

De la caballería al *shōnen*: exploración en el cambio de géneros literarios en *Don Quijote de la Mancha*, *El manga*

Agustín Alejandro Bergonce¹

Estudiante de Letras, Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación,
 Universidad Nacional de La Plata, Argentina
agusbergonce10@hotmail.com

Recibido abril 2023, aprobado junio 2023

Resumen: en 2016, la editorial Herder publica *Don Quijote de la Mancha, El manga* y, en consecuencia, genera la transmutación del género. La migración de las aventuras del hidalgo al panel de historieta japonesa presume un distanciamiento genérico con respecto a la obra del siglo XVII, que exige la utilización de géneros literarios detectados en el *manga* japonés. El presente artículo partirá de un reconocimiento de la naturaleza pluri-genérica de la obra de Cervantes, para luego detectar sus géneros similares en el cómic japonés. A través de la exploración por los pilares de la caballería y las narraciones de batalla que se gestan en la novela moderna, el trabajo permitirá colocar el foco de análisis en las ideas análogas que ofrece el medio gráfico japonés.

Palabras clave: manga, historieta japonesa, novela de caballería, *slice of life*, *shōnen*, *nekketsu*.

Hace más de cuatro siglos, la aurora comenzaba a descubrirse por los balcones del oriente (Cervantes, 2004). En las hojas cervantinas, tanto las selvas como los prados formaban parte de la éfrasis narrativa que varios lectores han sabido experimentar en el capítulo XIV de la segunda parte de *El ingenioso caballero don Quijote de la Mancha*. En ella, el preludeo a la batalla entre el caballero de los espejos y el hidalgo más conocido en todo el mundo estaba listo para consolidar más que un género, una forma de contemplar la literatura de caballería.

Frente a esto, la imagen verbal donde “ya comenzaban a gorjear en los árboles mil suertes de pintados pajarillos” y “bañándose las yerbas, parecía asimesmo que ellas brotaban y llovían blanco y menudo aljófaro” (Cervantes, 2004, p. 255) hace del terreno de batalla, un lugar nítido. No obstante, es

¹ Con aval del Dr. Federico Gerhardt, Universidad Nacional de La Plata, Argentina.

probable que la maquinaria cervantina no contemplara dicha representación a través de un plano general del campo de batalla, cuyo ángulo picado ensalce la figura de ambos caballeros, rodeada de miradas penetrantes y sonidos onomatopéyicos. Es allí donde la versión nipona del caballero de la Mancha encuentra su lugar en los modos de representación.

Aunque los escenarios difieran, la presencia visual perdura. Y es que, si *Don Quijote* se viese inmortalizado en sus significantes visuales, el manga sería uno de los géneros más apropiados para materializarlo.

Hace poco más de una década, la serie *manga de dokuha* (まんがで読破) o “Leyendo a través del manga” (una colección impulsada por East Press que reversionaba clásicos de la literatura clásica universal para amplificar su difusión), publica *Don Quijote de la Mancha, El manga*. Más recientemente, en 2016, la editorial Herder ofrece su traducción bajo la colección de “la otra H”, abriendo las puertas de sus diálogos y su mundo a la crítica occidental.

En este punto, la reescritura del *Quijote* permite presuponer un distanciamiento genérico del escrito original, pues será gracias al medio visual que saldrán a superficie los géneros literarios propios del manga japonés. De este modo, los siguientes apartados buscarán dilucidar cómo es que los diversos géneros narrativos que confluyen en la obra de Cervantes encuentran sus géneros análogos contenidos en el medio gráfico japonés.

Primera transmutación: de la novela al manga²

El primer apartado, básico mas no relegado, remite al pasaje de la novela al manga. En su nota titulada “La tercera verdad”, Javier Cercas menciona:

La inclasificabilidad del *Quijote* en el momento de su publicación ha terminado siendo su mayor virtud, gracias a su carácter libérrimo, híbrido, casi infinitamente maleable, gracias al hecho de que es un género de géneros donde caben todos ellos, y que se alimenta de todo.

² En palabras de Giles Poitras (2008), “manga are simply Japanese comic books, the Japanese part of the definition is crucial, as these are products originally published by Japanese companies for a Japanese audience. But that definition does not actually work well enough; ... manga is published with every demographic and genre that one finds in prose, fiction, and nonfiction ... manga is a diverse source for material in a library and should be selected with all the care that prose works are given”. Los mangas son simplemente cómics japoneses, la parte japonesa [énfasis agregado] de la definición es crucial, ya que estos son productos publicados originalmente por compañías japonesas, para un público japonés. Pero esa definición, en realidad, no funciona lo suficientemente bien ... el manga es publicado con todos los grupos demográficos y géneros que uno encuentra en prosa, ficción y no ficción ... el manga es una variada fuente de material en una biblioteca y debe escogerse con todo el cuidado que se les da a las obras en prosa (p. 49). [Traducción propia].

