complejidad para poder explicar correctamente toda la diversidad de productos existentes en las franquicias *Cross-media*, ya que, como hemos estado viendo, hay algunos productos de estas franquicias como los videojuegos o algunos spin-off, que son tratados, como vimos anteriormente, como meras alusiones. Por esto, muchos autores acaban por afirmar que el mejor mecanismo es la intertextualidad cuando de franquicias *Cross-media* se trata.

Por su parte, otros autores no creen tanto en la adaptación si no en las referencias de los “paratextos”, que son una forma de intertextualidad: “Como tal, el estudio de los paratextos es el estudio de cómo se crea el significado, y de cómo comienzan los textos”. (Gray, 2010: 6). Con todo esto, podemos ver que las adaptaciones en la industria *Cross-media*, no solo implican el trasvase entre medios:

La adaptación conlleva algo más que la pérdida de la calidad original es la forma nuclear de toda narrativa *Cross-media*, pues todas las formas de expansión de la narrativa desde una secuela, un spin-off a la creación de merchandising, implican de una forma u otros mecanismos de adaptación inter-semiótica. Por tanto, comprender los procesos de adaptación resulta imprescindible si se pretende definir la narrativa en su sentido más general y ahondar en el estudio de los productos *Cross-media*. (Hernández, 2013: 161)

Por otra parte, además de la clasificación de Leitch (2007), otros autores como Dru Jeffries (2017) han establecido otras clasificaciones sobre las estrategias que llevan a cabo las diferentes adaptaciones de comics (directamente relacionado con el manga) y las diferencias entre los medios:

- Intertextualidad diegética: se refiere a la presencia de personajes, narrativa, localizaciones u otros elementos del mundo del comic.
- Intertextualidad compositiva: hace referencia a los momentos de adaptación que hacen referencia a una viñeta en concreto. Este tipo de intertextualidad es muy recurrente en nuestro caso, ya que tanto en las OVAs como en los diferentes animes de *Berserk* en los que la puesta en escena es una réplica de las viñetas del manga original.
- Intermedialidad explícita: Este caso también es bastante relevante en cuento a nuestro caso de estudio, ya que hace referencia a la incorporación de elementos procedentes del manga.
- Intermedialidad expresiva: presencia de algunos rasgos característicos del comic, ya sean visuales (caricatura o líneas y color) o narrativos (uso de bocadillos, líneas de movimiento). Ya comentamos anteriormente que el anime bebe en muchos aspectos del manga e incorpora muchos de sus elementos estéticos. Es muy recurrente ver sobre todo en el anime de Berserk esta intermedialidad expresiva, sobre todo en el uso de líneas de movimientos.
- Intermedialidad formal: uso de las características formales del comic/manga, como la secuencialización de imágenes, esto es un intento de replicar algunas características formales, en el cine suele verse en modo pantalla partida.
- Intermedialidad figurativa: Este modelo es un intento por equiparar la experiencia del comic/manga y la de ver un film, mediante la utilización de la misma elasticidad temporal y ritmo.

Esta última clasificación de Dru Jeffries (2017), puede resultar algo confusa en algunos momentos debido al solapamiento entre las diferentes clasificaciones que podemos encontrar:

Sin dejar de elogiar la claridad y funcionalidad de la propuesta de Jeffries, al mismo tiempo cabe constatar que esta denota la complejidad estética de las obras audiovisuales que despliegan ese tipo de relaciones intermediales o intertextuales, impidiendo una asociación unívoca o categórica. (Revert, 2020: 212)

### **5.2.3. El modelo de franquicia *Cross-media* en la industria del *manganime*: Figura autoral, concepción original y marca**

La figura autoral en el modelo de franquicia *Cross-media* está bastante entredicho a nivel individual, ya que: “la narrativa es dispersada a través de los medios” (Hernández, 2013: 173). Con esto entendemos que en las franquicias *Cross-media* a diferencia de las narraciones transmedia, tienen una relación con los medios implicados, pero no con la narración. Además, el proceso de franquicia *Cross-media* es en muchas ocasiones tal y como comenta el autor un proceso retroactivo, ya que muchas de estas franquicias son expandidas en función al éxito comercial del producto original, en la mayoría de los casos suele tratarse de un manga.

Por otro lado, existe una gran creencia de que realmente el autor de un manga no es única y exclusivamente el mangaka de hecho algunos investigadores comentan que:

En el proceso de desarrollo creativo profesional, que se considera muy tenso, confiar en la habilidad del editor y su intención de obtener resultados es indispensable. El editor confía en que el mangaka es capaz de crear buen manga y por otro lado el mangaka confía en que el editor tiene una intención compartida de crear un buen manga. (Kawamata, 2010: 12)

Si hablamos del elemento central de las franquicias o marcas, existe un texto o conjunto de estos a los que el resto de los elementos hacen referencia, tal y como comenta Genette (1989), un texto anterior (en la mayoría de los casos suele ser el manga) actúa de “hipotexto”, y el resto de los elementos de la franquicia actuarán como un hipertexto de este primero. En el caso de uno de nuestro caso de estudio, el manga Berserk es el “hipotexto” central del resto de elementos de la franquicia ya que sería “el producto con el mayor número de referencias hipertextuales” (Hernández, 2013: 176).

Tal y como comentaba, la industria *Cross-media* japonesa sigue una lógica retroactiva, dado que el éxito de un producto, (en la mayoría de los casos el manga) autoriza la expansión a una franquicia, este éxito abre las puertas a la creación de un comité encargado de anime y demás productos de la franquicia donde tal y como comenta Hernández (2013), el autor no tiene ni voz ni voto, es más en muchas ocasiones los derechos de autoría del manga residen en las editoriales y no en el mangaka. De hecho, pese a que, si tenemos casos de algunos mangakas multidisciplinares, podemos ver que no existen autores transmedia o *Cross-media*, ya que:

Su acción se limita a un medio y no a la coordinación de un plan de medios. Es decir, que los autores suelen estar implicados en uno u otro proyecto, independientemente del medio, pero no de la supervisión y planificación a lo largo de los diferentes medios, cuestión llevada a cabo por el comité de producción. (Hernández, 2003: 180)

En este sentido, algunos autores como Jenkins (2003), comparten la idea de que las franquicias con mayor calidad son las que mantienen a su creador como eje central de la franquicia.



## **Theoretical Framework.**

### **Intermediality and transmedia industry.**

Intermediality refers to the combination of different artistic activities or the combination of different media. The term was coined in the sixties by the multidisciplinary artist Dick Higgins who belonged to the Fluxus movement, an avant-garde movement that mainly sought to explore interdisciplinarity. Higgins (1966), proposed a brief definition of intermediality as an artistic activity that takes place in the place where different artistic disciplines converge.

Higgins tried in his text to show how intermediality is present in art and that the categorization of the different disciplines did not serve as a construct of the artistic but as an identifier to differentiate the different artistic expressions.

Therefore, intermediality only made sense when assuming that there were different disciplines capable of producing meaning and that these in turn were defined independently of each other. Technological advances, especially in the escalation of contemporary digital formats, has brought a renaissance to the study of intermediality in the modern era:

The process of transformation of information from analog to digital formats and the greater ease of the latter to incorporate data in different perceptual modes (text, image, audio, video) has mobilized studies around the term intermediality. (López-Varela Azcárate, 2011: 95)

Another aspect to highlight is the tremendous vocation of intermediality that cinema has (very transferable to animation) and its ability to adapt and reconstruct its language in order to relate to other media. In addition, the era of the digital image, has also meant a liberation, it is no longer imprisoned in any analog medium such as celluloid or paper, now we find that different "media" use the same digital materiality, now a manga, a video game or a film no longer appear predefined by a medium and it is the different creative processes that will shape them.

According to Burke (2015), a film (anime or animated film) dealing with the task of replicating a comic/manga faces an almost impossible mission, since the audiovisual product that emerges cannot be better manga than what the manga already is.

Another important aspect is that nowadays the convergence between different media is an inevitable fact, we no longer only find adaptations of a book/comic/manga. "The evolution towards digital effects in cinema and the improvement in the quality of video game graphics make it much more realistic to reduce production costs by sharing assets a *Cross media*" (Jenkins, 2003: 1). Therefore, the current structure of the different industries worldwide is focused on building franchises.

On the other hand, not only the industry is preparing this framework, the new generations have developed by consuming these franchises such as Pokémon or Digimon that are developed through a multitude of media without disregarding any of these. "Younger consumers have become hunters and gatherers of information, and take pleasure in tracing character backgrounds and plot points, and in making connections between different texts in the same franchise" (Jenkins, 2003: 1).

But it is not only an evolution of the industry or a predisposition of the new generations for this type of franchise entanglements. According to Jenkins (2003), it is about taking advantage of the virtues of each medium to enhance the narrative of the brand or franchise. In this way, it is not so much a matter of transferring the same story to different formats, but expanding the worlds of these brands by taking advantage of the potential of each medium:

In the ideal form of transmedia storytelling, each medium does what it does best: a story can be introduced in a movie, expanded through television, novels and comics, and its world can be explored and experienced through gaming. Each entry in the franchise should be self-contained enough to allow for standalone consumption. That is, it is not necessary to have seen the movie to enjoy the game and vice versa. As Pokémon does so well, any product is an entry point to the franchise as a whole. (Jenkins, 2003: 1)

Thus, the concept of "Transmedia Story telling" coined by Henry Jenkins (2003), defines quite accurately the Japanese *Cross-media* industry and how they conceive of their products in franchise/brand form, he defined it as, "Transmedia storytelling represents a process in which the integral elements of a fiction are systematically dispersed across multiple distribution channels in order to create a unified and coordinated entertainment experience. Ideally, each medium contributes uniquely to the unfolding story" (Jenkins, 2011:1).

**Adaptations in the Japanese Cross-media industry and the relationships between different media. ¿A change in the original conception?**

Adaptations could be considered as the indispensable and fundamental element of any franchise, but even more important in the Japanese industry, so we will rely on (Leitch, 2007), classification of adaptations (Figure 3). The problem that exists is that, despite the complexity of the different classifications of adaptations available (about ten forms), many times formulas are found that intermingle several of these adaptation methodologies (Hernández, 2013).

