

# VER PARA LEER: UNA LECTURA DIACRÓNICA PARA LOS CRUCES ENTRE **MANGA, ANIME Y** LITERATURA UNIVERSAL

WATCH TO READ: A DIACHRONIC READING FOR THE CROSSINGS BETWEEN MANGA, ANIME AND UNIVERSAL LITERATURE

## RESUMEN

Tanto el manga como, por su parte, el *anime*, han estado estrechamente relacionados con la literatura desde sus orígenes. Vinculados con la textualidad autóctona, lentamente se han ido expandiendo hasta incorporar libros de todo el mundo. En el siguiente artículo comenzaremos por trazar una línea de tiempo para determinar las características que los usos de la literatura en el *manga* y el *anime* han ido adquiriendo. Luego, propondremos una clasificación para abordar distintas producciones modernas que utilizan de modos variopintos los clásicos universales mundialmente reconocidos y que forman parte del canon establecido. Por último, ofreceremos, a modo de ejemplificación, el análisis de un *anime* particular desde el modelo descrito. Para ello, utilizaremos las herramientas brindadas por la historia cultural, por un lado, y las literaturas comparadas, por el otro, con el fin de generar nuevas herramientas para los futuros estudios literarios vinculados a la cultura japonesa de masas.

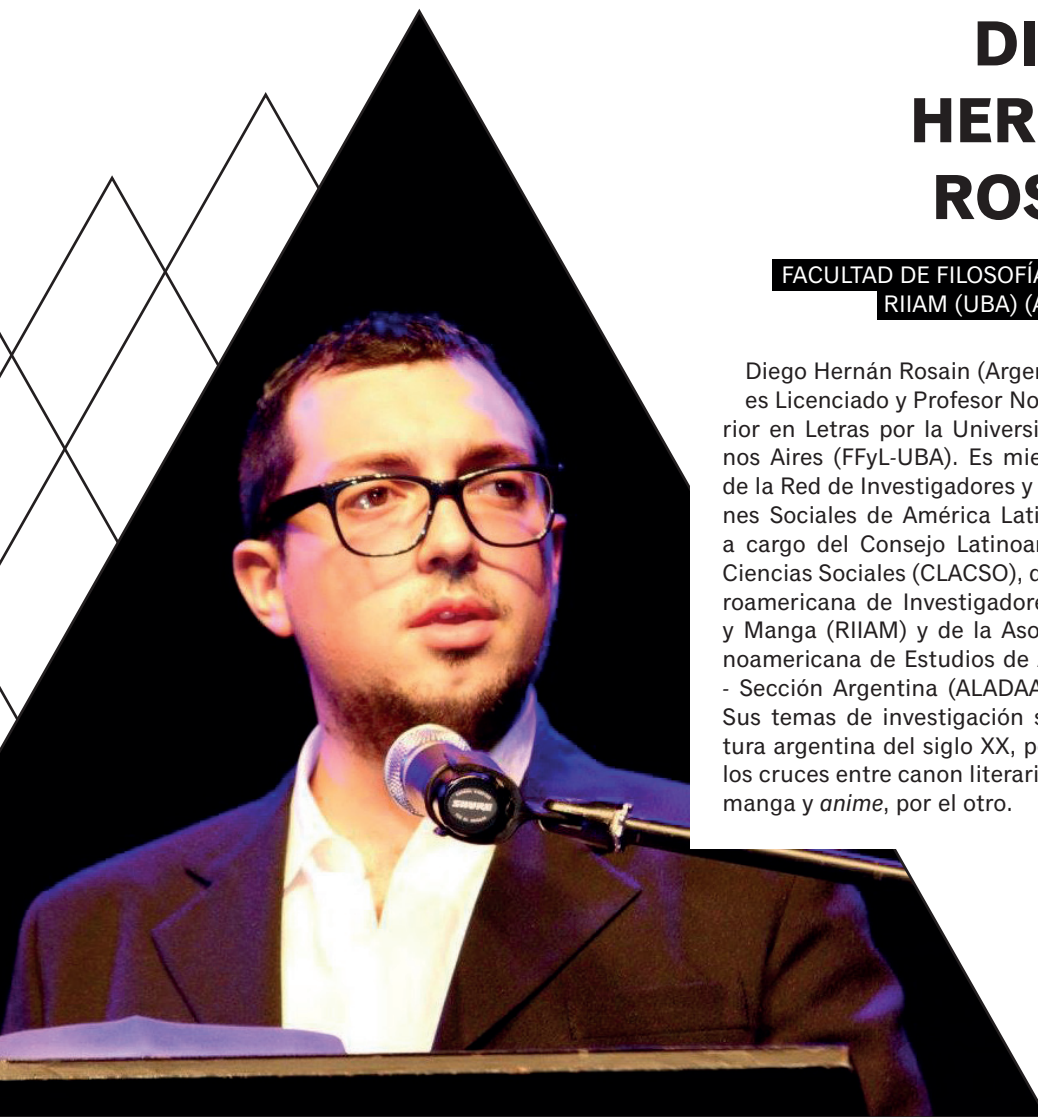
## ABSTRACT

*Manga* and anime have been closely related to literature since their origins. At the beginning, they were linked to native textuality and they have gradually been expanding to include books from all over the world. In the following article, we will draw a timeline to determine the characteristics that the usage of literature in *manga* and anime have acquired over the centuries, while proposing a classification to address different modern productions and the diverse ways they refer to the world-renowned universal classics, which are part of the established canon. Finally, we will present as an example the study of a particular anime from the described model's point of view. To do this we are going to use both the tools provided by cultural history and the ones from comparative literature, in order to provide new tools for future literary studies linked to Japanese mass culture.