(Cercas, 2011, p. 38)

La extensión e inclusión de la obra cervantina, naturaleza que encuentra su cúlmine pluri-genérico en la segunda parte, produjo más de una conceptualización: novela moderna; novela inclusiva (Salinas, 1961); novela total (Morón-Arroyo, 1976); novela antigua (Adrados, 1978); y la lista podría continuar. Por lo tanto, el *Quijote* es un espacio conformado por la multiplicidad de géneros. En cambio, ¿qué ocurre en el caso del manga? Jaime Romero, en una breve nota al pie de su artículo “La importancia de lo cotidiano en el nuevo cómic franco-japonés”, afirma que “hoy en día existe manga sobre cualquier tema imaginable” (Romero, 2017, p. 92). No obstante, no haría falta una cita de autoridad, tan solo basta con ofrecer un breve vistazo al catálogo de títulos en vigencia: un alienígena que destruye el 70 % de la luna antes de alistarse como un profesor de secundaria (*Ansatsu Kyōshitsu -暗殺教室-*, 2012), un estudiante que puede comunicarse con microorganismos sin ninguna razón aparente (*Moyashimon -もやしもん-*, 2004), o *Jidōhanbaiki ni Umarekawatta Ore wa Meikyū ni Samayō* (自動販売機に生まれ変わった俺は迷宮を彷徨う) cuyo título en español es “renacido como una máquina expendedora, y ahora deambulo por una mazmorra” y su trama puede deducirse con solo su traducción.

El manga, en tanto tipo de cómic, expresión gráfica japonesa o medio visual, posee la maleabilidad genérica suficiente para ser considerado como un receptáculo de géneros. La capacidad de apropiarse de múltiples temas, de varias historias y estructuras diversas, lo torna en una ventana abierta hacia otra identidad, mismo espacio que la escritura cervantina nos ofrece con respecto a su cultura. Ambos medios literarios, aunque distanciados, muestran las aspiraciones de dos geografías: sus sueños, pesadillas, fantasías y fetiches. Las facciones quijotescas transgreden en ciertos momentos su fiel descripción, pero los parecidos perduran.

Segunda transmutación: de la caballería al *shōnen*

El segundo postulado remite al género de caballería. Si bien el uso de este presenta variaciones en la obra cervantina, la importancia de la acción, la trayectoria heroica del protagonista y su fidelidad a los deberes éticos conforman algunos de los pilares de la novela de caballería. Por otro lado, en la nación nipona, se encuentra el *shōnen manga* (少年漫画). Si bien su naturaleza clasificatoria remite a una cuestión etaria, puesto que la traducción del género remite a “niño” (principales consumidores), el *shōnen* enfatiza la acción en el campo de batalla, hecho que suele iniciar debido a los principios

del protagonista, el cual es guiado por su moral y valores.

Retrocediendo nuevamente al capítulo XIV de la segunda parte, el enfrentamiento entre el hidalgo y el caballero de los espejos hace de la comparación un hecho argumentado. En contraste con la novela, el manga utiliza treinta de sus casi doscientas páginas para ilustrar a detalle la batalla entre estos (un porcentaje mucho mayor si lo comparamos con la obra cervantina). La trayectoria heroica del Quijote, al verse obstaculizada por Sansón Carrasco, se encuentra obligada por deber ético a realizar un encontronazo de armas y principios. Aquí, los monólogos narrativos trazados en los paneles transmutan en *flashbacks* (principal herramienta narrativa en el manga para comprender las motivaciones de los personajes), y las detalladas descripciones del evento ofrecen un gran despliegue de viñetas bien logradas.

En un género historietístico donde prima la batalla y los valores por sobre la progresión narrativa, la decisión editorial de dilatar el enfrentamiento comienza a adquirir un sentido más consciente en la reescritura. En adición, no sería desatinado concluir que la pelea plasmada inicialmente en el mencionado capítulo XIV (un engranaje más en la maquinaria cervantina), sea aquí el motor que impulsa y ordena el resto de paneles e ilustraciones.