Modos de Adaptación	Ejemplos
<b>Celebración</b>	Adaptaciones Fieles en serie <i>anime</i> , OVA o cine de animación,...
<b>Ajuste por</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Compresión</b></li> <li>• <b>Expansión</b></li> <li>• <b>Corrección</b></li> <li>• <b>Actualización</b></li> <li>• <b>Superposición</b></li> </ul>	Adaptaciones del medio <i>manga</i> a <i>anime</i> en series shōnen, shōjo y seinen. Compresión (eliminación de arcos argumentales y personajes), Expansión ( <i>fillers</i> ), Corrección (videojuego con fuerte componente narrativo, finales alternativos en episodio <i>anime</i> u <i>OVA</i> ), Actualización, Superposición (eliminación de escenas de contenido inapropiado para jóvenes).
<b>Imitación Neo-clásica</b>	Adaptaciones anacrónicas
<b>Revisión</b>	<i>Remakes</i> de series <i>anime</i> , ediciones especiales de los medios impresos y audiovisuales, <i>recuts</i> ,...
<b>Colonización</b>	Adaptaciones transculturales y <i>transgenéricas</i> ,...
<b>Meta-comentario</b>	Epílogos de capítulos en <i>anime</i> , series <i>SD</i> ( <i>super deformed</i> ) y <i>chibi</i> ,...
<b>Analogía</b>	Adaptaciones libres, personajes inspirados en obras literarias, videojuegos con escaso componente narrativo,...
<b>Parodia y Pastiche</b>	Series <i>SD</i> ( <i>super deformed</i> ) y <i>chibi</i> , musicales oficiales, <i>doujinshi</i> , opening y ending,..  NOTA. El <i>fandom</i> y el <i>cosplay</i> no pertenecen de manera oficial a una franquicia.
<b>Adaptación Terciaria</b>	<i>Doramas</i> basados en <i>animés</i> originados en <i>mangas</i> , <i>animés</i> basados en <i>mangas</i> originados en película, videojuegos basados en arcos argumentales de un <i>anime/manga</i> ,...
<b>Alusión</b>	"Cameos" de personajes en videojuegos, presencia de personajes o referencia a eventos repetidos en secuelas y <i>precuelas</i> , <i>paratextos</i> relacionados con el <i>merchandise</i> , los espectáculos y eventos especiales,...

Figure 3. Table with the different adaptation models. Source: MIGUEL HERNÁNDEZ (2017) *Manga, Anime y videojuegos: Narrativa Cross-media japonesa*

Firstly, we find the adaptation by "celebration", which is the adaptation that aims to obtain a product that is as faithful as possible to the original content, this type of adaptations are usually seen in works that have acquired the status of classic work and as Hernandez comments: "Normally the *raison d'être* of these productions lies in their ability to please an audience committed to the original texts". (Hernández, 2013: 156)

Secondly, we find the adaptation by "adjustment", which is usually the most used adaptation model in the Japanese *Cross-media* industry, usually made from the original work, which is generally a manga, this goes through a process of "adjustment" for its transformation.

Within this method of adaptation we find four aspects, the "compression" which consists of the elimination of some characters or arcs of the original plot in order to simplify and reduce the original content. This is partly what happens to the adaptation of our case study Berserk, in which as we will see below, characters and plot arcs have been eliminated with the intention of reducing the content. On the other hand, adaptation by adjustment tends to occur to a greater extent in adaptations into OVAs since it is about summarizing the anime in a domestic format film, with the intention of reaching a larger or different audience (Hernández, 2013).

Another aspect of adaptation by adjustment is the "expansion", in this case we find a modality opposite to the "compression", elements and stories that were not included in the text are added. This type of adaptations usually occur in anime that are made in conjunction with the manga and is done to adjust agendas between the two of them.

We can also find adaptations by adjustment of "correction", although as Hernandez (2013), comments it is difficult to know exactly the reasons for these changes, they usually occur in the form of special chapters or movies with alternative endings.

Finally, one of the aspects of the adaptation by adjustment that we can observe the most is the "update" or "superimposition", in which some references or elements that may not be suitable for certain audiences are softened or omitted: "frequently in the transfer of plots from manga to anime it can be observed how violence is reduced and references to sex, alcohol or tobacco are eliminated". (Hernandez, 2013: 156)

Thirdly, we find the adaptations by "revision", this type of adaptation is usually seen in the form of remake, using new technical means offer old anime a visual facelift, respecting the design and the original plot. Within this type of adaptations we can also find revisions with an alternative editing.

The following is closely related to the transcultural character of the Japanese industry that we were talking about before, the adaptation by "colonization" this adopts elements or plots of Western culture, incorporating them into their own elements.

Some examples of this colonization can be seen in the manganime *Fate/Zero*, (*Feito/Zero, Gen Urobuchi, 2006-2007*), where elements of Western culture such as Catholicism, European architecture, or some of the historical characters are introduced, adapting and unifying them with their own elements.. As Hernández (2013) comments, these changes must be sufficiently noticeable not to be confused with adaptation by updating or superimposition adjustment.

Another very relevant type of adaptation is the adaptation by "analogy" in which some characters and plots are respected but so many changes are introduced that it is difficult to fit into any other classification. (Leitch, 2007: 139) comments on one of the clearest examples of this type of adaptation with the film *Williams Shakespeare's Romeo and Juliet*, (*Baz Luhrmann, 1996*), in which a totally "analogical" setting is used with respect to the original work, such as the use of costumes in the dance.

The following type of adaptation is usually very present in manganimés, especially the chapters in the form of epilogues or prologues that act as "meta-commentaries" or adaptations with chibi aesthetics being in these cases an adaptation by parody-pastiche. Some authors state that this type of adaptation are:"The kinder and less naturalistic style, close to the kawaii ("sweetness") line makes them common models for all kinds of merchandising, from Charms (ornaments for cell phones) to stuffed animals, video games and decorative dolls." (Hernández, 2013: 159)



Figure 4. Poster of *Shingeki! Kyojin Chuugakkou*, the parody of the original series in which we are introduced to the characters of the original series in a high school (parody-pastiche adaptation).

The next type of adaptation is especially relevant in the field of video games, the so-called "tertiary adaptations" these have references to the original texts, but as Hernandez (2013) comments, being multimedia texts of a high complexity it is difficult to classify them in another type of adaptation. Finally, the adaptation by "allusion", the latter has references to the original text as some cameos of characters, for example, the fighting video game saga *Naruto: The ultimate ninja* (game console version) [Videogame] (2013-2022) Bandai Namco, has allusions to its story since the characters that appear are the same as in the manga, but given its low narrative load, it does not constitute an adaptation as such.

After seeing in detail the different types of adaptations proposed by Leitch (2007), it leads us to consider the different intertextual relationships that exist between them. According to Hernández (2013), we are interested in intratextuality and hypertextuality above the rest. The first would be the different direct references that we can observe, while hypertextuality "is the function according to which an original text ("hypotext") has derived in another text that we understand as "hypertext". (Hernández, 2013: 160). Understanding these two concepts and applying them to *Cross-media* franchises, the author defends that:

Depending on whether we refer to a product or a franchise, intratextuality comes to play a secondary role. Therefore, it could be hypertextuality, through its functions of hypotextuality -product that originates others- or hypertextuality itself -sequels and references- the most determining concepts. (Hernández 2013: 160)

Finally, there is a complexity to be able to correctly explain all the diversity of existing products in *Cross-media* franchises, since as we have been seeing there are some products of these franchises such as video games or some spin-offs that are treated as seen like mere allusions. For this reason, many authors end up affirming that the best mechanism is intertextuality when it comes to *cross-media* franchises.

On the other hand, other authors do not believe so much in adaptation but in the references of "paratexts" which are a form of intertextuality: "As such, the study of paratexts is the study of how meaning is created, and how texts begin". (Gray, 2010:



6). With all this, we can see that adaptations in the Cross-media industry do not only involve the transfer between media:

Adaptation entails more than the loss of the original quality is the nuclear form of all *Cross-media* narrative, as all forms of narrative expansion from a sequel, a spin-off to the creation of merchandising, involve in one way or another mechanisms of inter-semiotic adaptation. Therefore, understanding the processes of adaptation is essential if we are to define narrative in its most general sense and delve into the study of *Cross-media* products. (Hernández, 2013: 161)

On the other hand, in addition to Leitch's classification (2007), other authors such as Dru Jeffries (2017), have established other classifications on the strategies carried out by the different comic book adaptations (directly related to manga) and the differences between the media.

- Diegetic intertextuality: refers to the presence of characters, narrative, locations or other elements of the comic world.
- Compositional intertextuality: refers to the moments of adaptation that refer to a specific vignette. This type of intertextuality is very recurrent in our case, both in the OVAs and in the different Berserk anime in which the staging is a replica of the original manga vignettes.
- Explicit intermediality: This case is also quite relevant to our case study, since it refers to the incorporation of elements from the manga.
- Expressive intermediality: the presence of some characteristic features of the comic, either visual (cartoon or lines and color) or narrative (use of sandwiches, kinetic lines). We have already mentioned above that anime draws in many aspects from manga and incorporates many of its aesthetic elements. It is very recurrent to see this expressive intermediality, especially in the use of movement lines, especially in the anime of Berserk.

- Formal intermediality: use of the formal characteristics of the comic/manga, such as the sequencing of images, this is an attempt to replicate some formal characteristics, in cinema it is usually seen in split screen mode.
- Figurative intermediality: This model is an attempt to equate the comic/manga experience with that of watching a film, by using the same temporal elasticity and rhythm.

This last classification by Dru Jeffries (2017), can be somewhat confusing at times due to the overlap between the different classifications that we can find:

This last classification by Dru Jeffries (2017), can be somehow confusing at times due to the overlap between the different classifications that we can find, which is why as Jordi Revert comments: "while praising the clarity and functionality of Jeffries' proposal, at the same time it should be noted that this denotes the aesthetic complexity of the audiovisual works that deploy such intermedial or intertextual relationships, preventing a univocal or categorical association. (Revert, 2020: 212)

### **The Cross-media franchise model in the manganime industry: Author figure, original conception and trademark**

The authorial figure in the Cross-media franchise model is quite challenged at the individual level, since "the narrative is dispersed through the media" (Hernández, 2013: 173). With this we understand that in *Cross-media* franchises unlike transmedia narratives, they have a relationship with the media involved, but not with the narrative. In addition, the process of *Cross-media* franchising is often, as Hernandez (2013) comments, a retroactive process, since many of these franchises are expanded based on the commercial success of the original product, in most cases it is usually a manga.

