

RESUMEN DE TESIS

Título: La Narrativa Cross-Media en el Ámbito de la Industria Japonesa del Entretenimiento: Estudio del *Manga*, el *Anime* y los Videojuegos

Autor: Manuel Hernández Pérez DNI 48496298-Q

Directores: Dr. Juan Antonio Suárez Sánchez / Dr. José Gabriel Ferreras Rodríguez

Nombre del Programa de Doctorado: "Técnicas y Métodos Actuales en Información y Documentación" (Bienio 1994-96 al 2005-07)

Objetivo general

- Definir y explicar los fenómenos de Narrativa *cross-media* a escala global, en especial, aquellos relacionados con la industria japonesa del entretenimiento y sus principales productos: *manga*, *anime* y videojuegos. La relación entre estos productos y su expansión mediática en forma de *media-mixes* será estudiada a través de diferentes herramientas teóricas y su aplicación a casos específicos de la industria cultural japonesa.

METODOLOGÍA

- Revisión histórica de los principales autores e investigadores sobre Narrativa, *Transmedia Storytelling*, *Manga*, *Anime* y cultura japonesa desde diferentes perspectivas teóricas (Teoría literaria y de géneros, sociología política, historia del arte, *film studies*, etc.).
- Caso de estudio con aplicación del marco teórico desarrollado

RESULTADOS / CONCLUSIONES

Para el análisis del macro-relato de *Full Metal Alchemist* (Square Enix, 2001-2011) se ha desarrollado una metodología fundamentada en varios ejes de análisis.

- En la primera de ellas se ha caracterizado la NC de la franquicia como una arquitectura reticular centralizada que sigue la tradición de otras franquicias del *manganime* japonés. Se analizan así mismo otras características de la intertextualidad del macro-relato, en función de su relación con los géneros *shōnen* y CF.
- Seguidamente, se ha utilizado el concepto de Estructura Profunda para definir qué elementos son imprescindibles en la construcción de mundos narrativos. En ese sentido se ha adoptado una visión desestructurada –ecléctica si se prefiere– de la narrativa. La narrativa es por tanto no una cualidad monolítica sino un prototipo por cuya aproximación definimos diferentes actos como poseedores o no, de cierto grado de *narratividad*.
- Una vez definidas aquellas cualidades que consideramos esenciales de la narrativa, según los diferentes marcos teóricos y adaptados al contexto de las franquicias *cross-media* japonesas, hemos incorporado a nuestro análisis otras herramientas narratológicas con el propósito de relacionar el producto narrativo con una estructura superior de comunicación.

THESIS SUMMARY

Title: Cross-Media Narrative in the Context of the Japanese Entertainment Industry. Manga, Anime and Videogames

Author: Manuel Hernández Pérez DNI 48496298-Q

Directors:

Dr. Juan Antonio Suárez Sánchez

Dr. José Gabriel Ferreras Rodríguez

Doctorate Program Title: "Information and Documentation current technics and methodologies" (1994-96 / 2005-07)

OBJECTIVES

To define and explain the phenomena of Cross-Media Narrative on a global scale, particularly those related to the Japanese entertainment industry and its main products: *manga*, *anime* and videogames. The relationship between these products and their diffusion through media in the form of media-mixes will be studied by means of different theoretical tools and their application to specific cases in the Japanese cultural industry.

METHODOLOGY

- Historical review of main studies about *Transmedia Storytelling*, Manga, Anime and Japanese Culture from different perspectives (Literature and genre Theories, political sociology, Art and Film Studies, etc.).
- Case of study as an implementation of a theoretical framework

MAIN RESULTS

For the analysis of the macro-tale of *Full Metal Alchemist* Franchise (Square Enix, 2001-2011) a methodology has been developed founded on some central areas of analysis.

- In the first of these the Cross-Media Narrative of the franchise has been characterized as a reticular centered architecture that follows the traditions of other franchises of Japanese manganime. In this way other characteristics of intertextuality of the macro-tale are analyzed, based on their relationship with shōnen and SF genres.
- Next, the concept of "Deep Structures" has been used to define the elements as indispensable in the construction of "storyworlds". In this sense, an unstructured vision has been adopted –eclectic if preferable– of the narrative. The narrative is not, therefore, a monolithic quality but a prototype for whose approximation we define different acts as possessor or no, of a certain "degree of narrativity".
- Once these qualities that we consider essential of narrative are defined, following the different theoretical frameworks and adapted to the context of the Japanese cross-media franchise, we have incorporated in our analysis other narrative tools with the purpose of relating the narrative product with a higher communication structure