

# XXXHolic: un universo transmedia en constante expansión

## XXXholic: an ever-expanding transmedia universe

 Victoria Amelia Romero-Varela<sup>1</sup>

### Resumen

El siguiente artículo se propone indagar sobre el concepto de narrativa transmedia (*transmedia storytelling*) -tal como lo entiende Henry Jenkins y otros autores- aplicado al campo de la videoanimación japonesa. En esta reflexión se analiza el universo transmedia del *manganime xxxHolic*, del grupo de autoras japonesas CLAMP. Además, se estudia tanto la relación entre sí de los distintos elementos de la narrativa y su nexos con otras obras de las autoras (que incluyen desde otros mangas hasta *merchandising*), como las distintas prosumisiones que se originan a partir de este universo narrativo, tanto en su relación con otras franquicias comerciales (convergencia corporativa) como las que realizan los propios fans de la obra (fanfics, fanarts, doujinshis, AMV's, etc.).

**Palabras clave:** Animé; manga; narrativa transmedia; fans; prosumidores

### Abstract

The following article is an enquiry into the concept of transmedia storytelling -as proposed by Henry Jenkins and other authors- applying it to the field of Japanese animation. We analyze the transmedia universe of *manganime xxxHolic* by CLAMP a Japanese collective of female authors. We will study the relationship among different elements of the storytelling. We will also see the links between this universe and other works by the same authors (works that range from mangas to merchandising). We will also consider different instances of prosumer is originated from this narrative universe, and related both in other commercial franchises (corporative convergence) and creations by fans of the work (fanfics, fanarts, doujinshis, AMV's, etc.).

**Keywords:** Anime, manga, transmedia, storytelling, fans, prosumers

**Tipología:** Artículo de reflexión

**Recibido:** 18//08/2017

**Evaluado:** 04/01/2018

**Aceptado:** 18/01/2018

**Disponible en línea:** 09/02/2018

**Como citar este artículo:** Romero-Varela, V.A. (2018). XXXHolic: un universo transmedia en constante expansión. *Jangwa Pana*, 17 (1), 101-114. Doi <http://dx.doi.org/10.21676/16574923.2319>

---

1. Licenciada en Comunicación Social. Universidad Nacional de Rosario. Argentina. Correo electrónico: yun\_tao1@hotmail.com. ORCID ID: 0000-0002-2145-9924

## Introducción

### La narrativa transmedia en relación con la videoanimación japonesa

**A**l contrario de lo que ocurre en Occidente, en Japón es frecuente encontrar que distintos episodios de una misma historia se cuenten a través de distintos formatos. Estos pueden ser, además de la clásica industria del animé, el manga y los videojuegos -lo que el chileno Del Villar-Muñoz (2003; 2004) denomina “videoanimación japonesa”-, también novelas ligeras, juegos de cartas, obras de teatro, *dorama* (miniseries con actores reales) y películas *live-action*, obras de teatro *takarazuka* y musicales, *web-comics*, *CD drama* (una suerte de radionovela), etc. Esto sin olvidarnos de todo el *merchandising* detrás de ellos, como los productos tradicionales: remeras, posters, juguetes, revistas especializadas, etc. que llegan a ser de lo más ingeniosos y creativos, también colaboraciones con marcas de ropa en las que los personajes de un manga “modelan” para una revista o aparecen siendo los guías de una revista de turismo. Si bien, como dice Jenkins (2010), no todo el *merchandising* es transmedia, la colaboración entre marcas -que el autor denomina “convergencia corporativa”- está mucho más consolidada que en Occidente, lo que abre la posibilidad a que estos objetos se integren al argumento o salgan de este. Y esto sin tener en cuenta la amplia producción de los fans prosumidores, tanto japoneses como foráneos que están acostumbrados a hacer desde ilustraciones y *doujinshis* (historietas amateur), *AMV's* (videoclips de animé), *fanfictions* e incluso el mismo *cosplay*. Por lo tanto, la interacción de los fans de la videoanimación japonesa con sus objetos culturales favoritos no empezó ayer, sino que podemos encontrar que se desarrolla casi en paralelo con el crecimiento de la industria.

Habiendo muchas piezas en la industria del *manganime*<sup>2</sup> que responden en mayor o menor medida a lógicas transmedia es difícil encontrar un ejemplo que reúna todas las posibilidades que las narrativas transmedia ofrecen. Sin embargo, sí es justo aclarar que muchas de estas *storytelling* niponas se convierten en transmedia con el paso del tiempo. En 2018 nos estamos encontrando con la reapertura de distintos universos que ya parecían cerrados de modo definitivo (como ocurre en Occidente con el renacimiento de series como *Prison Break* o *Twin Peaks*). Estos renacimientos no son “reboots” ni “remakes” sino que son continuaciones, precuelas o *gaidens* (historias complementarias) de las historias ya conocidas, teniendo a los mismos personajes (caso *Dragon Ball*) o tomando nuevos personajes y escenarios (caso *Saint Seiya*). Pero el caso que hemos elegido y describiremos a partir de ahora tiene características que lo hacen casi único. Hablamos de *xxxHolic*<sup>3</sup>.

Para la elaboración de este artículo sobre *xxxHolic* y el universo CLAMP hemos revisado diversos conceptos referidos a la narrativa transmedia ya que no existe una definición inequívoca de esta. Por un lado, se encuentra la concepción que maneja el teórico estadounidense Henry Jenkins quien pone su acento en los prosumidores (aquellos quienes consumen y producen al mismo tiempo estos textos mediáticos). También tomamos en cuenta la labor de Carlos Scolari (2013) en su obra “*Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*” que se centra fundamentalmente en el estudio de diversos casos que no solo guardan vinculación con el entretenimiento sino con el periodismo ciudadano. Los autores Capalans, Gosconia y Porto-Renó (2012) se preocupan fundamentalmente por cómo producir esas narrati-

2. *Manganime* acrónimo de los términos manga y animé en Santiago-Iglesias, J. A. (2010, p. 587)

3. Se pronuncia simplemente “Holic” (la h suena como j). En japonés las X dan la idea de cruce, no de variable o incógnita. La triple X tampoco se asocia con la pornografía como ocurre en Occidente.

vas transmedia, coincidiendo con Scolari quien señala que los límites “no son claros”. A su vez, el brasileño Denis Porto Renó (2008) pone el acento en lo interactivo y el uso de las nuevas tecnologías de la comunicación y se esfuerza en dejar clara la diferencia entre dos conceptos que normalmente se confunden: transmedia y crossmedia, señalando que en el primer concepto prima la idea de una historia narrada en fragmentos a través de distintas plataformas y el crossmedia es un mismo mensaje en varias plataformas. Analizando casos de ficción, este límite no está muy claro. ¿Cuándo el mensaje varía o se repite lo suficiente? Sin embargo, hemos tratado de tener el cuidado de usar aleatoriamente estos términos y ser fieles sobre el uso de la teoría en el trabajo de investigación en campo.