On the other hand, there is a strong belief that actually the author of a manga is not solely and exclusively the mangaka. In fact some researchers comment that:

In the process of professional creative development, which is considered very tense, trusting the editor's skill and intention to get results is indispensable. The editor trusts that the mangaka is capable of creating good manga and on the other hand the mangaka trusts that the editor has a shared intention to create good manga. (Kawamata, 2010: 12)

If we talk about the central element of franchises or brands, there is a text or set of these to which the rest of the elements make reference, as Genette (1989) comments, a previous text (in most cases it is usually the manga) acts as a "hypotext", and the rest of the elements of the franchise act as a hypertext of this first one. In the case of one of our case study, the manga Berserk is the central "hypotext" of the rest of the elements of the franchise since, "it would be the product with the highest number of hypertextual references" (Hernández, 2013: 176).

As I mentioned, the Japanese *Cross-media* industry follows a retroactive logic, since the success of a product (in most cases manga) authorizes the expansion to a franchise, this success opens the door to the creation of a committee in charge of anime and other products of the franchise where, as Hernández (2013) comments, the author has no voice or vote, and in many cases the rights of authorship of the manga reside in the publishers and not in the mangaka. In fact, despite the fact that, if we have cases of some multidisciplinary mangakas, we can see that there are no transmedia or *Cross-media* authors, since:

Their action is limited to a medium and not to the coordination of a media plan". That is, authors are usually involved in one project or another, regardless of the medium, but not in the supervision and planning across the different media, a matter carried out by the production committee. (Hernandez, 2003: 180)

In this sense, some authors, such as Jenkins (2003), share the idea that the franchises with the highest quality are those that keep their creator as the central axis of the franchise.

## 6. Caso de estudio: Franquicia Berserk y sus adaptaciones dentro de la industria Cross-Media japonesa.

### 6.1. Introducción y justificación

A continuación, analizaremos las diferentes adaptaciones presentes en la franquicia *Berserk* apoyándonos en la clasificación de Leitch (2007), vista anteriormente, prestando especial atención a la obra original (manga), sus diferentes adaptaciones animadas (*Berserk* 1997, sus OVAs y *Berserk* 2016 y 2017) y sus adaptaciones en el campo de los videojuegos. De esta forma, analizaremos las diferentes estrategias de adaptación seguidas por cada medio y veremos si se trata de una historia desarrollada a través de los diferentes medios que componen la franquicia dentro del modelo *Cross-media* o, si por el contrario, la franquicia *Berserk* es una repetición de temas y elementos que no siguen ninguna estrategia narrativa conjunta y a su vez si estos alejan dichos productos de la concepción original del autor.

En cuanto a la elección de la franquicia *Berserk* como caso de estudio, obedece a su vertiente más “independiente” con respecto a otras obras con una influencia similar. Además, la franquicia *Berserk* presenta prácticamente la totalidad de los medios que integran la industria *Cross-media* japonesa, animes, OVAs, diferentes videojuegos, composiciones musicales, merchandising.

Por otra parte, podemos definir la franquicia *Berserk* como una obra de extensión “corta” o “no muy extensa” en comparación con otras franquicias de éxito como pueden ser *One Piece* (*One Piece*, Eiichirō Oda, 1997- actualidad) o *Pokémon*.

Otro de los aspectos destacables de la franquicia *Berserk* es su extensión en el tiempo, desde la primera aparición del manga en 1988 como *Berserk Prototype* hasta la última publicación en 2021, justo después del fallecimiento del autor, han ido apareciendo diferentes productos que mantenían viva la franquicia, con especial relevancia la trilogía en formato OVAs lanzadas entre 2012 y 2013.

Por último, señalar que la obra principal de la franquicia está “terminada”, dado que el autor falleció se introdujo un “cierre” de la obra en el último capítulo publicado, por esto podríamos decir que ha llegado a su conclusión, al menos en su medio original o “hipotexto”.

## 6.2. Desarrollo de la franquicia Berserk

En 1988, veía la luz la primera publicación del dibujante y escritor Kentaro Miura sobre la franquicia *Berserk*, publicada en Gekkan KomiKomi con el nombre *Berserk The Prototype* (Kentaro Miura, 1988). Esta primera historia de la franquicia constaba únicamente de un episodio de 47 páginas y aunque fue algo distinto del producto final, asentó las bases del futuro manga Berserk.

El manga paso bastante desapercibido hasta el año 1992, donde Kentaro Miura introdujo el arco más conocido y que más éxito ha tenido denominado como *La edad de Oro*. Desde este momento el manga comenzó una escalada de popularidad que obligaría a su autor a dedicarle la totalidad de su tiempo.

Actualmente, el manga cuenta con 41 volúmenes y, tras la muerte del autor, la obra quedo “terminada” de una manera forzosa, aunque el último capítulo deja la historia con un final abierto. La saga se divide en 5 arcos narrativos, El guerrero Negro, La edad de oro, Condena, Halcón Milenario y Fantasía. Tras más de 30 años el manga ha vendido más de 30 millones de copias en todo el mundo.

En cuanto a la animación dentro la franquicia Berserk, cuenta con tres grandes adaptaciones. En primer lugar, *Berserk* (Kenfuu Denki Beruserukin, Naohito Takahashi, 1997), una serie que consta de 25 episodios y que fue emitida entre 1997 y 1998, está serie comienza su adaptación desde el primer volumen, pero cierra poco antes de concluir el arco de la edad de oro, con lo que podríamos decir que se quedó algo incompleta. En segundo lugar, nos encontramos con una trilogía en forma de películas, distribuidas por la Warner Bros, estas fueron estrenadas en algunos cines, aunque su distribución sería mayoritariamente en formato OVAs, fueron lanzadas entre 2012 y 2013 bajo los títulos de *Berserk: La edad de oro-El huevo del rey conquistador* (Beruseruko Ogon Jidai-hen Wan Hao no Tamago, Toshiyuki Kubooka,

2012), *Berserk: La edad de oro II-La batalla de Doldrey* (*Beruseruko Ogon Jidai-hen Tsu Dorudorei Koryaku*, Toshiyuki Kubooka, 2012) y *Berserk la edad de oro III: El advenimiento* (*Beruseruko Ogon Jidai-hen Suri Korin*, Toshiyuki Kubooka, 2013). Por último, encontramos otra serie animada que continua la historia desde donde termina la tercera entrega de las OVAs, que recibió el nombre de *Berserk 2016* y *Berserk 2017* (*Beruseruku, Shin Itagaki, 2016-1017*) que consta de 24 episodios.

En cuanto a las adaptaciones de la franquicia en los videojuegos, ofrecen algo que el medio manga y el medio audiovisual no pueden, la interactividad con el usuario (Villa, 2019) encontramos tres títulos basados en ella, el primero desarrollado para Dreamcast y lanzado en 1999 bajo el título de *Berserk Millenium Falcon of Oblivion* (*Beruseruku Sennen Teikoku No Taka Hen Wasurebana no Sho*) (Dreamcast) [Videojuego] (1999) Eidos. Este título es bastante complicado de encontrar en Europa y su éxito se limita principalmente en el mercado asiático, en parte, debido al éxito relativamente moderado que la franquicia tenía en occidente. Este videojuego, siempre ha sido puesto en tela de juicio por su canonicidad con respecto a la historia original, pero fue el mismísimo Kentaro Miura, creador de la franquicia, el que escribió esta historia y a los nuevos personajes, ubicando la historia después de la Ceremonia de reencarnación de Griffith y antes de conocer a Farnese e Isidro.

El segundo título de la franquicia vería la luz en 2004 para la videoconsola de Sony Playstation 2, *Berserk Millenium Falcon Arc: Chapter of the Sacred Santen* (*Beruseruku Mireniamu Farukon Hen Seima senki no Sho*) (Playstation2) [Videojuego] (2004) Sammy Corporation, en este caso la trama es totalmente canónica y está basado directamente en el manga, concretamente en los tomos 22 a 27, eso sí, tal y como ocurre en el primer videojuego, Kentaro Miura se encargó de incluir algunas escenas y personajes que no aparecen en el manga con la intención de enriquecer la franquicia, como más tarde analizaremos más detenidamente. Por desgracia, al igual que ocurrió con la primera entrega de la franquicia para Dreamcast, el videojuego solo se publicó en Japón y Corea del sur. Por suerte, hoy en día, podemos encontrarnos con traducciones realizadas por los fans, permitiendo que el videojuego sea disfrutado por un número mayor de fans de la franquicia.

Por último, en 2016 se publicó *Berserk and the band of the Hawk (Berserk Musou)* (Sistemas Playstation, Steam) [Videojuego] (2016) Koei Tecmo en esta ocasión nos encontramos con un videojuego que adapta mucho mejor la esencia madura del manga, siendo clasificado en Japón como CERO D o, lo que es lo mismo, no apto para menores de 17 años. El videojuego fue lanzado para todas las consolas de Sony, PS3, PS4 y PSVita, además de poder adquirirse mediante la plataforma de compra de videojuegos para PC, Steam. En esta ocasión no se incluyen elementos adicionales a la historia, aunque sí que fue supervisado por el creador de la franquicia Kentaro Miura.

