

**Mirai. Estudios Japoneses**

ISSN-e: 2531-145X

<https://dx.doi.org/10.5209/mira.91583> EDICIONES  
COMPLUTENSE

Loriguillo-López, Antonio (ed.). *Estudios sobre cultura visual japonesa: videojuegos, manga y anime*. Barcelona: Edicions Bellaterra, 2022, 213 pp. ISBN, 9788418723568

Alberto Porta-Pérez<sup>1</sup>

**Resumen.** *Estudios sobre cultura visual japonesa*, coordinado por Antonio Loriguillo-López, contiene un total de nueve capítulos que reflexionan sobre videojuegos, manga y *anime*. El plantel de investigadores que conforman la publicación demuestra la complejidad de los objetos de estudio con unas investigaciones tan interdisciplinares como enriquecedoras para el campo. En este libro se profundiza en la cultura visual japonesa atendiendo a la identidad, la historia o la industria, por mencionar algunos temas, que promueven el pensamiento alrededor de Japón.

**Palabras clave:** cultura visual; Japón; videojuegos; manga; anime

**Abstract.** *Estudios sobre cultura visual japonesa*, coordinated by Antonio Loriguillo-López, is comprised of nine chapters that reflect on video games, manga, and anime. The team of researchers who write this publication demonstrates the complexity of these objects of study throughout an interdisciplinary and enriching research for this field of study. This book deepens into Japanese visual culture, taking into account identity, history and industry, to name a few topics, which foster discussions around Japan.

**Keywords:** visual culture; Japan; video games; manga; anime



## Cultura visual japonesa. Introducción

*Estudios sobre cultura visual japonesa: videojuegos, manga y anime* es el trabajo más reciente que ha coordinado el profesor Antonio Loriguillo-López, conocido por su trayectoria investigadora alrededor del *anime*. Su anterior libro, *Anime complejo* (2021) nace de su tesis doctoral y es, a su vez, su mejor carta de presentación “accesible tanto por envergadura como por una prosa agradecida”.<sup>2</sup> Por tanto, Loriguillo se embarca en la coordinación de un libro sobre un tema que ha demostrado dominar anteriormente y ha seleccionado a los principales autores nacionales en el campo del *anime*, manga y videojuegos para la elaboración de un volumen que gira alrededor de tres pilares fundamentales en la cultura visual japonesa contemporánea. El libro contiene un total de nueve capítulos que reflexionan sobre videojuegos, manga y *anime* y que en esta reseña se agrupan en tres epígrafes diferentes.

<sup>1</sup> Universitat Jaume I, Castellón  
E-mail: [aporta@uji.es](mailto:aporta@uji.es)  
ORCID: [0000-0003-4887-9918](https://orcid.org/0000-0003-4887-9918)

<sup>2</sup> José Andrés Santiago Iglesias, “Loriguillo-López, Antonio. *Anime Complejo*. La ambigüedad narrativa en la animación japonesa...”, 14. *Mirai. Estud. Japon.* 7, 2023: 133-156

## Estudios sobre videojuegos o *gêmu*

El hecho que Navarro-Remesal encabece el libro y la sección de videojuegos no debe haber sido una decisión al azar. Víctor es uno de los investigadores más reconocidos del ámbito de los *Game Studies* de nuestro país por sus investigaciones alrededor de la libertad del jugador y del *gêmu* o videojuego japonés. Este capítulo probablemente se convierta en un texto de referencia para los investigadores de los Estudios de Juego, pues presenta y defiende una clasificación sobre espacios y localizaciones según su *japonesidad* que nos ayuda a entender con claridad cuánto hay de Japón en una selección muy amplia de títulos de mayor o menor renombre en el medio videolúdico.

El trabajo de Bonillo Fernández apunta hacia un análisis histórico centrado en el caso de estudio *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* (Koei, 2013). Se trata de una investigación minuciosa sobre la fidelidad de la representación de los hechos históricos del clan Date durante los años 1567-1636 y que, a su vez, confirma las posibilidades del medio para aproximar la Historia (el periodo Sengoku en este caso) a los jugadores, sin descuidar la naturaleza lúdica del videojuego.

Grau de Pablos participa con una investigación alrededor de la significación cambiante de los videojuegos japoneses. El autor retoma un debate complejo sobre el impacto sociocultural del *gêmu* a nivel nacional e internacional y cómo estos títulos videolúdicos japoneses se ven empujados a visibilizar su *japonesidad* constantemente con los consumidores como un acto de reafirmación identitaria del propio país que sirve, además, como estrategia de marketing. El autor repasa cómo durante décadas los medios de comunicación occidentales han percibido Japón y sus videojuegos como algo exótico y fascinante y que hoy continúa definiéndose tan solo bajo unas cualidades formales. Sin embargo, como defienden Navarro-Remesal y Loriguillo-López, entre otros autores, «*gêmu* have defining foundations, practices and trends in their use of mascots, cultural references, the general notion of Japaneseness, their game design, genre framing, and even their animation concepts».<sup>3</sup>

## Estudios sobre manga

Los siguientes tres capítulos del libro cuestionan el manga postdigital, el influjo del manga en los autores españoles y la autoría transmedia en los macro-relatos *manga-media*. El lector va a agradecer descubrir tres investigaciones sobre el panorama actual del manga, no solo en Japón sino también en nuestro país. Santiago Iglesias abre este bloque tomando como partida el manga entendido desde la perspectiva de Ecología de Medios de McLuhan (1962) y Postman (1970) para explicar cómo el sistema productivo que ha definido la industria y el manga como medio ha ido modificándose.<sup>4</sup> El autor realiza un repaso histórico que finaliza en la definición de manga digital y lo ejemplifica con el caso de estudio *One Punch-man* (Murata y ONE, 2012) como un producto que desafía los cánones establecidos durante décadas, sin tener en consideración el número limitado de páginas o el formato y cuya lectura original es de arriba abajo y no de derecha a izquierda.