En cuanto a la concepción del fan y sus prácticas (que de aquí en más se presentará) son fundamentales las perspectivas que describen Jenkins<sup>4</sup> (2008) y Álvarez Gandolfi y Borda<sup>5</sup> (2014), y aquí se ha considerado un concepto similar (Romero-Varela, 2016) al referirse a los *otakus*. En todos los casos, los fans son fundamentales para la videoanimación japonesa y nos atrevemos a decir que se han desarrollado a la par de ella. Todos estos conceptos serán contrastados con el análisis de distintas piezas artísticas sobre este título. Allí tendremos en cuenta tanto las realizadas por el estudio CLAMP individualmente como las realizadas junto a sus asociados artísticos y comerciales. Dedicamos un apartado a las producciones de los fans, ya que sin la interacción de los consumidores no hay verdadera narrativa transmedia.

4. “Las instituciones poderosas intentan establecer conexiones más consistentes con sus bases y los consumidores aplican al trabajo, la educación y la política las destrezas adquiridas como fans y jugadores” en Jenkins, H. (2008 p.32).

5. “La clasificación de las convenciones de fans como rituales extraordinarios de la sociedad civil podría apoyarse en torno de las propiedades formales para pensar la función de todo rito social como performance u obra teatral: la repetición, la estilización, el orden y la puesta en escena” en Álvarez Gandolfi, F. y Borda, L. (2014 p.57).

### ***xxxHolic* como ventana para abordar narrativas transmedia**

Dentro de ese vasto mundo de posibilidades, elegimos un caso particular que es el del universo de *xxxHolic* del estudio CLAMP. Este grupo creativo está compuesto por cuatro mujeres japonesas quienes han sido responsables de diversos títulos de gran éxito no solo en Japón sino a nivel mundial, como lo son *CardCaptor Sakura*, *X*, *RG Veda*, *Magic Knight Rayearth* (traducido a veces como *Guerreras mágicas* o *Luchadoras de leyenda*), etc. Sus obras abarcan todos los géneros y públicos posibles. Además, han trabajado como ilustradoras, diseñadoras de personajes para otros animés, etc.

*xxxHolic* nace originalmente como un manga que se serializa en Japón en las páginas de la revista “Young Magazine” de Editorial Kodansha entre los años 2003 y 2010, para luego pasar a la “Bessatsu Shounen Magazine” entre 2010 y 2011. Finalmente fue recopilado en 19 volúmenes de 200 páginas cada uno.

Si bien existen muchísimas historias que nacen como manga y luego saltan a otros formatos (como dijimos es algo frecuente) la particularidad de esta historia es que está concebida desde un primer momento con la posibilidad de ser hipertextual, crossmedia y transmedia. La historia está plagada de referencias a otras obras de CLAMP, las que en un principio son apenas pequeños ‘guiños’ visibles a través de objetos que aparecieron ya en otras obras de las CLAMP, pero a los pocos capítulos nuevamente vemos asomar en la tienda de deseos de Yuuko (la protagonista de *xxxHolic*) a Syaoran, la princesa Sakura<sup>6</sup>, Kurogane y Fye, y los protagonistas de otra manga que recientemente había dado inicio (*Tsubasa Reservoir Chronicles* -de ahora en más

6. Sakura y Syaoran (o Shaoran) son los personajes principales de *CardCaptor Sakura*. Los que protagonizan TRC son una versión de un universo paralelo de este, como luego se explica en la trama.

se usará como sinónimo sus siglas TRC-) pidiéndole ayuda a ella. Allí podemos apreciar algo muy interesante: la misma escena contada desde dos puntos de vista diferentes en cada manga.

Podría haber quedado simplemente en la mera aparición anecdótica, pero los hechos de una historia afectan a la otra de modo significativo y es común encontrar capítulos de *crossover* (como ocurren entre las sagas *Chicago* de Dick Wolf). En este caso, pero el primer encuentro no es menor: lo que Yuuko les concede a los viajeros es la posibilidad de viajar por diversos “mundos”, recuperando los fragmentos de la memoria de la princesa que se esparcieron por todo el universo. Estos mundos no son otra cosa que todas las obras que las CLAMP habían hecho hasta el momento (unos veinte títulos aproximadamente) más muchos otros inventados para *TRC* donde aparecen versiones ‘alternativas’ de los mismos personajes. Por ejemplo, el hermano de Sakura, Touya en una versión es un rey, en otra un empresario, en otro un mozo, etc.

Sobre el final de ambas historias, estas nuevamente se cruzan por capítulos enteros produciendo entre ellas grandes modificaciones y además se integra también el canon de *Card Captor Sakura*, posiblemente la serie más famosa de CLAMP a nivel mundial. Hay que decir que al ‘finalizar’ estos títulos, muchas dudas no quedaron resueltas y explicadas, pero se anunció que continuarían en nuevas historias a futuro. Finalmente, cada historia se reabrió a los pocos años.

La historia, tanto por su trama como por el *crossover* permanente con otras obras, pasa rápidamente de los casos individuales de misterio sobrenatural o la vida cotidiana de los personajes a tramas más complejas que involucran temas de corte metafísico como el destino, la muerte y la reencarnación, las almas gemelas, el propósito

de la vida y el lugar que cada ser ocupa en el universo, etc., todo esto mezclado con capítulos de drama y de comedia. La narrativa abre lugar a que sean comunes en la trama no solo los fantasmas, los espíritus y las pariciones oníricas, sino también las almas divididas en distintos cuerpos, los clones, los infinitos universos alternos, la crisis del orden de esos universos que derivan en que las relaciones entre los personajes varíen en ciertos momentos de la historia al estilo de las “Crisis Infinitas” de DC, pero todo ocurriendo en una misma línea argumental que se fragmenta en varias.