# DIEGO HERNÁN ROSAIN

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS -  
RIIAM (UBA) (ARGENTINA)

Diego Hernán Rosain (Argentina, 1991) es Licenciado y Profesor Normal y Superior en Letras por la Universidad de Buenos Aires (FFyL-UBA). Es miembro activo de la Red de Investigadores y Organizaciones Sociales de América Latina (RIOSAL) a cargo del Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales (CLACSO), de la Red Iberoamericana de Investigadores en Anime y Manga (RIIAM) y de la Asociación Latinoamericana de Estudios de Asia y África - Sección Argentina (ALADAA Argentina). Sus temas de investigación son la literatura argentina del siglo XX, por un lado, y los cruces entre canon literario universal y manga y *anime*, por el otro.



## PALABRAS CLAVE:

Literatura, *manga*, *anime*, reescrituras, adaptaciones, paralelismos, dicotomías.

## KEY WORDS:

Literature, *manga*, *anime*, rewrites, adaptations, parallelisms, dichotomies.

## DOI:

<https://doi.org/10.4995/caa.2021.15925>

## Introducción

Un estudio que vincula la literatura directamente con el manga y el *anime* comprende que estas tres modalidades son ejemplos ajustados de lo que se entiende por una trama textual narrativa, es decir, formas de contar una historia con sujetos o personajes que interactúan entre sí, enmarcados en un contexto —tiempo y espacio— verídico o ficcional, mientras que su entorno se ve alterado por una serie de hechos buscados o no por ellos mismos y que modifican su realidad. Por supuesto que cada uno cuenta con un acervo particular de mecanismos y recursos narrativos que los distinguen entre sí; sin embargo, el vínculo entre esta tríada es mucho más profundo e imbricado de lo que se ve a primera vista. La cultura de masas japonesa se sostiene y alimenta hoy en día en gran medida de la literatura tanto local como de todas partes del mundo.

Así como el concepto y el rol de la literatura en las sociedades no ha sido siempre el mismo, los modos de narrar también se han ido modificando hasta alcanzar las diferentes formas que conocemos (Hernández Pérez, 2017: 52-58). Con esto no afirmamos que el *manganime* —es decir, cualquier obra que involucre a estos dos formatos— sea una evolución de los modos tradicionales de hacer literatura oral o escrita, sino que su esencia se vio influenciada y condicionada por la preexistencia de un campo cultural en el cual, como observa García Sánchez (2000: 30), la literatura fue y es un género o discurso mundialmente valorado. No es de extrañar que, desde los inicios hasta ahora, estos productos se valgan de historias que nacieron como formas populares anónimas o relatos de autor para contar bajo su propia forma dichos documentos. Pero tanto los mangas como los *anime* que hacen uso y empleo de la literatura no se limitan a la simple copia y reproducción: muy por el

contrario, estos códigos realizan operaciones significativas que renuevan las hegemónicas lecturas heredadas con las que los lectores de clásicos cargamos desde la adopción de nuestra lengua materna, mientras que abren paso a una serie de relaciones bilaterales de recepción y devolución de contenidos e interpretaciones (Rosain, 2017a).

En el primer apartado del siguiente trabajo realizaremos una modesta pero analítica periodización sobre los hitos más importantes que involucran los intercambios entre la literatura y el *manganime* desde la perspectiva de la historia cultural (Burke, 2016). Trazaremos un sucinto recorte que intentará organizar el material disponible en tres momentos definibles: la “Etapa de germinación” que va desde los orígenes inciertos hasta el comienzo de la Era Meiji (s. VIII/s. XII-1868); la “Etapa de exploración” que comienza con la asunción del emperador Meiji Tennō y finaliza con la derrota de Japón a manos de los Aliados a fines de la Segunda Guerra Mundial (1868-1945); y la “Etapa de apropiación” que empieza con el fin de la Guerra y la llegada de las primeras obras del maestro Osamu Tezuka hasta nuestros días (1945-actualidad).

En el segundo apartado ahondaremos en una sistematización y clasificación práctica de algunas de las posibles apelaciones y reutilizaciones que estos medios nipones hacen de la literatura. Para ello, propondremos cuatro categorías arquetípicas a las cuales pueden adscribirse este tipo de *manganime*: las “Reformulaciones”, las “Adaptaciones”, los “Paralelismos” y las “Dicotomías”, cada una con sus particularidades y características diferenciadas.