Rigual Mur pone el foco en la tendencia nacional sobre las publicaciones manga de autores españoles apoyadas por un amplio número de editoriales especializadas. El estudio se centra en tres generaciones de autores manga españoles y cuestiona las diferentes nomenclaturas para atender el manga producido en nuestro país.

Por último, Hernández-Pérez define el «manga-media» y la construcción de narrativas coherentes construidas por una autoría transmedia del media-mix, entendido como una estrategia conjunta entre diversas industrias culturales japonesas.<sup>5</sup> Apoya su investigación con el caso de estudio *Fullmetal Alchemist* (Hiromu Arakawa, 2001-2010), un título que muchos lectores agradecerán tener como referencia por su popularidad entre los consumidores manga y *anime*.

## Estudios sobre *anime*

En tanto a la sección de animación japonesa, Torrents aborda la *transmaterialidad*, mundo *otaku* y estrategias del media-mix que nos ayuda a entender el *anime*. La autora defiende que el estudio de la mezcla de medios requiere de investigadores multidisciplinares capaces de atender no solo a cada medio en particular, sino también a los múltiples procesos de adaptación.

Ferrera aporta un análisis alrededor de los cuerpos y las voces que se transforman, en lo literal y lo metafórico, a su llegada al mercado europeo. El capítulo defiende cómo esa mostración de *lo monstruoso* —altamente

<sup>3</sup> Víctor Navarro-Remesal y Antonio Loriguillo-López, "What Makes Gêmu Different?", 11.

<sup>4</sup> Marshall McLuhan, *The Gutenberg Galaxy* (Toronto: University of Toronto Press, 1962); Neil Postman, "The Reformed English Curriculum" en A.C. Eurich, ed., *High School 1980: The Shape of the Future in American Secondary Education* (NY: Pitman Publishing Corporation, 1970).

<sup>5</sup> Miguel Hernández Pérez, *Manga, anime y videojuegos: narrativa cross-media japonesa* (Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2017).

alejado de la heteronormatividad establecida por el mercado occidental— ha sido modificada u omitida por medio del doblaje o la censura, provocando una ruptura del producto audiovisual y una transformación en base a una reescritura ideológica.

Finalmente, Vaquerizo González cierra el libro hablando sobre el cuestionamiento del modelo de familia japonesa mediante tres casos de estudio muy reconocidos entre los consumidores de *anime*: *Mis vecinos los Yamada* (Isao Takahata, 1999), *Tokyo Godfathers* (Satoshi Kon, 2003) y *Summer Wars* (Mamoru Hosoda, 2009). Gracias a estas películas de animación, la autora nos invita a reflexionar sobre la nostalgia adherida al ideal de la familia y cómo dialoga con cada uno de los entresijos de la sociedad hasta llegar a cuestionarlos.

## Conclusión

Este libro promueve un estudio interdisciplinar en tres campos fundamentales de la cultura visual japonesa contemporánea: videojuegos, manga y *anime*. La publicación funciona como una carta de presentación para un conjunto de autores tan jóvenes como prometedores y además abren vías para reflexionar sobre los diferentes productos culturales que consumimos a diario. Se trata de una publicación enriquecedora que nos ayuda al lector en español a adentrarse en los estudios culturales japoneses sin exigir unos conocimientos avanzados en la materia. Si bien hay capítulos que son accesibles para personas fuera de la academia, otros son más exigentes por su formato y su lenguaje científico. No obstante, el libro coordinado por Loriguillo-López es una obra de referencia en la literatura académica en español alrededor de la cultura visual japonesa contemporánea.

## Referencias

- Loriguillo-López, Antonio. *Anime complejo. La ambigüedad narrativa en la animación japonesa*. Valencia: Universitat de València, 2022.
- Hernández Pérez, Miguel. *Manga, anime y videojuegos: narrativa cross-media japonesa*. Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2017.
- Navarro-Remesal, Víctor y Loriguillo-López, Antonio. “What Makes Gêmu Different? A Look at the Distinctive Design Traits of Japanese Video Games and Their Place in the Japanese Media Mix”. *Journal of Games Criticism*, 2 (1), (2015): 1-17.
- Santiago Iglesias, José Andrés. “Loriguillo-López, Antonio. *Anime Complejo. La ambigüedad narrativa en la animación japonesa*. Valencia: Aldea Global, Universitat de València, 2021, 190 pp. ISBN, 9788491349037”. *Mirai. Estudios Japoneses*, 6, (2022): 299-303. DOI: [doi.org/10.5209/mira.82171](https://doi.org/10.5209/mira.82171)