En este sentido, es justo decir que la narrativa (solo teniendo en cuenta la versión manga que es la primera en aparecer) exige muchísimo de sus lectores. El manga se puede leer sin conocer el resto de las historias y entenderlo, pero para tener una real comprensión, e incluso un disfrute de lo que está pasando es necesario interesarse por los otros trabajos de CLAMP. Hasta aquí podemos hablar levemente de una gran historia presentada en varios títulos, pero -aquí entra en juego la narrativa transmedia- esta historia empieza a saltar a otros formatos, los cuales aportan más capítulos a la ya de por sí compleja trama. En sí, el verdadero éxito de la serie guarda mucha vinculación con esta permanente operación de mostrar/omitir información en momentos precisos y aumentar esta tensión lo más posible en el relato, haciendo que los fans comiencen a intercambiar entre sí toda clase de teorías con el fin de explicar y comprender lo que está pasando, de modo similar al que lo hacía *LOST* en su época de serialización. Verdaderos ‘ríos de bytes’ han circulado en foros, chats, etc. hablando del tema. Incluso, lo siguen haciendo, aunque en menor medida.

La razón por la que no elegimos *TRC* como objeto de estudio es por un lado, por las enormes derivaciones que esta obra tiene mientras

que *xxxHolic* es más fácil de resumir al menos a nivel de narrativa transmedia. Habiendo establecido su íntima relación con *Tsubasa*, alcanza los fines de nuestro trabajo. Por el otro, porque las intervenciones que hace Watanuki (el otro protagonista) en otros formatos son por demás interesantes como apreciaremos más adelante.

## Personajes y trama

Para poder explicar las distintas derivaciones transmedia de la historia es muy necesario tener en claro los personajes y sus relaciones. A diferencia de franquicias como *Pokémon* en las que los personajes no son tan 'vitales' a la trama (especialmente los humanos) o casos como *Heroes* que trata de historias más bien corales, aquí se encuentran muy bien definidos, y la omisión de un personaje puede llegar a ser muy importante. Antes de continuar, aclaramos que todos los nombres se presentan en el sentido de lectura occidental, es decir, primero el nombre y luego el apellido.

La premisa es a simple vista sencilla. Kimihiro Watanuki es un estudiante de secundaria, huérfano bastante miope con pequeño gran problema, es seguido por espíritus que lo acosan permanentemente. Un día llega a una extraña tienda atendida por Yuuko Ichihara, una exuberante mujer que dice ser capaz de cumplir cualquier deseo si se paga 'el precio justo'. Watanuki acepta trabajar para ella principalmente limpiando, cocinando y ayudando con los clientes de la tienda a cambio de que lo libre de su maldición.

Otros personajes relevantes en la trama son Shizuka Doumeki (compañero de clases de Watanuki, quien ve espíritus pero es inmune a las maldiciones y que comparte un parecido idéntico con Haruka, su abuelo ya fallecido), Himawari Kurogoni (compañera de Watanuki e interés romántico de este). Kohane Tsuyuri (una niña médium) y Maru & Moro (dos seres mági-

cos creados por Yuuko). Mención aparte merece la Mokona negra, un ser de magia parecido a una bola de arroz con orejas que se comunica con su compañera, la Mokona blanca, que acompaña a los viajeros de *TRC*.

Otros personajes de aparición frecuente son Zashiki-Warashi, Ame-Warashi, Koda-Kitsune, el globero, etc. Estos personajes no son influyentes en la trama en sí, pero tienen una particularidad: son personajes icónicos del folclore japonés, lo que expande las posibilidades narrativas de la historia abarcando incluso la misma mitología japonesa.

## Las encarnaciones de *xxxHolic* dentro de la industria del entretenimiento japonés

### Manga

Como hemos dicho, el formato manga es el que da origen a esta historia. La primera serie recibió simplemente el nombre de *xxxHolic* publicada semanalmente hasta recopilar 16 tomos. Allí se cuenta desde el encuentro de Watanuki con Yuuko en la tienda hasta el momento en que ella le revela el secreto de su existencia y le anuncia su pronta desaparición. Luego la serie recibe el nombre de *xxxHolic: Rou* -traducible al español como *xxxHolic: jaula-* y sigue por 3 tomos recopilatorios más hasta su fin en 2011. En ese período la serie da un salto cuatro años en el tiempo y nos muestra a Watanuki ya convertido en un mago administrando la tienda. A veces la serie paró su publicación para dar tiempo a *TRC* de llegar a los eventos en común.

Finalmente, la serie reabre en 2013 bajo el nombre de *xxxHolic: Rei* -traducible como *xxxHolic "retorno" o "reversa"*-. La serie desconcierta cuando arranca nuevamente con Yuuko como dueña de la tienda, pero con algunos hechos del canon original cambiados. Finalmente, al tercer tomo se descubre que todo ha sido un sueño. La

serie aún sigue en curso en Japón y mantiene relación con la reapertura de *TRC* que recibe el nombre de *Tsubasa World Chronicle*<sup>7</sup>.

Cabe destacar que varios personajes de *xxxHolic* han sido vistos ‘de fondo’ en otra obra reciente de CLAMP, un manga llamado *Kobato* que trata de una chica con la misión de sanar corazones rotos. A su vez, se ven negocios que aparecen también de fondo en *Holic* y en los mangas especiales *Clamp in Wonderland*, una serie en la que distintos personajes del *Clampverso* se chocan por los motivos más diversos y se relacionan con personajes de *TRC*, *CardCaptor Sakura*, *X* y también *Kobato*<sup>8</sup>.

### Material audiovisual en formato animé (series de TV, OVAs y películas)

La primera versión animada de *xxxHolic* es una película de 2006 llamada *xxxHolic: Manatsu no yoru no yume* -traducible como “*xxxHolic: el sueño de una noche de verano*”- producida por el estudio Production I.G. Allí nos encontramos con los personajes habituales de la historia, protagonizando una aventura que no aparece en el manga. Sin mediar introducciones, aparecen Yuuko, Watanuki y el resto yendo a realizar un trabajo a un lugar de veraneo. El final de la película se relaciona con el final de la película de *TRC* “*La princesa del reino enjaulado*” quien también presenta un mundo que no aparece en el manga. Es decir, ambas películas aportan información nueva por lo que nos encontramos con una narrativa transmedia.

La primera serie animada de *xxxHolic* se produjo en 2006 y consta de veinticuatro capítulos por el mismo estudio que hizo la película. Se suponía que la serie se adaptaría a la primera parte del

manga. Aquí parece interesante detenernos dado que hay cierta resistencia a considerar las adaptaciones como parte de las narrativas transmedia. Por ejemplo, el teórico Jeff Gómez (como se citó en Scolari, 2013) las deja aparte, pero, en el caso de las adaptaciones de animé, hay que considerarlas en cada caso; primero porque estas adaptaciones nunca son totalmente fieles dado que agregan escenas nuevas o narradas de otro modo (de hecho, en algunos casos no son nada fieles, apenas toman los personajes y algunos conceptos de la trama y se desarrollan de un modo muy libre<sup>9</sup>) y, segundo: porque estas adaptaciones a veces crean arcos argumentales enteros con situaciones y personajes nuevos (que se consideran ‘de relleno’) para aguardar nuevo material del manga original que sí se puede adaptar.