Linea Temporal (manga)	Manga	Anime TV	Anime OVAs	Cine	Videojuegos	Novela
Precuela						
Historia Principal	Berserk (Kentaro Miura) Berserk the prototype (Kentaro Miura)	Berserk (Kenfuu Denki Beruserukin, Naohito Takahashi, 1997), Berserk 2016 y Berserk 2017 (Beruseruku, Shin Itagaki, 2016-1017)	Berserk: La edad de oro-El huevo del rey conquistador (Beruseruko Ogon Jidai-hen Wan Hao no Tamago), Berserk: La edad de oro II-La batalla de Doldrey (Beruseruko Ogon Jidai-hen Tsu Dorudorei Koryaku) y Berserk la edad de oro III: El advenimiento (Beruseruko Ogon Jidai-hen Suri)	Berserk: La edad de oro-El huevo del rey conquistador (Beruseruko Ogon Jidai-hen Wan Hao no Tamago), Berserk: La edad de oro II-La batalla de Doldrey (Beruseruko Ogon Jidai-hen Tsu Dorudorei Koryaku) y Berserk la edad de oro III: El advenimiento (Beruseruko Ogon Jidai-hen Suri)	Berserk Millenium Falcon Arc: Chapter of the sacred sante (PS2) Berserk and the band of the Hawk (PS3,PS4,PSVita, Steam)	
Spin-Offs					Berserk Millenium Falcon of Oblivion (Dreamcast)	

Figura 5. Productos de la franquicia Berserk. Tabla de elaboración propia

### **6.3. Análisis de las adaptaciones en la franquicia Berserk.**

A continuación, expondré el análisis de las diferentes adaptaciones de la franquicia Berserk, apoyándonos en la clasificación de Leitch (2007), que vimos en el capítulo 5.2. De esta forma, veremos qué tipo de adaptaciones son y que estrategias se han llevado a cabo. Para la realización del análisis de las diferentes adaptaciones, se utilizarán los 20 tomos recopilatorios de Berserk editados en España por *Panini* bajo el nombre de *MAXIMUM BERSERK*, las 3 películas/OVAs distribuidas por Warner Brothers, las 2 series animadas (1997 y 2016) y los tres videojuegos publicados hasta el momento.

#### **6.3.1. De Prototype a Berserk**

Como comentaba en el apartado de “desarrollo de la franquicia” la primera publicación relacionada con *Berserk* es *Berserk The Prototype*, esta publicación asentó las bases del manga y, aunque modificaba significativamente algunos elementos de la historia, Kentaro Miura, lo incluyó al final del tomo 14 como un episodio especial. Ateniéndonos a la clasificación de Leitch (2007), aquí encontraríamos una adaptación por revisión, ya que este primer tomo *Berserk Prototype* se convertiría más tarde en un capítulo especial que añadía nuevos personajes y tramas, si bien es cierto que el contenido no era de especial relevancia para la trama principal, sí que añadía algunos elementos importantes como la relación entre Guts y Puck

#### **6.3.2. Adaptaciones animadas**

##### **6.3.2.1. Berserk 1997**

Tal y como hemos ido viendo, las adaptaciones surgen cuando el producto original ha adquirido cierto grado de popularidad, en el caso de la franquicia Berserk fue la popularidad del manga lo que autorizó el desarrollo de la franquicia, dando lugar a la primera adaptación en forma de Anime TV, bajo el nombre de *Berserk*, este anime fue emitido entre octubre de 1997 y marzo de 1998 y abarcaba desde el primer tomo al número catorce, aunque como ahora veremos, con muchos elementos adaptados.



Como la mayoría de las adaptaciones animadas de un manga, la primera forma de adaptación es la de ajuste, en este caso encontramos tres tipos de adaptación por ajuste:

Compresión: En primer lugar, nos encontramos con un ajuste por compresión, si bien es cierto que la serie intenta realizar una adaptación lo más fiel posible a la obra original, nos encontramos con algunos cambios que difieren con respecto al manga de Kentaro Miura, en primer lugar, el episodio número 1 del anime “el espadachín negro” abarca la totalidad del primer arco del manga que son un total de 2 tomos en un único episodio, por ello hay una gran cantidad de elementos y personajes que son omitidos, en parte para simplificar la historia y hacerla mucho más accesible al gran público debido a la narrativa algo fragmentada que presenta el manga original. Uno de los elementos más destacables de esta compresión, además de acortar la trama significativamente, es la desaparición de uno de los personajes que acompañan a Guts, se trata de Puck, un elfo que está presente desde el primer tomo en los mangas, pero que se decidió eliminar en el anime (Figura 6).



Figura 6. Puck en el primer tomo de Berserk, desaparecería en la serie de animada del 97

Por otra parte, también observamos un ajuste por compresión en torno a los capítulos 2 y 3 del anime, que hacen referencia a los tomos 3 y 4 del manga en los que se cuenta la infancia de Guts y como llegó a ser quien es, en el anime se omiten una gran cantidad de detalles, no se nos cuenta como la “madre de Guts” lo encuentra bajo un árbol lleno de cadáveres, tampoco se nos cuenta la muerte de esta por la peste ni el sufrimiento que arrastra Guts al tener que quedarse únicamente con su “padre” Gambino, además, se omiten detalles como la violación de Guts por parte de uno de los compañeros de su padre, en parte, por un ajuste por superposición que comentaré más adelante.

Otro elemento importante de compresión es la eliminación de un tomo entero, como mencionaba anteriormente la serie abarca hasta el tomo número 14 del manga, pero algunas tramas fueron eliminadas, es el caso del tomo 11 del manga el cual es eliminado completamente en la versión animada de 1997 (Figura 7), por lo que se omite un momento de especial relevancia en el manga como es la pelea contra los Bakiraka, un grupo armado que después tendrá cierta repercusión tanto en la serie de 2016 y 2017 como en los arcos del manga, “Condena” y “Halcón milenario”



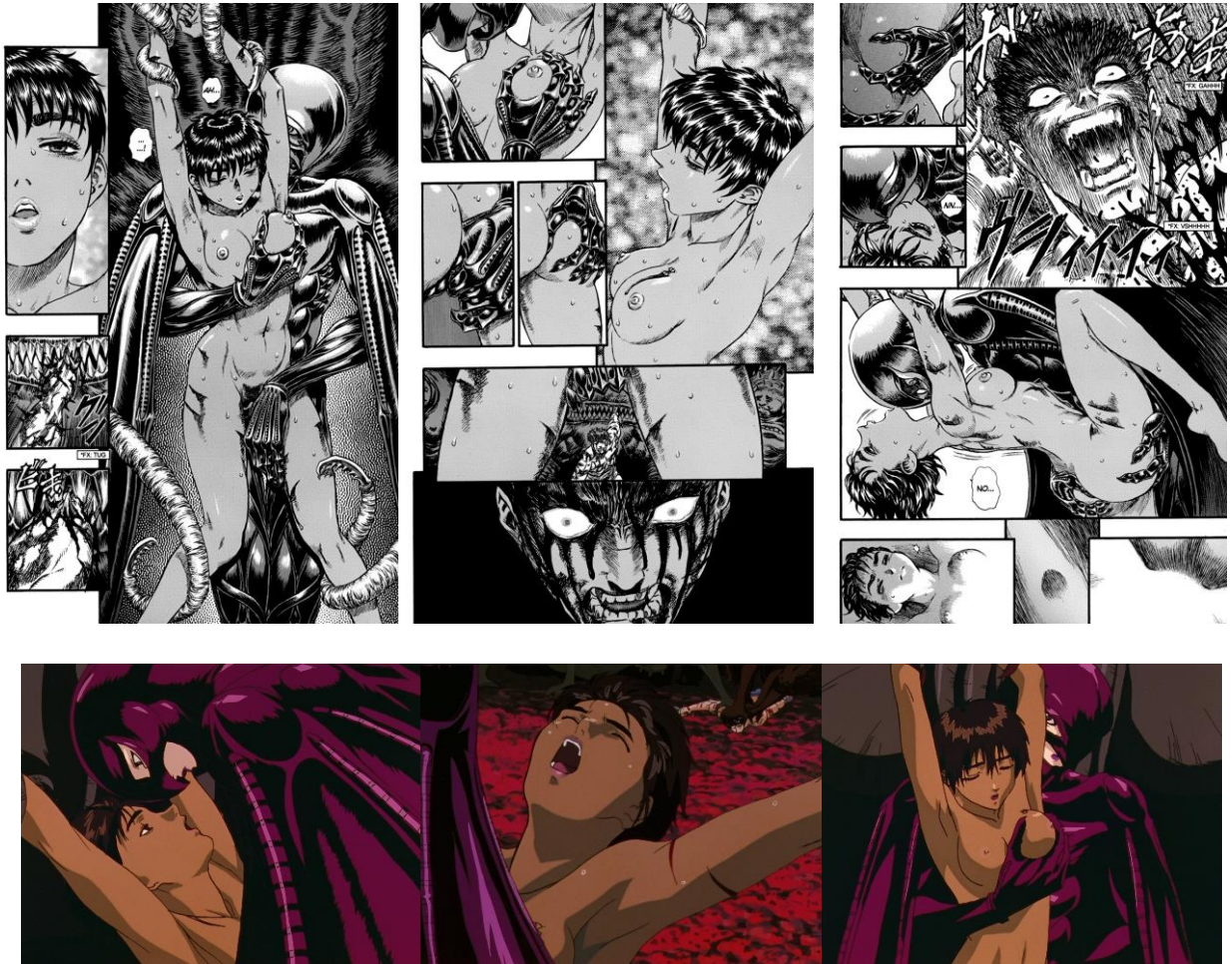
Figura 7. Algunas páginas del tomo 11 de Berserk, que es omitido por completo en la serie

Corrección: En segundo lugar, podemos apreciar un ajuste por corrección en la serie animada, ya que algunos eventos son alterados y ocurren de una forma diferente, en primer lugar, el personaje de Colette hace su aparición en una situación y condiciones muy diferentes al del manga, en la serie de 1997 el personaje aparece como sustituto de Puck (que como comentamos anteriormente fue eliminado), propiciando la entrada de Guts a una taberna y rescatando a ella y a su abuelo de unos mercenarios que intentaban abusar de ellos (en la obra original, Guts salva a Puck en vez de a Colette y esta última hace su aparición junto a su abuelo y ayudan a Guts trasportándolo al pueblo más cercano).

Superposición: por último, nos encontramos el ajuste por superposición, que está presente en prácticamente la totalidad del anime, reduciendo significativamente algunas escenas de violencia extrema o relacionadas con temas sexuales. En primer lugar, durante el comienzo de la edad de oro el anime suaviza o elimina muchas de las escenas de violencia extrema y violencia sexual que se ejercen sobre Guts en su infancia. Una de las más notorias y que en el manga marca el cambio del protagonista, es la violación por parte de uno de los compañeros de su “padre”, en el anime del 97 se omite, dejando ese cambio del personaje un poco vacío. Por otra parte, durante el desarrollo del arco del espadachín negro, (que se desarrolla en un único episodio), se eliminan algunas escenas de violencia extrema y se sustituyen por otras algo más suaves, uno de los ejemplos más claros es la sustitución de un niño que se muestra empalado en el manga por el de un anciano.