Tercera transmutación: de los valores al *nekketsu*

El tercer postulado es consecuencia directa del segundo, pues encuentra su germinación en ambos géneros previamente comparados. No es posible concretar una novela de caballería sin hazañas heroicas del personaje que se proclame en rol de caballero, de la misma manera en que no hay *shōnen* sin batallas que ofrezcan el componente osado tan característico del género. La historia del Quijote se teje mediante aventuras que permiten representar (aunque con su respectiva crítica) las costumbres del modelo ideal de caballero; de un hombre valiente, bondadoso y capacitado para proteger sus propios valores. Sin embargo, al analizar una obra de cultura oriental, impera la necesidad de mencionar su disimilitud en cuanto a los valores de un caballero. El *bushido*, los mandamientos éticos pertenecientes a los guerreros samuráis, también encontrará lugar en la transmutación de la idea de valor. No obstante, la idea de “aventura” también sufrirá el mismo destino, puesto que el manga del quijote supo encontrar su género similar: *nekketsu*³ (熱血).

³ Aunque con similitudes al *shōnen*, el género *nekketsu* relata historias que oscilan entre altas dosis de acción y largos viajes pacíficos entre los personajes principales. Generalmente, la trama exige un protagonista que (junto con amigos que cumplan el rol de acompañantes en su viaje) supere diferentes obstáculos mientras defiende aquellos valores y anhelos que motivaron inicialmente su travesía. En adición, el género suele desarrollarse en un mundo verosímil, mixturados con ciertos tintes fantásticos, relacionados con las habilidades de los personajes principales (resistencia sobrehumana, super fuerza

Traducido como “sangre caliente”, el género *nekketsu* encuentra su lugar en el manga del Quijote a través de las hazañas, así como también en la transmisión de valores por parte del hidalgo. Este género cobra incluso más relevancia al momento de ver cómo su amada, principal motivación, se materializa en su viaje. Lo que es más, el manga del Quijote ilustra un protagonista valiente y recto. Demuestra compasión en su victoria contra el caballero de los espejos, es cortés con los ciudadanos y su sinceridad absoluta nos remite a esa extraña locura de la obra original.

Si el Quijote puede percibirse como un protagonista propio de este género es gracias a que persigue un sueño honesto sin dejar sus valores a un lado. Al igual que un protagonista del *nekketsu*, la honestidad (e inocencia) inspira al héroe quijotesco en su búsqueda trascendental, superando obstáculos que le propician desarrollo suficiente como para cumplir su deseo de aventuras.

Sin embargo, cualquier lector del manga (y de la obra cervantina) podría preguntarse acerca de la nueva distribución entre escenas de acción y momentos pacíficos de viaje y conversación que la obra gráfica plantea. Considerando que las aventuras constituyen alrededor del 25 % de los paneles, ¿qué ocurre con el equilibrio aventura-episodio plasmado en la obra original? Son estas dudas las que dan origen al cuarto postulado.

Cuarta transmutación: del episodio al *slice of life*

Ya sea entendido como “un experimento narrativo justificable según la relación que guarda el héroe con la historia principal” (College y Peña, 1996, p. 1197), o como la suspensión temporal de la acción principal, los episodios quijotescos funcionan para articular los núcleos de la obra original. No obstante, tras buscar un equilibrio porcentual entre narraciones de aventuras y la presencia de episodios, es observable que el manga no se rige con el mismo principio. Pensar esta dicotomía en clave novelada resulta improductivo ante la línea gris en donde se mantiene esta comparación. Frente a lo digresivo y ornamentado que un episodio puede ser en la prosa, el manga lo convierte en un género donde examinar lo accesorio nos ayuda a comprender lo esencial. Dicho género será el *slice of life*⁴.

Este último, enfocado en las maravillas de lo cotidiano, encuentra su

o la capacidad de regeneración).

⁴ También denominado como “recuentos de la vida”, este género busca concientizar al espectador de las bellezas cotidianas que suelen permanecer desplazadas en las historias por carecer de exotismo. A través de la abstracción del sujeto fuera de aquello que se realiza de forma mecánica (sumado al énfasis en la cotidianeidad), se le ofrece la oportunidad de experimentar, una vez más, la primera percepción que ha tenido de un objeto o vivencia.

símil en la “falta de acción” que un episodio contiene. Gran parte del manga se enfocará en ilustrar la vida doméstica del hidalgo antes de sus andanzas como caballero, así como en sus extensos diálogos durante los viajes y la representación de la tranquilidad antes que la efervescencia aventurera. Quizás este sea uno de los giros más interesantes y profundos que plantea el manga, puesto que invita al lector a detenerse en los caminos que recorren caballero y escudero, a preguntarse por la tranquilidad hogareña y la narración pausada. Frente a esto, Jaime Romero (2017) afirma:

Los sentimientos en torno a lo cotidiano, como el cansancio o la melancolía, permiten una apertura al mundo tal y como han defendido algunos autores. Nos ayudan a tomar conciencia de nosotros mismos a través de la presencia del otro en el que, al fin, tras salir de nuestro narcisismo existencial, reparamos. (p. 96)

La importancia de este cambio radica en la búsqueda por hacer consciente al espectador de las actividades cotidianas que rodean el universo del hidalgo. A través de la desfamiliarización (Shklovski, 1916), lenguaje e imagen conspiran para alienar al sujeto de aquello que se realiza automáticamente, permitiendo hacer de la quietud y la repetición actividades atractivamente comunes.

Algunas consideraciones finales

Las transmutaciones aquí planteadas representan tan solo un aporte introductorio de cara al resto de análisis que aún queda por planificar. A escasas páginas de finalizar con el manga del Quijote, por ejemplo, se presenta el siguiente diálogo entre el duque y un Quijote mucho más introspectivo⁵:

- ¿Qué os acontece, señor caballero de la triste figura?
- En el transcurso de mis aventuras, por causa del dolor o la ira... ha habido momentos en los que mi razón se ha trastocado.
- ¿De qué me está hablando?

⁵ En esta versión de la historia, el duque ya no funciona como un elemento antagónico, sino que, al igual que Sansón Carrasco, se plasma como un personaje que busca hacer entrar en razón al caballero de la Mancha. A su vez, el propio Quijote tiene muchos más momentos de lucidez en contraste con la obra cervantina, contemplándose esta última tan solo a escasos momentos de su muerte.

—Excelencia, vos ya lo sabéis todo, ¿no es así? Sin embargo, en otros momentos mi cordura ha permanecido intacta.

—¿Sí? ¿Por qué entonces habéis actuado como un demente, Don Alonso?

—En realidad... por zozobrar mi espíritu. He llegado a mi edad sin haber dejado huella en este mundo ni herencia que perviva tras mi muerte. Sentía un vacío en mi interior que se agrandaba día tras día. No soy más que un simple hidalgo rural. (Gallego, 2016, pp. 187-189)

En concordancia, el género *gekiga* (劇画)⁶ remite a un tipo de historia mucho más profunda, con tintes dramáticos y momentos centrados en la autopercepción del individuo. Por lo tanto, frente a las reflexiones finales del Quijote en torno a su locura, ¿podría afirmarse que parte de este género se infiltra en la reescritura del manga? El género *josei* (女性), a su vez, se enfoca en los romances maduros de una vida adulta y, muchas veces, agrídulce: ¿Acaso la historia entre Crisóstomo y Marcela no podría transmutar en esta categoría? Lo que es más, tomando al género *isekai*⁷ (異世界) como aquellas historias en donde el héroe lidia contra criaturas y situaciones que limitan con la fantasía, ¿sería desatinado hablar de un *isekai* del Quijote?

Más allá de los postulados aquí planteados, es indudable que el ingenioso hidalgo sigue combatiendo molinos a lo largo del mundo. Incluso transitando este puente bidireccional (pues no solo es de Japón a Occidente sino también de lo que comúnmente se denomina como “canon occidental” a la nación nipona), el retrato de la permanente lucha ahonda en el marco de una literatura que, proteica, se redefine como artefacto cultural.

A lo largo del artículo, se ha constatado que múltiples transmutaciones ocurren en *Don Quijote de la Mancha, El manga*. El primero de ellos versó sobre el tránsito del género novelado a la obra en cómic japonés. En segundo lugar, se analizó el traspaso del género de caballería al *shōnen*. Llegando al estadio final del trabajo, se estudió acerca de la naturaleza del episodio y su similitud con

⁶ “*Gekiga* es una voz japonesa que significa, literalmente, «dibujos dramáticos». Normalmente se emplea para definir un estilo de manga dirigido al público adulto, caracterizado por el amplio uso de la perspectiva y encuadres cinematográficos y temas maduros, y nacido como respuesta a las narrativas gráficas de corte más infantil, como las obras tempranas de Osamu Tezuka u otros autores que dominaron la industria del manga a finales de los años cuarenta y principios de los cincuenta” (Iglesias, 2020, p. 42).