En el caso de *xxxHolic* nada es tan extremo. La serie es lo suficientemente parecida en el comienzo al manga, pero prontamente aparecen algunas historias nuevas mezcladas con versiones alternativas de hechos del canon. Un poco más fiel al original es la secuela de 2008 *xxxHolic: Kei* -este último término se puede traducir como “forma” o “figura”- que adapta hechos posteriores hasta la primera serie. No obstante, hay que destacar que en esta serie se borran todos los rastros del *crossover* con *Tsubasa Reservoir Chronicle*, ya que la adaptación de este manga corre a cargo de otro estudio de animación y por cuestiones de derechos no se puede hacer uso de los personajes. De todos modos (a excepción de la aparición de Mokona blanca) estas omisiones tampoco perjudican demasiado la trama y podrían estar sucediendo sin que el espectador las vea.

Hacemos la salvedad de que Watanuki, Yuuko y Mokona negra sí aparecen en el segundo capítulo del animé de *Tsubasa Reservoir Chronicles*

7. En 2017 reabrió el manga de *CardCaptor Sakura* y se especula que esta nueva trama se relacionará directamente con *Holic* o con *Tsubasa*.

8. Versión en forma de vídeo animada por fans: [https://www.youtube.com/watch?v=Q\\_dova\\_Pztl&t=57s](https://www.youtube.com/watch?v=Q_dova_Pztl&t=57s)

9. Un caso cercano a Clamp es el animé basado en su obra *Angelic Layer*. Son tantas las digresiones con respecto al manga original que en el primer caso la protagonista tiene un novio, mientras que en el animé el novio es otro personaje y su novio original está en pareja con su mejor amiga.

(su participación es demasiado importante para ser omitida) como en la saga de OVA's llamada *TRC: Tokyo Revelations* que adaptan este arco argumental en que Sakura y los demás viajeros vuelven a la tienda de deseos.

Como dijimos, las dos series de animé no tienen vinculación con su serie hermana y adaptan con bastante digresión lo sucedido en el manga, pero se comenta que las CLAMP quedaron muy disconformes con estas adaptaciones, por lo que decidieron controlar más de cerca las animaciones posteriores. Estas serían solamente varias OVA's que describiremos a continuación con más detenimiento porque sus lógicas de producción son más complejas:

*xxxHolic: Shunmuki*<sup>10</sup> son dos OVA's de 45' cada uno, que salieron a la venta en 2009 junto a los tomos 14 y 15 del manga (es decir; solo se pueden comprar si se compra el manga). Aquí se trata de una adaptación del manga de un capítulo en que Watanuki debe reunir varios objetos para ir al mundo de los sueños (en las OVA's ya aparece con varios en la mano y en el manga los busca a todos). Finalmente, al abrir el mundo de los sueños se encuentra con la verdadera princesa Sakura (no la de la serie que resulta ser un clon) que yace dormida en un limbo. Tiene su contraparte en TRC con la OVA *TRC: Shunraiki*<sup>11</sup> donde también hace una pequeña aparición Yuuko.

*xxxHolic: Rou*<sup>12</sup> es un OVA que se comercializa junto al Tomo 17 del manga. Adapta la desaparición de Yuuko y una nueva historia en que Watanuki ya es dueño de la tienda de deseos.

*xxxHolic: Rou Adayume* es el título de otra OVA -traducida como "*xxxHolic: Jaula del sueño*

egoísta"- que se comercializa con el tomo 19, es decir; el final del manga original. Este es el caso más interesante de narrativa transmedia, ya que si bien tanto el tomo 19 como el OVA son una conclusión a la historia, no nos presenta la misma información. El manga -que recordemos, había dado un salto de cuatro años en el futuro con Doumeki ya yendo a la universidad y Himawari mudándose al norte- finaliza doscientos años en el futuro. Hecho del que no nos percatamos hasta las últimas dos páginas en que vemos a Watanuki hablando con Doumeki, pero al final pronuncia las palabras "de verdad te pareces a tu abuelo de joven", dándonos a entender que ese muchacho es en verdad un nieto de Doumeki. En cambio, el OVA *Adayume* traslada la historia simplemente diez años en el futuro. Allí Doumeki viene a contarle a Watanuki que va a casarse con Kohane (que tiene 24 años a esta altura). Himawari también se ha casado, vive en el norte y se ha alejado de la vida de Watanuki, quien le hizo prometer que no iba a volver a verlo nunca más. No obstante, su verdadero duelo es por la pérdida de Yuuko. La unión del tomo 19 con la información del OVA nos permite completar el rompecabezas de la identidad del nuevo Doumeki, quien por deducción es nieto de Shizuka y Kohane y ha heredado los poderes mágicos de sus ancestros.

Además de todo lo referido a animés estrictamente de *xxxHolic* o *TRC* hay dos casos más a mencionar:

En el capítulo primero del animé de *Kobato* (otra obra de CLAMP adaptada al animé en 2011), Kobato mantiene un largo diálogo con una anciana amiga de Yuuko. En el capítulo 17<sup>13</sup>, la protagonista entra a la tienda de deseos y tiene un breve diálogo con Watanuki y aparece un parque de diversiones llamado Mokona-land.

10. Tráiler subtítulo disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=FfLFwtRGAo8>

11. Tráiler subtítulo disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=ROZuzdbAtpw>

12. Tráiler subtítulo disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=2VTJ8pN8o-g>

13. Escena subtítulo disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=YI4uPly5qhU>

Con respecto a las historias llamadas CLAMP in Wonderland, aunque tienen su contraparte animada no se trata más que de un videoclip con animación<sup>14</sup> nueva en que las Mokonas (negra y blanca) hacen travesuras y empiezan a viajar por todos los universos de las autoras. Estos videoclips han permitido producir mucho *merchadising* reuniendo a los protagonistas de distintas series, desde posters hasta juegos de ajedrez.

### Novelas ligeras y cuentos

Existe una novela llamada *xxxHolic: Another Holic Landolt-Ring Aerosol* compuesta por cuatro capítulos. La primera adapta el primer capítulo del animé y las demás cuentan nuevas historias ubicadas en la primera etapa del relato tiene ilustraciones nuevas de las autoras. Ninguna de ellas fue traducida al español.