Otros de los ajustes por superposición hacen referencia a temas de índole sexual, estos podemos observarlos en su mayoría hacia el final del anime, llegados al punto de no retorno en el eclipse, durante el cambio de Griffith a Femto, este último viola a Casca delante de Guts, haciéndole ver todo el proceso mientras los apóstoles lo retienen (Figuras 8 y 9), en el anime del 97 las escenas de la violación de Casca han sido suavizadas, omitiendo muchos de los momentos más tensos y agobiantes del final del arco de la Edad de Oro, además la escena tiene una duración mucho menor de la que tiene en el manga, haciendo que este momento pierda tensión, si bien es cierto que esta decisión obedece a temas comerciales, como la mayoría de censura en el anime, cambia en cierta medida la concepción original de la obra y de su autor.





Figuras 8 y 9. Manga vs Anime. Ajuste por superposición. Leitch (2007)

### 6.3.2.2. La edad de Oro como resurgir de la franquicia. (Trilogía-OVAs)

Quince años más tarde de la salida del primer anime de la franquicia Berserk, llegaría una trilogía que resumiría lo ocurrido en la serie del 97, ampliando el final y dejando el camino abierto para una continuación. Por otro lado, después de más de 15 años sin tener noticias sobre más material animada de la franquicia, esto supuso un renacer a nivel comercial para la marca Berserk.

Si la serie de 1997 utilizaba una animación 2D característica de los años 90, la trilogía cinematográfica (OVAs en muchos lugares debido a su escasa exhibición en salas de cine) utilizaba técnicas mucho más modernas, mezclando el 2D con movimientos 3D, planos de una duración mucho mayor, iluminación digital y algunos elementos integrados de renderizaciones en 3D. Siguiendo la idea de Alberto Villa (2019), pese

a que las nuevas tecnologías han traído cambios y diferencia entre la versión del 97 y la trilogía que comenzó en 2012 (Figuras 9 y 10) “las diferencias más evidentes radican en el formato. La serie estaba destinada a televisión, mientras que la ventana principal de la trilogía fueron las salas de cine” (Sese, Villa, 2015: 549)



*Figuras 9 y 10. Fotogramas de Berserk: la edad de oro. El huevo del rey conquistador. El formato era uno de los aspectos más destacados.*

Tal y como ocurría con la serie de 1997, al tratarse de una adaptación animada derivada del manga, nos encontramos con ajustes por compresión y corrección.

Compresión: En cuanto a los diferentes ajustes por compresión, nos encontramos con una delimitación de tramas y arcos mucho más notorio que en la serie animada del 97, en parte debido a la diferencia de metraje (600 min aproximadamente que tiene la serie del 97, frente a los 276 min de metraje de la trilogía).

En esta ocasión la trilogía da comienzo a mitad del tercer capítulo del arco de La edad de Oro, en concreto, en la presentación de un Guts adolescente, omitiendo toda la infancia de nuestro protagonista, así como la totalidad del arco del espadachín negro. Por otra parte, durante el primer y segundo film de la trilogía, se reduce significativamente la trama del conde Julius y su enemistad con Griffith y la banda del halcón, de esta forma se simplifica demasiado el conflicto entre ambos. (Figura 11)

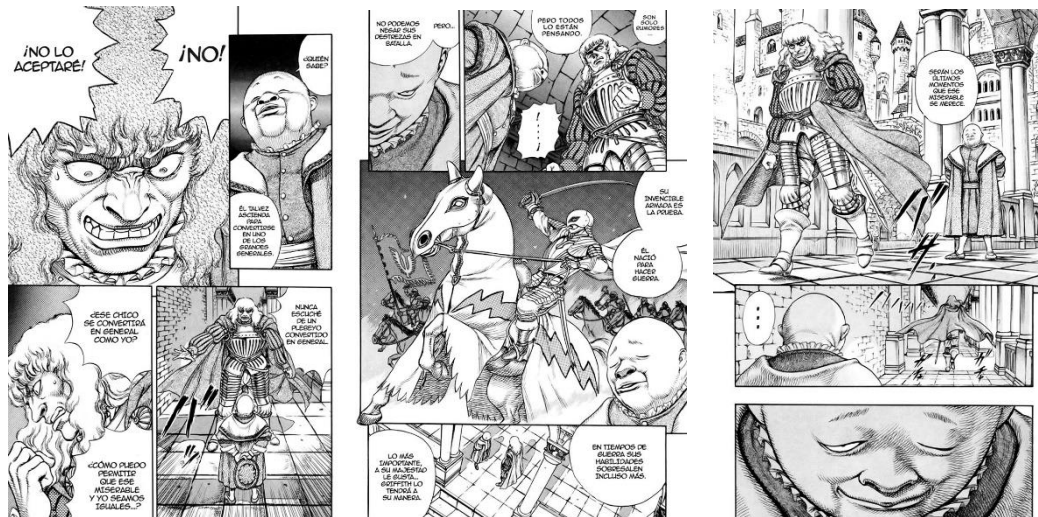


Figura 11. Parte de la trama del conde Julius omitida en las películas

Durante la trilogía encontramos un gran número de ajustes por compresión, pero la gran mayoría de ellos se limitan a comprimir las intrahistorias y las relaciones entre los diferentes personajes, (tal y como ocurre con la simplificación de la historia del conde Julius) aunque también nos encontramos con la eliminación de algunas tramas tal y como ocurría en el anime del 97, obviando igualmente la totalidad del tomo 11. Pese a esto, el film ajusta perfectamente lo que desea contar y reduce significativamente el contenido sin modificar la concepción original del arco de la Edad de oro.

Por último, quiero comentar que tal y como sucede con el anime del 97, la trilogía deja un final inconcluso que da lugar a diferentes interpretaciones pero que remitía a la lectura del manga para poder continuar con la historia, debido a que aún faltaban años para el lanzamiento de una continuación animada.

Corrección: en cuanto a los diferentes ajustes por corrección que nos encontramos en la trilogía, podemos decir que son ajustes realizados bajo la aprobación del autor original, Kentaro Miura, ya que este colaboro directamente con el estudio encargado, para corregir algunos aspectos con los que no estaba contento, en palabras de Toshiyuki Kubooka, director y responsable de la trilogía: “Miura, colaboró con Studio 4C para cambiar aspectos con los que no estaba satisfecho. Gracias a la repercusión que suelen tener los largometrajes, esperaba que la visión de algunos acontecimientos cambiara a favor de la corrección efectuada” (Sese, Villa, 2015: 46).



Esta corrección aceptada por el autor se centraba principalmente, en un cambio de los periodos históricos en los que se ubicaba la historia ya que muchos de ellos eran bastante inexactos, tal y como comenta Kubooka:

Miura, en base a la experiencia y conocimientos que ha adquirido desde que publicó Berserk, quería que la película aportara el realismo que el manga carecía. En el caso de Berserk hubo, además de todo el proceso de adaptación del anime, un trabajo intenso de investigación histórica para aportarle más coherencia. (Sese, Villa, 2015: 547)

En cuanto a los ajustes por superposición que suelen ser bastante frecuentes en las adaptaciones animadas, nos encontramos con una trilogía que pueda considerarse una celebración del contenido original, pues se reproducen fielmente algunas de las escenas que podrían considerarse como más controvertidas.

Desde las escenas más violentas, como los asesinatos del conde Julius y su hijo, pasando por el rescate de un moribundo y torturado Griffith, hasta la reproducción de las escenas sexuales del manga como la relación de Griffith con la princesa Charlotte o la mutilación de Guts al presenciar la violación de Femto a Casca (Figuras 12 y 13).



*Figuras 12 y 13. Berserk la edad de oro. (Trilogía animada)*

### 6.3.2.3. Berserk 2016

A finales del año 2015, se anunció una nueva adaptación de la obra de Kentaro Miura, en parte, debido al éxito cosechado tres años antes por la trilogía que adaptado el arco de la edad de oro. Si dicha trilogía supuso un paso adelante en cuanto al apartado técnico, con la inclusión del CGI mezclado con la animación tradicional en 2D, la serie de 2016 no pudo cumplir con las expectativas y, diferentes problemas de producción unidos a un estudio poco experimentado acabaron por crear un estilo que no contentó a nadie:

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)

Esta nueva serie iba a adaptar los sucesos ocurridos justo después del eclipse y que corresponden con el arco de “Condena”, en este caso, al igual que ocurrió con las anteriores adaptaciones de la franquicia nos encontramos con diferentes ajustes tanto por compresión, como por corrección, además, también nos encontramos con un número de ajustes por superposición mucho mayor que en las anteriores adaptaciones animadas de la franquicia.

Compresión: En este caso, nos encontramos con diferentes ajustes por compresión a lo largo de las dos temporadas que componen la serie, pero podríamos decir que los más importantes y significativos los encontramos en la primera de ellas. El primero y más importante de estos ajustes por compresión es la eliminación de parte del primer arco “*el espadachín negro*”, (la edad de oro es eliminada por completa ya que se había contado ya varias veces, esta adaptación buscaba ser la continuación de todo lo que se había adaptado a la animación hasta el momento) y uno de los tres capítulos que componen el tercer arco “condena”, en concreto el capítulo de los niños perdidos. Esta compresión, puede deberse a que este capítulo del arco de “condena” es el que más se desvía de la trama principal, llevando a Guts a una aldea donde un Apóstol con apariencia de niña, asesina y tortura como si de un juego se tratase.



Pese a esto, la omisión de este capítulo también modifica la relación de algunos personajes, pues es al final de este donde por fin Guts acepta la relación con Puck, dejando de humillarlo y aceptándolo como compañero de aventuras (Figura 14).



Figura 14. Final del capítulo de los niños perdidos, donde Guts y Puck asientan su relación

Corrección: Después de dos adaptaciones de la edad de oro, se buscó hacer un prólogo que pudiera conectar el espadachín negro con el tercer arco de la obra de Kentaro Miura, como he comentado antes, en esta ocasión se omitieron bastantes tramas con la intención de continuar lo visto en anteriores adaptaciones, por esto se vieron obligados a realizar bastantes ajustes por corrección.