⁷ “El término japonés puede traducirse como ‘universo paralelo’, ‘mundo diferente’ u ‘otra dimensión’ ... Los protagonistas del *isekai* son, en muchos casos, sujetos que llevan una vida monótona y se ven trasladados, sin capacidad de regreso inmediato, al universo de su objeto de entretenimiento favorito” (Cerdán-Martínez et al., 2021, p. 573).

el *slice of life*, para concluir en la presencia de los valores representados en el género *nekketsu*. Incluso ante la aparente incompatibilidad, la transmutación genérica ha mantenido el lenguaje poético, imbuido en paneles historietísticos y escenas memorables.

En lo que al final del artículo respecta, dos interpelaciones todavía rondan en estas hojas. ¿Cómo es posible que la reescritura del *Quijote* pueda ofrecer una nueva obra tan fructífera para su análisis? Ante esta primera pregunta, me atrevo a decir que es gracias a la tantas veces referida como “universalidad” de la obra cervantina; una suerte de fusor en el que se funden los límites de los géneros. Debido a su naturaleza, la ficción quijotesca se presenta en constante expansión y las reescrituras evidencian una globalización del pasaje entre géneros y la estandarización del diálogo entre géneros y culturas.

Finalmente, la última pregunta refiere a cuál sería el aporte de este trabajo que, al igual que múltiples investigaciones realizadas, ofrece una mirada más a una obra inagotable como lo es *El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha*. Entender el acercamiento de un lector extranjero a la obra o reconocer el valor de un producto cultural mediante su representación simbólica podrían ser posibles respuestas. Sin embargo, posiblemente sea la idea de “género” (palabra múltiples veces reproducida aquí) la forma más apropiada de responder.

Es importante comprender que, aunque relativamente delimitable, ninguna de las variables genéricas aquí mencionadas es incorruptible. Lo que es más, hasta podría afirmarse que las nociones de manga comentadas no dejan de ser, en mayor o menor medida, postizas. Acorde al aporte de Torrents (2015):

No hay ninguna de estas categorías que sea impermeable. En cierto sentido, este tipo de clasificaciones ad hoc no dejan de ser artificiales, y cumplen un rol fundamentalmente operativo, aunque es evidente que el material clasificado responde él mismo a una estructura que ha contribuido a inspirarlas. (p. 11)

Sin embargo, su artificiosidad no contradice que, interpretadas como herramientas de análisis, el estudio de cómo puede fluctuar la naturaleza de una obra da cuenta de la existencia de –como mínimo– ciertos géneros que pueden ser abordados.

Referencias

- Adrados, F. (1978). Hechos generales y hechos griegos en el origen de la crítica y la sátira. En *Homenaje a Julio Caro Baroja*. Centro de Investigaciones Sociológicas (CIS).
- Cercas, J. (25 de junio de 2011). La tercera verdad. *Babelia*, *El País*. http://elpais.com/diario/2011/06/25/babelia/1308960747_850215.html
- Cerdán-Martínez, V., Padilla-Castillo, G., Villa-Gracia, D. (2021). Isekai (異世界): el confinamiento autoimpuesto en Japón y Latinoamérica. *Arte, Individuo y Sociedad*, Volumen 2 (Nro. 33).
- Cervantes, M. (2004). *Don Quijote de la Mancha*. Ed. Francisco Rico. Real Academia Española.
- Gallego, M. (2016). *Don Quijote de la Mancha, El manga*. Herder Editorial.
- Iglesias, J. (2020). Berliac y el *gaijin gekiga*. Una perspectiva mangaesca. *CuCo, Cuaderno de cómic*, Volumen 2 (Nro. 15).
- Morón-Arroyo, C. (1976). *Nuevas meditaciones del "Quijote"*. Gredos Editorial.
- Peña, A., College, M. (1996). Interpolaciones y géneros literarios en el Quijote. En *Actas del IV Congreso Internacional de la Asociación Internacional Siglo de Oro (AISO)*.
- Poitras, G. (2008). What is manga? *Knowledge Quest*, Volumen 36. Gale Academic OneFile.
- Romero, J. (2017). La estética de la *Nouvelle Manga*. La reivindicación de lo cotidiano en la nueva novela graica franco-japonesa. *CuCo, Cuadernos de cómic*, Volumen 4 (Nro. 8).
- Salinas, P. (1961). *Ensayos de literatura hispánica*. Aguilar Editorial.
- Shklovski, V. (1916). El arte como artificio. En *Teoría de la literatura de los formalistas rusos*. Siglo veintiuno editores.
- Torrents, G. (2018). *Ninjas, princesas y robots gigantes: género, formato y contenido en el manganime*. Universidad Autónoma de Barcelona.