Más influencia en la trama tiene el libro de cuentos infantiles nombrado *Soel and Larg: The Adventures of Mokona Modoki*<sup>15</sup>. Esta serie de cuentos, ilustrados todos por Clamp sirve tanto como precuela a *Holic* como a *Tsubasa*, ya que cuenta el origen de la Mokona negra y Mokona blanca que fueron creados por Yuuko y por Clow varios siglos atrás. Acá se vuelve nuevamente a la relación con *CardCaptor Sakura*, ya que el mago Clow fue quien creó las cartas que busca Sakura Kinomoto en la serie. Además, aparecen personajes de esta como Kerberos y Yue. Este libro es un claro ejemplo de la narrativa transmedia, ya que si bien el formato y el contenido son sumamente independientes de la obra original (incluso apunta a un público netamente infantil) suma un dato importante al canon de *xxxHolic*. Gracias a este libro podemos descubrir que Yuuko estuvo muy enamorada de Clow y de allí se explica su decisión de seguirlo en la muerte al final de su historia.

14. Disponible subtulado en: <https://www.youtube.com/watch?v=76T-d-NBqOO>

15. Se puede descargar una versión en español por los fans siguiendo el link: [http://www.crossed-destinies.net/index.php?seccion=soel\\_to\\_larg](http://www.crossed-destinies.net/index.php?seccion=soel_to_larg)

### Videojuegos

A pesar de todo el potencial que tiene *xxxHolic* para narrar historias nuevas, ha sido altamente desaprovechado. Apenas existe un solo videojuego con formato RPG llamado *xxxHolic: Watanuki no Izayoi Sowa* para Playstation 2. Existen pocos *reviews* de este juego en occidente ya que es necesario tener la versión japonesa de la consola para jugarlo y emularlo resulta muy difícil. Aparentemente es una aventura más de Watanuki y Yuuko resolviendo un caso que no aporta mucho a la trama.

### CD drama

Existen varios CD drama (una suerte de radioteatro) que cuentan diversas historias mezcladas con temas musicales ya usados en la serie. Cada CD trae un breve relato centrado en cada uno de los personajes (Watanuki, Yuuko, Himawari, etc). Las voces son las mismas que en el animé, aportan escenas nuevas, pero no son muy relevantes a la trama.

zzPor un lado, se han hecho algunas *one-short* en forma de manga que se comercializan únicamente con los CD<sup>16</sup> y que a su vez presentan versiones alternas de personajes de otros mangas de las autoras, más unos totalmente nuevos (luego se revelarán como las “mascotas” de un evento conmemorativo de CLAMP). Más interesante ha sido la puesta en escena de un teatro en que los actores de voz (caracterizados como los personajes) actúan frente a un público en vivo<sup>17</sup> en ocasión de un espectáculo llamado CLAMP Festival. Es importante destacar la reacción del público que exclamaba emocionado en escenas claves del argumento (como cuando se presenta

16. En este punto no estamos del todo seguros que se trate de historietas que cuenten aventuras distintas a los CD o se complementan con este (esto último es más probable). Tema que quedará para una investigación ulterior.

17. Se puede ver un fragmento sin subtítulos en este enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=YC3TZ3XCYEQ>



Sakura). La filmación de este teatro fue luego recopilada en un DVD especial llamado también CLAMP Festival.

## Blood C

*Blood C* es un animé de 12 capítulos producido por el estudio Producciones I.G. en 2012 y un año después continuado en una película estrenada en cines. La historia narra la vida de Saya Kisaragi, una adolescente de un pequeño pueblo japonés en donde empiezan a aparecer monstruos que asesinan gente. Saya posee una katana (espada japonesa) capaz de hacerle frente a este mal y su personalidad cambia rotundamente al entrar en contacto con la sangre de estos monstruos, volviéndose letal.

Como saga, *Blood C* se inserta dentro de otro universo crossmedia que es el de las sagas *Blood* (que reúnen a otros títulos como *Blood: the last vampire* o *Blood*) pero que hasta entonces nada tenía que ver con CLAMP o su obra. Sucede que para este animé se le encargó el diseño de personajes. En un primer momento parecía que este sería todo el aporte del estudio, pero en la trama vemos a Saya hablar con un extraño perro que le daba consejos acerca de cómo debía encarar su misión. Los fans comenzaron a hacer especulaciones al ver que la voz del perro era la de Jun Fukuyama, famoso *seiyuu* (actor de voz) que había hecho de Watanuki en los animés y CD drama. De hecho, comenzaron a llamar al personaje con el apodo de “Wata-Inu” (Watanuki perro). Tantas sospechas se confirman posteriormente en la película de *Blood-C* en la que Saya finalmente llega a la tienda de deseos<sup>18</sup> en donde la recibe Watanuki y le explica que el perro era una forma para poder comunicarse con ella ya que -por razones de la trama- no puede salir de la tienda. Esto no solo pone a *Blood-C* conec-

18. Se puede ver un fragmento subtulado en este enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=YUeNOAmOtf8>

tada con el multiverso CLAMP sino que pone a la historia en el mismo mundo que transcurre *xxxHolic*.

## Suga Shikao x CLAMP

Suga Shikao es un cantante japonés de música funki-pop conocido principalmente por haber puesto el tema principal (a veces el *opening*<sup>19</sup> o *ending*<sup>20</sup>) de todas las encarnaciones de *xxxHolic* animadas y su nombre aparece cada tanto vinculado a la franquicia.

En 2011 apareció un *one-short* de apenas cuatro páginas llamado *xxxHolic-Shi* en el que el cantante se presenta como cliente a la tienda que ahora gestiona Watanuki tras desaparecer Yuuko. El deseo de Suga Shikao es ser famoso por lo que le pide a Watanuki que lo ayude a componer canciones. Dicha historieta apareció en una revista dedicada a los quince años de carrera del cantante. La revista se regalaba con la compra del CD conmemorativo<sup>21</sup>.

Luego, en diciembre del 2015 se unió nuevamente a *xxxHolic*. En el videoclip de un nuevo sencillo del cantante llamado “*Anata hitori dake shiawase ni naru koto wa yurusan nai no yo*”<sup>22</sup> -en español se puede traducir como “No puedo renunciar a que solo tú me hagas feliz”- aparece Suga Shikao cantando para luego pasar a una secuencia animada de un manga en que una muchacha entra a la tienda y es recibida por Yuuko y Watanuki. Algunas de las frases de la canción se acoplan con lo que dice la cliente en la viñeta. A su vez, la letra podría entenderse como referencial a Watanuki en donde reflexiona sobre

19. Presentación de una serie que a diferencia de lo que suele ocurrir en Occidente, posee animación completamente nueva.