El primero de ellos y más significativo, es la aparición de Isidro en la serie de 2016 (Figura 15), mientras que, en el manga, Isidro conoce a Guts por primera vez cuando este lo “salva” de los Bakiraka cerca del tomo 18, en la serie se introduce a Isidro justo en el mismo momento en el que Guts salva a Puck en la taberna, adelantando su presentación casi dos arcos antes con respecto al material original. Si bien es cierto que no modifica en absoluto la trama principal, si modifica algo la actitud del personaje al comienzo, poniendo como punto de partida de este convertirse en alguien tan fuerte como Guts.



Figura 15. Berserk 2016. Ajuste por corrección, vemos a Puck e Isidro juntos en la taberna

Extensión: Otro de los ajustes que encontramos, son los de extensión y estos en su mayoría se encuentran localizados al comienzo de la serie. Al obviar los acontecimientos del primer capítulo del arco de “condena”, se modifica el sentido de su captura por parte de los caballeros de la santa cadena, mientras que en el manga se debe a un agotamiento brutal, debido a su enfrentamiento con varios apóstoles y después el enfrentamiento contra los esqueletos, en el anime se modifica la batalla contra estos últimos, añadiendo un enfrentamiento contra un apóstol con forma de árbol gigante (Figura 16). De esta forma, la serie se ve obligada a añadir un enemigo capaz de debilitar a nuestro protagonista y de esta forma no crear una inconclusión con respecto al poder ya mostrado por parte de Guts.



*Figura 16. Berserk 2016. Ajuste por corrección: se incluye un nuevo Apóstol*

Por último, uno de los ajustes por expansión más significativos de las dos temporadas, sucede en el cuarto capítulo de la primera de estas, donde se incluye una trama extra en la huida de Guts llevando a Farnese como rehén (Figura 17). Durante la huida de estos llegan a una mansión, en el manga, en dicha mansión solo hay demonios llamados por la marca de Guts, en cambio, en el anime se incluye un nuevo apóstol y una pequeña trama, esto sucede para que el cambio de Farnese sea motivado por un evento significativamente más dramático de lo que ocurre en la obra original



*Figura 17. Berserk 2016. Ajuste por corrección. Inclusión de un apóstol*

Existen más ajustes por compresión, pero estos se limitan, como en las otras adaptaciones animadas, a reducir significativamente la complejidad de algunos personajes, limitando sus apariciones y por ende haciendo que estos parezcan muchos más simplones de lo que realmente son, y simplificando sus verdaderas motivaciones

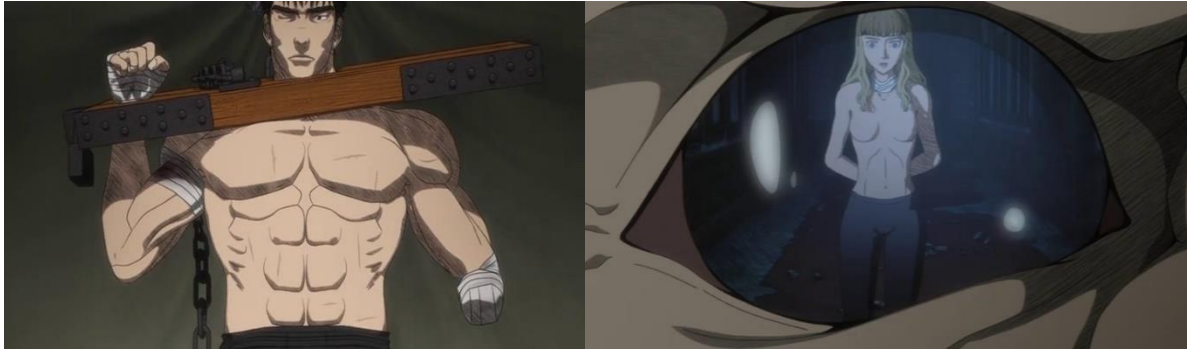
Superposición: En esta ocasión, al igual que ocurrió en el anime del 97 nos encontramos con bastantes ajustes por superposición, pero esta vez, la censura de la violencia explícita que tanto caracteriza al manga, se ve reducida en muchas ocasiones, no tanto cuando se trata de mostrar dicha violencia en enfrentamientos contra los apóstoles o los diversos enemigos, pero si muy destacada cuando se trata de mostrar la violencia y las torturas ejercidas por Mozgus y sus torturadores hacia el pueblo, en muchas ocasiones se resuelven estas escenas dejando las sombras, la reacción de la gente o cortando algunos planos (Figuras 18,19 y 20). Como ya comenté anteriormente, en el anime del 97 nos encontrábamos con algunos elementos que suavizaban los momentos de violencia más extremos, pero en Berserk 2016, nos encontramos con demasiados elementos que modifican esa violencia, que como comentaba, tanto caracteriza a la obra original.



Figuras 18, 19 y 20. Ajuste por superposición. Comparativa entre el manga y Berserk 2016, donde se eliminan algunas escenas de violencia explícita



Otro de los ajustes por superposición a destacar y que aparece por primera vez en una adaptación de la franquicia de Berserk, es la censura de los pezones, tanto en los personajes femeninos como en los masculinos (Figuras 21 y 22), esta es una tendencia que ha ido cogiendo fuerza a lo largo de los años, en parte propiciado por las horas de emisión de estos productos, haciendo que deba reducirse significativamente tanto el contenido sexual como la violencia explícita.



*Figuras 21 y 22. Ajuste por superposición. Eliminación de los pezones tanto masculinos como femeninos, por primera vez en una adaptación animada de la franquicia*

Siguiendo la idea de Leitch (2007), la gran mayoría de adaptaciones de manga anime, suelen considerarse adaptaciones por celebración, ya que se intentan respetar tanto la narrativa como la estética de los mangakas y tal y como comenta Hernández (2013), esto se debe a varias características comunes entre ambos medios, pero una de las más importantes es la similitud de códigos estéticos que permite una reproducción muy fiel de muchos elementos visuales del medio manga. Esto, se puede aplicar a nuestro caso de estudio, donde, si bien es cierto que existen ajustes en las diferentes adaptaciones, podemos observar un estilo visual y unos códigos estéticos muy similares.

### 6.3.3. Adaptaciones de la franquicia en videojuegos.

#### 6.3.3.1. *Sword of the Berserk: Guts rage*

El primer juego de la franquicia vería la luz en 1999, bajo el título de *Sword of the Berserk: Guts rage*, (Figuras 23 y 24), este primer videojuego fue lanzado para la consola Dreamcast y desgraciadamente solo llegaría a dos países del continente europeo, Reino Unido y Alemania, además de su lanzamiento en los diferentes países asiáticos. El Título es un “Hack ans slash” un género dentro de los videojuegos que podía encajar perfectamente con la esencia de la obra de Kentaro Miura. En el videojuego encarnábamos a Guts y debíamos superar las distintas fases, abriéndonos paso entre los diferentes enemigos utilizando la famosa “dragonslayer” y la característica ballesta de nuestro protagonista.



Figura 23 y 24. *Sword of the Berserk: Guts rage*. Dreamcast (1999)

Si nos centramos en el tipo de adaptación, nos encontramos con un ejemplo bastante extraño en cuanto a los videojuegos basados en mangas o animes se refiere, ya que, siguiendo la idea de algunos autores vistos anteriormente: “Las adaptaciones en videojuego, son en su mayoría “adaptaciones terciarias” que provienen del *anime* adaptado del *manga*, aunque se encuentran llenas de referencias a las historias originales” (Hernández, 2013: 159). En este caso, nos encontramos con un tipo de adaptación algo especial y que, sí pone de manifiesto el carácter *Cross media* de la franquicia, creando una historia inédita hasta el momento y realizada bajo la supervisión del creador original de la franquicia. Es por eso por lo que nos encontramos con una adaptación por expansión, algo bastante inusual en cuanto a las adaptaciones a videojuegos.

Expansión: El videojuego nos narra una trama nueva que ocurre entre los tomos 22 y 23, justo antes de que Farnese, Serpico e Isidro se reencontrasen con Guts, después de la ceremonia de reencarnación de Griffith, por otra parte, en el manga se mencionarían estos acontecimientos, aunque nunca se mostrarían.

En esta expansión de la obra original, no solo le añadieron nuevas tramas, si no también nuevos personajes, en concreto 7, entre los que destacan Rita y Balzac (Figuras 25 y 26), ya que, estos dos, serán los detonantes de esta nueva aventura. Pese a la inclusión de esta nueva trama y los nuevos personajes, la historia carecía de la fuerza y profundidad de la historia principal, pues se considera un mero desvío, en el que Guts debe enfrentarse a nuevos enemigos sin avanzar en su cometido principal, esto es comparable a los capítulos de relleno que suelen introducir algunos animes míticos como *Naruto* o *One Piece*.



Figura 25 y 26. *Sword of the Berserk*: Guts rage. Dreamcast (1999). Rita y Balzac

### 6.3.3.2. Berserk: Millennium Falcon Hen Seima Senki no Shō

El segundo videojuego de la franquicia, *Berserk: Millennium Falcon Hen Seima Senki no Shō*, lanzado en Ps2 en 2004, es un videojuego que únicamente vio la luz en Japón y Corea del sur, por lo que en su lanzamiento se convirtió en un juego exclusivo del mercado asiático, con el tiempo y gracias a los fans de la saga, se han conseguido adaptaciones y traducciones no oficiales del videojuego. Al igual que con el primer juego de la franquicia nos encontramos con un Hack and slash en el que las mecánicas jugables son bastante similares, por lo que podríamos denominarlo como una “continuación” a nivel jugable.

En cuanto al tipo de adaptación del videojuego nos encontramos con una reproducción exacta de los hechos acontecidos entre los tomos 22 a 27, se nos narra de forma calcada al manga este tramo de la historia, comenzando con la batalla contra Zodd en la colina de las espadas y terminando con la batalla frente a Grunberd junto con la armadura de berserker. Pese a esto, podemos encontrar dos ajustes a lo largo del videojuego bastante claros.

Compresión: si bien es cierto que como comentaba anteriormente el videojuego trata de narrarnos los acontecimientos vividos entre los tomos 22 a 27, debido a la corta extensión del videojuego (no supera las 8h) nos encontramos con algunos elementos de la historia que han sido eliminados o abreviados para poder sintetizar todo el contenido. Esto es mucho más significativo a partir de la llegada de nuestro protagonista junto a Schierke, donde muchas de las escenas son abreviadas, haciendo que muchas de las acciones de los personajes queden algo artificiales, como el regalo de la bruja Schierke a Isidro, Farnese y Serpico.

Extensión: Al igual que ocurría en el primer videojuego, se incluyeron nuevos elementos, aunque esta vez no se trató de ninguna trama nueva, si no de un personaje nuevo que se convertía en apóstol, este nuevo personaje de nombre Charles (Figura 27), fue una sorpresa para los fans, aunque como ya había ocurrido anteriormente, tampoco aportaba nada nuevo a la trama ni a la historia de ningún personaje y únicamente se limitaba a mostrarnos un nuevo gran enemigo para nuestra protagonista, restándole en cierta medida valor a esta extensión



Figura 27. Berserk: Millennium Falcon Hen Seima Senki no Shō. PlayStation 2 (2004) Charles

### 6.3.3.3. Berserk and the Band of the Hawk

Por último, y coincidiendo con la salida de la serie de 2016, se anunció más de 12 años después del último título de la franquicia, un nuevo videojuego para todos los sistemas PlayStation disponibles en el momento (PS3, PS4, PSVita) y PC, este título ya no sería un lanzamiento prácticamente exclusivo de los países asiáticos y llegaría a todas las regiones tanto en formato físico como en formato digital en las correspondientes tiendas (PSstore y Steam).

En esta ocasión, nos encontramos con un videojuego de un corte diferente a los dos anteriores juegos de la franquicia, a diferencia de estos, nos encontramos con un *musou*, un género que en los últimos años ha comenzado a ganar popularidad fuera del país nipón, este tipo de videojuegos tienen una premisa bastante sencilla, debemos completar pequeñas misiones en escenarios cerrados, acabando con innumerables hordas de enemigos.

En cuanto al tipo de adaptación que podemos encontrarnos en esta tercera entrega de la franquicia, podemos decir que siguiendo la idea de Hernández (2013) en esta ocasión si nos encontramos con una clara adaptación terciaria, dado que proviene de la trilogía adaptada del manga. Aunque sí podemos encontrar algunos ajustes de compresión, podemos decir que está adaptado directamente de las películas de 2012 pues utiliza las secuencias de estas como forma narrativa entre niveles y solo cuando supera a esta, es cuando comienza a utilizar algunas animaciones creadas para el videojuego, que claramente, crean una gran desigualdad técnica entre las primeras extraídas de los films y las segundas creadas exclusivamente para el videojuego (Figura 28), (dado que no existía una versión animada de dichos acontecimientos, al menos en ese momento).



Figura 28. *Berserk and the Band of the Hawk*. PS4 (2016)



En cuanto a los diferentes ajustes por compresión que encontramos en el videojuego, están muy relacionados con la necesidad de condensar la historia en la menor cantidad de tiempo, haciendo posible avanzar entre los diferentes niveles sin perder demasiada información, es por esto por lo que la mayoría de los sucesos son simplificados en exceso y en muchas ocasiones se convierte en un producto casi exclusivo para fans de la franquicia, pues es necesario conocer la historia previamente.

## 7. Conclusiones

Después de analizar todas las adaptaciones de la franquicia Berserk (las dos series, la trilogía de la edad de oro y sus tres adaptaciones a los videojuegos), podemos responder a la pregunta que habíamos planteado desde el comienzo. ¿Es realmente la franquicia una historia que se desarrolla mediante los diferentes medios que componen la industria *Cross-media* japonesa? O, por el contrario, ¿nos encontramos con una repetición de elementos que realmente no siguen una estrategia narrativa conjunta, más allá de la de satisfacer a los fans de la franquicia con versiones animadas y videojuegos de la obra original?

En base al análisis realizado, podemos decir que nos encontramos con un producto *Cross-media*, pero que se encuentra centralizada en torno al medio manga (Hipotexto). Hablando de las adaptaciones animadas, la primera de las series lanzada en 1997 se podría considerar como un producto que potenciaba el manga y que dio origen a la trilogía de 2012 que terminaba la historia de la edad de oro, que, en el momento de emisión de la primera serie, aún se encontraba inconcluso. Cuatro años más tarde, se lanzaría la última adaptación animada de la franquicia, que venía a contarnos los sucesos ocurridos justo después de la conclusión de la trilogía.

En estas adaptaciones podemos encontrarnos diferentes ajustes (compresión, extensión, corrección y superposición), pese a esto, podemos decir que se trata de adaptaciones por celebración, ya que este tipo de ajustes son algo común en las adaptaciones animadas.

En cuanto a los ajustes por compresión, vemos como he comentado durante el análisis, que se han eliminado algunas tramas de manera sistemática en las diferentes adaptaciones animadas, desde la eliminación de gran parte del arco del espadachín negro, en todas las adaptaciones, pasando por la simplificación de muchas tramas (la infancia de Guts, la relación con Casca, sus problemas con los nobles, en especial el conde Julius, la eliminación del capítulo de los niños perdidos o la simplificación de algunos personajes de la banda del halcón). Pese a esto, podemos decir que estos ajustes por compresión no modifican la historia original o al menos no modifican algunos de los elementos centrales, y que tratan de reproducir de manera fiel algunos de los momentos más importantes del manga.

Si hablamos de los ajustes por corrección, nos encontramos con cambios aprobados y supervisados por el autor original, con lo que se pretendía mejorar el producto en base a los criterios de Kentaro Miura, dándole un mayor “rigor” histórico. Además de estas correcciones aprobadas por el autor nos encontramos con otras correcciones que pretenden simplificar algo las tramas, dejando algunos personajes fuera de las adaptaciones o modificando sus apariciones, para de esta forma crear un producto que sea mucho más entendible, en parte debido a que el producto original, fluctuaba entre el pasado y el presente y en las adaptaciones animadas se nos ha presentado una historia que ha sido adaptada de manera cronológica, creando menor confusión entre los usuarios

Los ajustes por Extensión, los encontramos únicamente en la última serie lanzada *Berserk 2016*, pero, estas extensiones no son una forma de ampliar la historia original o “hipotexto” si no que se han utilizado debido a los diferentes ajustes por compresión o corrección, al eliminar algunas de las tramas, como comentaba anteriormente, se han necesitado incluir algunos elementos nuevos que pudieran servir de nexo.

Por último, en cuanto a los diferentes ajustes por superposición, se han utilizado para censurar algunas de las escenas más duras de la obra original y es quizás esté, el ajuste más controvertido en cuanto a su capacidad para modificar algunos elementos de la obra original, y siendo estos mucho más flagrantes, en la última de las adaptaciones.

En la serie del 97 pudimos ver algunos elementos censurados, sobre todo relacionados con violencia extrema y a suavizar algunos elementos incluidos en el eclipse, como la mutilación de Guts y la violación de Femto. Este tipo de ajuste, que siempre es criticado por los fans, fue eliminado por completo en las trilogías, dejándonos en este aspecto, el producto más fiel a la obra original y pudiendo considerarlo en este aspecto como una celebración total. Por otra parte, podríamos decir que la serie de 2016 es la adaptación en la que más ajustes por superposición podemos encontrar y que, por tanto, más modifica ese aspecto con relación a la obra original, eliminado prácticamente cualquier elemento sexual y reduciendo muchas de las escenas de violencia extrema.

En cuanto a las adaptaciones de la franquicia en videojuegos, podemos decir que nos encontramos con algunos productos de especial importancia para la franquicia, el primero de ellos, *Sword of the Berserk: Guts rage*, es un producto de especial relevancia para la narrativa *Cross-media* de la franquicia, pues es el único de las tres adaptaciones a los videojuegos que introduciría nuevas tramas y personajes a la historia del espadachín negro, si bien es cierto que hablaríamos de un ajuste por expansión al tratarse de un producto derivado del manga, al que como ya hemos comentado con anterioridad, trata como “hipotexto”, sí que es un producto que amplía la historia mediante uno de los medios que componen la franquicia. Además, esta nueva historia fue obra del autor original, por lo que siguiendo la idea de Jenkins (2013), nos encontramos con una franquicia que mantiene al creador original muy cerca de las diferentes adaptaciones y consiguiendo crear una obra más coherente.

La segunda adaptación, *Berserk: Millennium Falcon Hen Seima Senki no Shō*, sirvió como hilo conductor de la franquicia, ya que continuaba en cierta medida (con bastante compresión) la historia de la serie del 97, siendo la única adaptación en ese momento que continuase la historia, si bien es cierto que, con animaciones limitadas a los sistemas tecnológicos del momento, sirvió como proceso de continuación para la franquicia.

Por último, con *Berserk and the Band of the Hawk*, nos encontramos en gran medida con una adaptación terciaria, pues se trata de una adaptación principalmente de la Edad de oro y la continuación que podemos ver en Berserk 2016, en este caso, sí nos encontramos con un producto más destinado a fines comerciales que a potenciar la narrativa *Cross-media* de la franquicia.

Con todo esto, podemos ver que la franquicia Berserk, tal y como comentaba anteriormente, se centraliza en torno al medio manga. Siguiendo la idea de Manuel Hernández (2013), y buscando la denominada configuración de la “infraestructura diegética” podemos decir, tras analizar los diferentes contenidos de la franquicia, que todos se centran en adaptar el manga o “hipotexto” y que las historias que encontramos por expansión, “remiten directamente al núcleo del relato y no pretenden expandirse ni configurar nuevos núcleos” (Hernández, 2013: 299).

Con todo esto podemos responder al fin nuestra pregunta de investigación, ¿es la franquicia Berserk una repetición de elementos entre los diferentes medios o por el contrario es una historia transmedia contada a través de los diferentes medios que componen la franquicia? Y, a su vez, ¿estos productos se alejan de la concepción original de la obra? Pues podríamos decir que se encuentra en un punto medio, si bien es cierto que los productos no modifican la concepción original, ya que la figura del autor ha sido fundamental en la franquicia, no encontramos una historia que se desarrolla a través de los medios, como una historia transmedia, si no que encontramos un “hipotexto” al que todas las adaptaciones hacen referencia, utilizando los diferentes ajustes para realizar adaptaciones lo más celebratorias posibles con relación al medio utilizado y, aunque si vemos algunas extensiones de la historia, estas no configuran una historia a través de los medios si no una pequeña expansión sin gran relevancia dentro del “hipotexto”.