20. Cierre de una serie o película, a veces posee animación y en otras solo los títulos en pantalla negra.

21. Información disponible en: [https://myanimelist.net/manga/27361/xxxHOLiC\\_Shi](https://myanimelist.net/manga/27361/xxxHOLiC_Shi)

22. Disponible en: <https://haganedixlove.wordpress.com/2016/09/22/anata-hitori-dake-shiawase-ni-naru-koto-wa-yurusan-nai-no-yo-suga-shikao-sub-espanol-lyrics/>

el miedo que le provoca pensar en la posibilidad de perder a Yuuko. El manga apareció como una historia independiente a la trama principal y fue publicado en la revista *Young Magazines*.

## Ilustraciones

Es común que la industria japonesa saque revistas de los distintos animés del momento. También suelen salir *artbooks* con ilustraciones de los animé o manga de un autor o serie. Para ello se elaboran nuevas piezas gráficas que a veces son utilizadas en el *merchadising* y otras, solo para esas revistas. Este arte en ocasiones presenta a los personajes en situaciones en que no se los ha visto ni en sus versiones manga o en versiones animé o son la modificación de alguna escena. Es quizás un poco arriesgado considerarlos parte de una narrativa transmedia y de hecho no todas las ilustraciones pueden ponerse en esta categoría. Para que se puedan considerar ampliatorias de la narración tiene que presentar, por ejemplo, a los personajes vestidos de un modo en que nunca aparecen en sus versiones de manganime. En el caso de *Holic*, este último caso es frecuente. También la serie de ilustraciones CLAMP in Wonderland o CLAMP Festival reúne a personajes que jamás se han encontrado de forma oficial en alguna producción previa y se sugiere que esos personajes se conocen y comparten situaciones juntos.

## Un vistazo a los prosumidores fans

Un aspecto importante y característico de la videoanimación japonesa es su nicho de fans, el cual debe ser visto desde un punto de vista esencialmente cualitativo, ya que es muy difícil medirlo en cifras. Tanto desde su origen en Japón con los estigmatizados *otakus* como sus seguidores occidentales donde la palabra *otaku* se resignificó como sinónimo de fan, este se trata de un grupo muy activo y que se mueve a diferentes niveles de participación. No estamos diciendo

que todos los fans sean prosumidores como los entiende Jenkins, pero sí que estos fans del manganime a nivel mundial están mucho más acostumbrados a estas prácticas; sea porque en su cultura de origen (Japón) existe una fuerte tradición fan o porque su misma condición de consumidores de un producto considerado “foráneo” y de consumo “marginal” los obliga a salir a contactarse entre sí. Esto principalmente gracias a la red para poder acceder al manga o animé que da origen a su fanatismo, ya que solo se pueden conseguir por un contacto con sus pares japoneses. Es por esto que actividades como el *fansub* están tan desarrolladas y son prácticas comunes entre los *otakus* occidentales<sup>23</sup>.

Dentro de las prosumisiones de los fans de *xxx-Holic* encontramos tanto las que tienen origen en el mismo ambiente de circulación de la historia original (es decir: fans japoneses) como las de los fans de otras partes del mundo (a veces es muy difícil descubrir el origen de estos ya que está poco manifiesta su nacionalidad y a veces se trata de prosumisiones transnacionales). Hemos tomado como muestra de estudio a los *doujinshi*, *AMV's*, *fanfics* y *fanarts*. Dejamos de lado el análisis de prácticas fans, como el subtitulado, las cuales nos llevarían a un terreno controversial, porque si bien no expanden el universo ficcional de la historia sí pueden significar un aporte a la narrativa en los casos que, por ejemplo; en el subtitulado se agregan “notas de traducción” como el significado de los nombres de los personajes o datos sobre alguna locación o comida que aparece en pantalla. A continuación, un breve resumen de ellos.

## Doujinshi

Un *doujinshi* es una historieta amateur japonesa de pocas páginas que narra historias de personajes preexistentes de algún manganime.

23. Un buen ejemplo de esta práctica son los mismos *trailers* a los que se ha referenciado en este texto.

Aparentemente en esta definición se aglutina al conjunto de publicaciones auto-editadas en lengua japonesa desarrolladas por una o más personas en donde la finalidad principal no es comercial sino la de difundir y dar a conocer su propio trabajo. Lo interesante de los *doujinshi* es que su publicación -según la ley japonesa- no incurre en violaciones de derechos de autor, en la medida en que se mantengan en tiradas pequeñas. Se comercializan en ferias como la *Comic Market* de Japón.

Con respecto a *xxxHolic*, los *doujinshi* como tema predominante tienen como eje una relación *shonen-ai* (romance entre hombres) entre Watanuki y su compañero Doumeki. Recordemos que en el canon Watanuki se lleva muy mal con Doumeki y lo ve como su rival por el corazón de Himawari, aunque también aparecen situaciones que se podrían interpretar como de *bromance* (situaciones cómicas que darían a entender que dos personas son pareja aunque no es así).

Estas historias no tienen mucha más trama que presentar situaciones que involucran a estos personajes, dejando de lado a personajes como Yuuko o cuestiones de la trama sobrenatural. Algunas son de corte cómico-romántico y otras manifiestan directamente una relación física entre los personajes. Varias de estas fan-historietas fueron traducidas al español por los fans y circulan en la web en sitios como *Livejournal*.

Fuera de Japón, las historietas amateurs basadas en personajes se publican en sitios como *Deviant* o directamente las páginas/blog de los autores, pero son mucho menos frecuentes. Esto ocurre en otros fandoms, por lo que el *doujinshi* es casi exclusivamente parte del fondo de recursos de los fans japoneses.

## AMV

Un *AMV* (*Anime Music Video*) es un videoclip hecho por los fans en base al material filmico

ya existente, combinado con temas populares generalmente en inglés, aunque pueden existir en japonés, español y cualquier otro idioma. En ocasiones se puede hacer en base a imágenes fijas provenientes de *manga*, ilustraciones, *doujinshi* y *fanarts*.