## Conclusions

After analyzing all the adaptations of the Berserk franchise (the two series, the Golden Age trilogy and its three video game adaptations) we can answer the question we had posed from the beginning: Is the franchise really a story that is developed through the different media that make up the Japanese *Cross-media* industry, or, on the contrary, do we find a repetition of elements that do not really follow a joint narrative strategy, beyond that of satisfying fans of the franchise with animated and video game versions of the original work?

Based on the analysis carried out, we can say that we find ourselves with a *Cross-media* product, but that it is centralized around the manga medium (Hypotext). Speaking of the animated adaptations, the first of the series launched in 1997 could be considered as a product that enhanced the manga and gave rise to the 2012 trilogy that finished the story of the golden age, which, at the time of the broadcast of the first series was still unfinished. Four years later, the last animated adaptation of the franchise was released, which came to tell us the events that took place just after the conclusion of the trilogy.

In these adaptations we can find different adjustments (compression, extension, correction and overlapping) despite this we can say that these are celebratory adaptations, since this type of adjustments are common in animated adaptations.

As for the compression adjustments, we see as I have commented during the analysis, that some plots have been systematically eliminated in the different animated adaptations, from the elimination of much of the arc of the black swordsman, in all adaptations, through the simplification of many plots (the childhood of Guts, the relationship with Casca, his problems with the nobles, especially Count Julius, the elimination of the chapter of the lost children or the simplification of some characters of the band of the hawk). In spite of this, we can say that these adjustments by compression do not modify the original story or at least do not modify some of the central elements and that they try to reproduce faithfully some of the most important moments of the manga.

If we talk about the adjustments by correction, we find changes approved and supervised by the original author, which were intended to improve the product based on the criteria of Kentaro Miura, giving it a greater historical "rigor". In addition to these corrections approved by the author, we find other corrections that aim to simplify the plots, leaving some characters out of the adaptations or modifying their appearances, in order to create a product that is much more understandable, partly because the original product fluctuated between the past and the present, and in the animated adaptations we have been presented with a story that has been adapted chronologically, creating less confusion among the users.

The adjustments by Extension, we find them only in the last series released Berserk 2016, but, these extensions are not a way to extend the original story or "hypotext" if not that they have been used due to the different adjustments by compression or correction, by eliminating some of the plots, as I commented above, it has been necessary to include some new elements that could serve as a nexus.

Finally, as for the different adjustments by superimposition, they have been used to censor some of the hardest scenes of the original work and this is perhaps the most controversial adjustment in terms of its ability to modify some elements of the original work, and these being much more blatant in the last of the adaptations.

In the '97 series we were able to see some censored elements, especially related to extreme violence and to soften some elements included in the eclipse, such as the mutilation of Guts and the rape of Femto. This type of adjustment that is always criticized by fans was completely eliminated in the trilogies, leaving us in this aspect, the most faithful product to the original work and being able to consider it in this aspect as a total celebration. On the other hand, we could say that the 2016 series is the adaptation in which we can find more adjustments by overlapping and that therefore more modifies that aspect in relation to the original work, eliminating virtually any sexual element and reducing many of the scenes of extreme violence.

As for the video game adaptations of the franchise, we can say that we find some products of special importance for the franchise, the first of them, *Sword of the Berserk: Guts rage*, is a product of special relevance for the *Cross-media* narrative of the franchise, since it is the only one of the three adaptations to video games that

would introduce new plots and characters to the story of the black swordsman, although it is true that we would speak of a setting by expansion as it is a product derived from the manga, which as we have already commented previously, is treated as "hypotext", if it is a product that expands the story through one of the media that make up the franchise. In addition, this new story was the work of the original author, so following the idea of Jenkins (2013), we find ourselves with a franchise that keeps the original creator very close to the different adaptations and managing to create a more coherent work.

The second adaptation, *Berserk: Millennium Falcon Hen Seima Senki no Shō*, served as a common thread for the franchise, as it continued to some extent (with enough compression) the story of the '97 series, being the only adaptation at that time to continue the story, although it is true that, with animations limited to the technological systems of the time, it served as a continuation process for the franchise.

Finally, with *Berserk and the Band of the Hawk*, we find ourselves largely with a tertiary adaptation, since it is mainly an adaptation of the Golden Age and the continuation we can see in *Berserk 2016*, in this case if we find ourselves with a product more intended for commercial purposes than to enhance the *Cross-media* narrative of the franchise.

With all this, we can see that the *Berserk* franchise, as I commented above is centralized around the manga medium. Following the idea of Hernandez (2013), and looking for the so-called configuration of the "diegetic infrastructure" we can say after analyzing the different contents of the franchise that all focus on adapting the manga or "hypotext" and that the stories that we find by expansion, "refer directly to the core of the story and do not intend to expand or configure new cores" (Hernandez, 2013: 299).

With all this we can finally answer our research question, is the *Berserk* franchise a repetition of elements between different media or on the contrary is it a transmedia story told through the different media that make up the franchise? And do these products in turn depart from the original conception of the work?

Well, we could say that it is in a middle ground, although it is true that the products do not modify the original conception since the figure of the author has been fundamental in the franchise, we do not find a story that develops through the media, as a transmedia story, but we find a "hypotext" to which all adaptations refer, using the different settings to make adaptations as celebratory as possible in relation to the medium used and, although we do see some extensions of the story, these do not make up a story through the media but a small expansion without great relevance within the "hypotext".



## 8. Bibliografía

Burke, L (2015). *The Comic Book Film Adaptation: Exploring Modern Hollywood's Leading Genre*. University Press of Mississippi.

Drazen, P. (2011). *A Gathering of Spirits: Japan's Ghost Story Tradition: From Folklore and Kabuki to Anime and Manga*: IUniverse.

Genette, G. (1989). *PALIMPSESTOS. La literatura en segundo grado* Madrid: Taurus.

Gray, J. (2010). *Show Sold Separately: Promos, Spoilers, and Other Media Paratexts*. New York university Press

Hernández, M. (2017) *La Narrativa Cross-Media en el Ámbito de la Industria Japonesa del Entretenimiento: Estudio del Manga, el Anime y los Videojuegos*. (Tesis doctoral) Universidad de Murcia.

Ingulsrud, J. & Allen. K (2009) *READING JAPAN COOL Patterns of Manga Literacy and Discourse*. Plymouth. Lexington Books

Jeffries, D (2017). *Comic Book Film Style: Cinema at 24 Panels per Second*. Austin: University of Texas Press.

Jenkins, H. (2011). *Transmedia 202: Further Reflections*. Recuperado en : [http://henryjenkins.org/2011/08/defining\\_transmedia\\_further\\_re.html](http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html)

Jenkins, H. (2003, 15 de enero). *Transmedia Storytelling. [Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling], Technology. Recuperado en* <https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/>

Kelts, R. (2006). *Japanamerica: How Japanese pop culture has invaded the US*. New York: Palgrave Macmillan.

Kawamata, K. (2010). *Role of Trust in the Dyadic Relationship between the Author and the Editor in the Creation of Japanese Manga*. Recuperado en: [https://is.muni.cz/el/1423/jaro2013/SOC552/um/31777548/The\\_Role\\_of\\_Trust\\_in\\_the\\_Creation\\_of\\_Popular\\_Culture\\_products\\_Kawamata.pdf](https://is.muni.cz/el/1423/jaro2013/SOC552/um/31777548/The_Role_of_Trust_in_the_Creation_of_Popular_Culture_products_Kawamata.pdf)

Leitch, T. (2007). *Film adaptation & its discontents. From Gone with the Wind to The Passion of the Christ*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.

Lent, J, A. (2001). *Animation in Asia and the Pacific*. Bloomington: Indiana University Press.

López-varela, A. (2011). *Génesis semiótica de la intermedialidad: fundamentos cognitivos y socio-constructivistas de la comunicación*. En: *CIC: Cuadernos de Información y Comunicación*, vol. 16.

Rattray, T, 2017. *“Trascending CGI Shackles with Kemono Friends”*. Risonible en: [https:// wavemotioncannon.com/2017/06/08/trancending-cgi-shackles-with-kemono-friends/](https://wavemotioncannon.com/2017/06/08/trancending-cgi-shackles-with-kemono-friends/)

Revert, J. (2016B). *Orígenes y fundamentos de la intermedialidad ente cine y cómic: una aproximación para la era digital*. adComunica

Revert, J. (2020) *La intermedialidad entre cómic y cine en la era digital*. Recuperado en : <https://roderic.uv.es/handle/10550/75225>

Makiko,S Y Villa Gracia, D. (TRAD.) Villa Gracia, D, (2015). *Relaciones formales entre el cómic japonés contemporáneo y su adaptación animada*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.

VILLA GRACIA, D. (2019). *Configuración narrativa en la franquicia “Crossmedia” de Berserk*. Recuperado en: [https://books.google.es/books?hl=es&lr=lang\\_es&id=D42gDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA132&dq=berserk+kentaro+miura&ots=m8tfwSl1yF&sig=yDttYZLbrQOyBvKIYuvYIodQlpA#v=onepage&q=berserk%20kentaro%20miura&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=lang_es&id=D42gDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA132&dq=berserk+kentaro+miura&ots=m8tfwSl1yF&sig=yDttYZLbrQOyBvKIYuvYIodQlpA#v=onepage&q=berserk%20kentaro%20miura&f=false)

**9. Anexo**

Currículum vitae (en la siguiente página)



# Guillermo López Muñoz

21/12/1993

## Contacto



674 636 098



guillermolomu@gmail.com  
al385608@uij.es

## Datos académicos

**Universidad Jaime I**

**Grado en Comunicación Audiovisual | Actual**

**Florida Universitaria**

**FP superior Comercio y marketing | Septiembre 2016 - Julio 2017**

**Sedaví IES**

**FP Medio administración | Septiembre 2014- Julio 2016**

## Habilidades Diseño



## Idiomas

**Castellano y catalán:**  
Nativo.

**Inglés:**  
Nivel B1

## Más información

- Carné de conducir.
- Vehículo propio.
- Disponibilidad total.