Contando *xxxHolic* con varias apariciones en animé, tanto en su serie propia como en *TRC* y otras más, existe abundante material en torno a este. Aquí los tópicos son más canónicos que en los *doujinshi*, aunque muchos vuelvan a la pareja de Watanuki y Doumeki, pero también a la posible pareja entre Watanuki y Yuuko. Otros giran en torno a la relación “de parentesco”<sup>24</sup> -sin dar *spoilers*- que puede existir entre Watanuki y la princesa Sakura o entre Watanuki y Syaoran de *TRC* y suelen presentar gran carga dramática. Los géneros de música más utilizados son el rock, el metal en sus variantes rock y sinfónico, además de baladas y música indie. Si bien los videos son montajes de escenas animadas, se suelen combinar con efectos de animación, algunos muy avanzados con imágenes fijas. En otros casos se montan en video escenas del manga agregándole música y en algunas ocasiones efectos de animación a las imágenes fijas o incluso doblaje<sup>25</sup>.

## Fanfics

Es extraño que una serie como *xxxHolic* no haya dado una producción tan abundante de fanfics -2.1K<sup>26</sup> en *fanfiction.net*- en comparación a otras series; incluso su serie paralela, *TRC*, registra

24. En un tiempo se pensaba que Syaoran y Sakura serían en verdad los padres muertos de Watanuki. Otra versión apuntaba a que Syaoran sería un hermano de Watanuki. Finalmente se descubre en la trama de *TRC* que en realidad hay dos Syaoran (uno padre y otro hijo, pero a su vez por un desajuste en el equilibrio de las distintas dimensiones el Syaoran padre pasa a ser el clon del Syaoran hijo y Watanuki habría sido originalmente un clon del Syaoran hijo). Sinceramente no espero que alguien entienda esto sin haber leído al menos tres veces los mangas pero es fácil ver por qué esta historia ha hecho correr “ríos de bytes” en los foros de animé y manga.

25. Dejamos un ejemplo en donde se encuentran varias de estas técnicas: <https://www.youtube.com/watch?v=W17A6LKjCh0&t=29s>

26. Midiendo los fics en todos los idiomas.

7.2K<sup>27</sup>. A su vez, hay casi cuatrocientos *crossovers* en los que participan Watanuki o algún otro personaje, pero solo cuarenta de ellos están en español.

A fin de hacer una pequeña muestra del vasto universo de fics, hablaremos de aquellos escritos en español. Muchos toman tópicos ya mencionados en los *doujinshi* como las parejas de Watanuki con Doumeki o con Yuuko. Pero es en la *fanfiction* donde se nota más interés de los fans en rellenar los huecos argumentales o agregar nuevos a las tramas ya creadas por CLAMP. Las historias abarcan todos los géneros posibles: drama, comedia, romance, *lemon* (historias eróticas), universos alternos (no los presentados en la trama original, sino nuevos), etc. Toman también relevancia otros personajes casi olvidados en otras producciones, como Ame-Warashi o parejas como Clow y Yuuko que gustan mucho a los autores hispanohablantes.

En cuanto a los *crossovers*, es donde se explota todo el potencial de la imaginación de los fans. Además de los consabidos fics que son *crossover* con *TRC*, *CCS* y/u otras series de CLAMP se pueden encontrar historias tan diversas que cruzan a los personajes con los de los universos ficciones de manganes como *Kurohitsuji* y *Sailor Moon*, pero también encontramos cruces con *Harry Potter*, *Doctor Who*, *The Book of life*, etc. Hay que destacar que el concurso Ficathon<sup>28</sup> (dirigido a través del Livejournal de Laura Novilis) aportó durante varios años muchas de estas historias que se escribían a modo de 'reto' entre los participantes (uno escribía el tema que otro participante proponía). Esta también es la razón por la que estos *crossovers* son historias breves.

No obstante, existen algunos casos de fanfics en formato seriado como el caso de *Tras el telón*<sup>29</sup>

(que es un universo alterno de *CCS*, pero en el que aparecen como personajes regulares Watanuki y Himawari) o *Para no Olvidar*<sup>30</sup> (historia centrada en Watanuki que hace *crossover* con *CCS* de modo troncal, pero también otras series de CLAMP e incluso el animé *Code Geass*, en el que CLAMP también colaboró diseñando los personajes).

## Conclusiones

### Por más estudios de narrativas transmedia japonesas

A través del estudio de caso de *xxxHolic* hemos podido ver cómo el concepto de narrativa transmedia está presente también en la industria de la videoanimación japonesa. No es posible hacerlo en este trabajo, pero tenemos la sospecha de que esta ha estado presente hace al menos la misma cantidad de años que en su contraparte estadounidense. Incluso puede ser que haya estado en la génesis misma del manga moderno con Ozamu Tezuka (quien en ocasiones relacionaba sus universos narrativos en sus versiones animadas). Es por esto que consideramos necesario explorar otros casos, además del típicamente referencial que es la franquicia Pokémon. No obstante, a simple vista nos damos cuenta de que para la industria japonesa, el contenido (lo transmedia) es mucho más importante que el formato (lo *crossmedia*) y si bien se tienen en cuenta ambas cuestiones la coherencia y la cohesión son importantes para que estos universos se expandan y los japoneses bien lo saben.

El caso *xxxHolic* nos habla de que se ha tenido en cuenta ese detalle al máximo y que cualquier error (como las series de animé) son rápidamente subsanados. De hecho, la decisión de comenzar la narrativa para que sea hipertextual, *crossme-*

27. Ídem anterior.

28. <http://piffle-fanfic.livejournal.com/45054.html>

29. [https://www.fanfiction.net/s/4817992/1/Tras\\_el\\_telon](https://www.fanfiction.net/s/4817992/1/Tras_el_telon)

30. <http://vickyunkamiya.livejournal.com/11478.html>

dia y transmedia desde la misma génesis ha dado buenos resultados. Es mucho más difícil venir años después a tratar de unir las partes (caso *Star Wars*) que hacerlo dejando el modo de narrar la historia desde un principio, y eso es muy valioso ya que muchas otras obras japonesas se enfrentan a muchos problemas cuando se ‘reabren’ como está ocurriendo con *Dragon Ball Super*, donde algunos aspectos de la trama ya están afectando la continuidad antes establecida. *xxxHolic* puede parar y volver a continuar las veces que lo desee, ha dejado en claro las reglas del juego desde el primer día como si se tratara de una gran “*matrioshka*” que puede envolver a los elementos anteriores, absolverlos y resignificarlos constantemente.

La atención que CLAMP le pone tanto a *Holic* como a su serie hermana *Tsubasa* nos habla de algo que Jenkins (2010) ya nos advierte al analizar *Matrix* en “En busca del unicornio de papel”. Esto es el grado de control que desean tener sobre su obra original y en el caso de estas cuatro japonesas, esa ambición es prácticamente absoluta. Todo es factible de integrarse a la narrativa, ellas están vigilando constantemente que así sea: el viejo material, el nuevo y el que esté por venir. También hay que tener en cuenta que es un estudio con una carrera consolidada y especialmente que ha probado el enorme rédito que tienen sus obras, e difícil imaginar que un autor o un estudio novato pueda tener ese grado de decisión sobre la obra, ya que también se vuelven dueños del *copyright* las editoriales y las productoras de animé. Estos tienen mucha influencia a la hora de decidir el rumbo de una historia y en ese grado de injerencia se ve la presencia del dinero.

El factor mercantilista no está por fuera ni mucho menos de las decisiones creativas en torno a la historia. Notemos cómo para acceder a casi cualquier producto del vasto universo de *xxxHolic* es necesario siempre pagar. A veces esta compra es casi forzada: para obtener los DVD es nece-

sario comprar cierto tomo del manga. También es verdad que a veces las CLAMP preparan productos para mostrar exclusivamente en su web [www.clamp.net](http://www.clamp.net), como ilustraciones por los cumpleaños de los personajes, etc. Pero estas son momentáneas e incluso no se pueden descargar, es necesario tomarle una impresión a la pantalla para hacerse con ellas.

No obstante, los fans prosumidores de *xxxHolic* en particular y el estudio CLAMP, en general se mantienen muy activos, sea para compartir información o para producir material nuevo de la obra. En el caso de los fans japoneses, la misma industria editorial permite cierto nivel de digresión o de ‘posición resistente’ frente al mercado, lo considera una parte más de la publicidad que por el otro lado le resulta completamente gratis: solo dejar a unos muchachos vender unas pequeñas revistas en una feria. El caso de los fans occidentales es totalmente diferente: su ámbito de circulación es aún muy marginal y se vincula prácticamente a lo que puedan contener sitios como blogs personales, *Livejournals*, foros y sitios de fanfics como *Fanfiction.net*. Alguien podrá esgrimir que la llegada de la videoanimación japonesa a occidente es mayor que nunca y con la difusión de la WWW ha logrado cosas que antes eran impensables (como que un prosumidor argentino trabaje junto a un español casi en simultáneo, como ocurría en los *Ficathons*). Sin embargo, no todo es tan así porque lo que ha tenido un gran desarrollo es la penetración del manga y sobre todo el animé en Occidente, pero no las producciones de fans que siguen quedando reservadas para quien desea buscarlas y ocupan en este sentido un lugar aún muy marginal.

Ahora bien, con respecto a la posición de las CLAMP con sus fans, además de tener una mirada positiva (o al menos nunca se han manifestado molestas o en contra) con *xxxHolic* les da una herramienta que la industria suele reser-

var para sí: la ‘canonicidad’ de los universos alternos. *xxxHolic* parte de la base de que hay muchísimas dimensiones, mundos o universos y que todos ellos pueden coexistir y es el poder que justamente domina Yuuko y posteriormente Watanuki. Dentro del canon, estos universos pueden ser tan extensos que pueden incluir hasta al cantante de los *openings* y *endings* de la serie. Pero este canon legitima implícitamente a toda la obra fan, especialmente a los *doujinshi* y los *fan-fiction*. Así como hay un mundo donde Yuuko es bruja y en otro es profesora, puede haber otros en que sea enfermera de la segunda guerra mundial, *geisha* o lo que al fan se le ocurra. Este es, a nuestro entender, el aspecto más visionario de la obra, más que su mismo contenido transmedia.

Con el manga reabierto y las CLAMP produciendo material de sus otras series en donde cada vez participan los personajes de *xxxHolic* queda ver a futuro si se expandirá infinitamente como un big-bang o en el algún momento las autoras comenzarán a cerrar los cabos sueltos de la trama y ponerles un punto final. Hasta ahora, lo primero parece lo más probable. Claro que se verá si el público sigue acompañando de forma infinita o si se extiende cada vez más el universo narrativo sometiéndolo a tanta lectura hipertextual porque acabará cansando a aquellos quienes no sean fans acérrimos, decaerá el interés y de ese modo: los ingresos disminuirán. También es posible que una vez echada a andar la maquinaria, las posibilidades de expansión sean infinitas y abarquen otras sagas de otros autores (como ya pasó con *Blood C*). Eso solamente el tiempo lo dirá.

## Referencias bibliográficas

Álvarez-Gandolfi, F. y Borda, L. (2014). El silencio de los otakus. Estereotipos mediáticos y contraestrategias de representación. *Papeles de trabajo*, 8(14), pp. 50-76. Recuperado de: <http://www.idaes.edu.ar/papelesdetrabajo/paginas/Documentos/>

n14/1.4.%20Borda%20y%20Gandolfi%20El%20silencio%20de%20los%20otakus.pdf

Campalans, C., Gosciola, V. y Porto-Renó, D. (2012). *Narrativas transmedia. Entre teorías y prácticas*. Bogotá, Colombia: Editorial Universidad del Rosario.

Del Villar-Muñoz, R. (2004). *Dibujos animados, videojuegos y nuevos procesos cognitivos* (Proyecto Fondecyt N° 1061166). Recuperado de <https://es.scribd.com/document/45538821/Del-Villar-Rafael-Navegacion-por-Internet-protocolos-cognitivos-perceptivos-e-implicacion-corporal>

Del Villar-Muñoz, R. (2003). Análisis semiótico comparativo videoanimación americana/japonesa. *Revista Comunicación y Medios*, 14, 102-111.

Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona, España: Paidós.

Jenkins, H. (2010). *Piratas de Textos: Fans, cultura participativa y televisión*. Barcelona, España: Paidós.

Porto-Renó, D. (2008). El montaje audiovisual como base narrativa para el cine documental interactivo: nuevos estudios. *Revista Latina de Comunicación Social*, 63, 83-90.

Romero-Varela, V.A. (2016). *El cosplay en Argentina: la construcción nacional de un fenómeno mundial* (Tesis de pregrado). Universidad Nacional de Rosario, Rosario, Argentina.

Recuperado de: <https://es.scribd.com/document/322987805/El-Cosplay-en-Argentina>

Santiago-Iglesias, J. A. (2010). *Manga, del cuadro flotante a la viñeta japonesa*. Cataluña, España: Universidad de Vigo.

Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Barcelona, España: Grupo Planeta.