Por último, en el tercer apartado daremos un ejemplo de cómo la literatura sirve como fuente de inspiración para organizar

y estructurar el contenido de un *anime*. El trabajo a abordar es *Fullmetal Alchemist* (2003) de Seiji Mizushima, basado en la obra homónima de Hiromu Arakawa publicada entre 2001 y 2010, la cual contaba con tan solo un par de publicaciones a la

fecha en que se emitió la primera temporada del *anime*. Tomaremos tan solo un aspecto de la trama original y veremos cómo las influencias literarias enriquecen y guían el devenir de algunos acontecimientos.

# 01

## Hacia una periodización de los cruces entre literatura, manga y *anime*

Si partimos de la base de que el manga y el *anime* son realidades culturales de la modernidad, no hallaremos en el pasado casos que correspondan a lo que hoy entendemos por esos términos. Sin embargo, existen precedentes que sirvieron para asentar las bases de ambos fenómenos.

No existe aún un consenso ni una datación precisa sobre el origen del manga. Los especialistas suelen registrar del VIII al XII —del período Nara al período Heian— los siglos que sirven de caldo de cultivo para desarrollar las primeras técnicas que más tarde darán lugar al estilo manga. Entre los géneros híbridos que combinaban el arte de la caligrafía con el de la pintura podemos citar los *emaki* o *emakimono* (絵巻物, “rollo de pintura”), los *kakemono* (掛け物) y los *toba-e* (鳥羽絵). A partir del siglo XVII, el dibujo japonés seguiría creciendo en otros formatos como los *zenga* (禅画), los *ōtsu-e* (大津絵), los *ukiyo-e* (浮

世絵, “pinturas del mundo flotante”), los *nishiki-e* (錦絵, “estampa brocada”) y los *kusazōshi* (草双紙).

Para muchos de estos formatos, las fuentes de inspiración provienen o bien de la mitología nipona, o bien de las leyendas tradicionales y fábulas populares divulgadas de manera oral o escrita; es decir, discursos de una clara estructura narrativa. La imagen sirvió por siglos como un soporte y un complemento para la narración de esas historias, hasta que a partir del siglo XVII comenzó a adquirir un carácter predominante, dejando de ser un aditamento para convertirse en un aspecto indispensable para la comprensión y el progreso de la trama narrativa. Es a partir de aquí cuando podemos hablar de un código híbrido en el cual el trazo, en tanto letra y dibujo, juegan un rol crucial e indivisible. El origen tanto del manga como del *anime* se halla fuertemente ligado al campo literario

<sup>1</sup> Siendo conscientes del debate actual en torno al alcance y las delimitaciones del concepto dentro del mismo Japón, bien detallado por Sheuo Hui Gan (2009), en este artículo entendemos por *anime* a toda animación producida dentro del archipiélago sin distinción de extensión o medio de distribución.

<sup>2</sup> Antonio Horno López destaca el rol que han tenido los *kusazōshi* en el imaginario del *manganime* como fuente de inspiración y rescate de tramas y personajes clásicos del folclore nipón, como ocurrió en el caso del *kitsune*, el zorro de muchas colas (2017: 22-23 y 46).

nipón, el cual a su vez se construyó a partir de la interacción de elementos locales y foráneos.

Propondremos, pues, una división temporal tripartita para los cruces entre literatura, manga y *anime*: una etapa temprana que se extiende desde los orígenes inciertos hasta el comienzo de la Era Meiji (s. VIII/s. XII-1868), otra que va de la asunción del emperador Meiji Tennō hasta la derrota de Japón a manos de los Aliados a fines de la Segunda Guerra Mundial (1868-1945), y la última que comienza con el fin de la Guerra y la llegada de las primeras obras del maestro Osamu Tezuka hasta nuestros días (1945-actualidad).

La primera etapa, a la cual llamaremos “de germinación”, posee un tono privilegiadamente literario, en el cual los distintos formatos del proto-manga se hallaban subordinados a temas y argumentos del folclore nipón o sino-coreano. Por estos siglos, la creación de historias fantásticas y maravillosas originales tan características de la historieta japonesa en nuestros días no se hallaba desarrollada, ni estaba bien vista por aquel entonces. Todavía hoy incluso los japoneses prefieren continuar narrando motivos antiquísimos, apelando a la repetición y la memoria emotiva de los espectadores, para volver a contar las mismas historias con algunos distintos matices. Esto se debe a que, para el ciudadano nipón promedio, lo innovador no reside en la originalidad, sino en la variación, la capacidad de mejorar o perfeccionar lo ya existente. Desde esta perspectiva, la imagen y la escritura funcionaban como una “versión” de un texto previo que era bien conocido por una élite culta o por el vulgo.

En esta etapa, el carácter de variabilidad tenía que ver con la omisión o mención de determinados nombres y episodios conocidos que podían llegar a formar parte de la trama pero que, por motivos que hacen al contexto de enunciación, era preferible

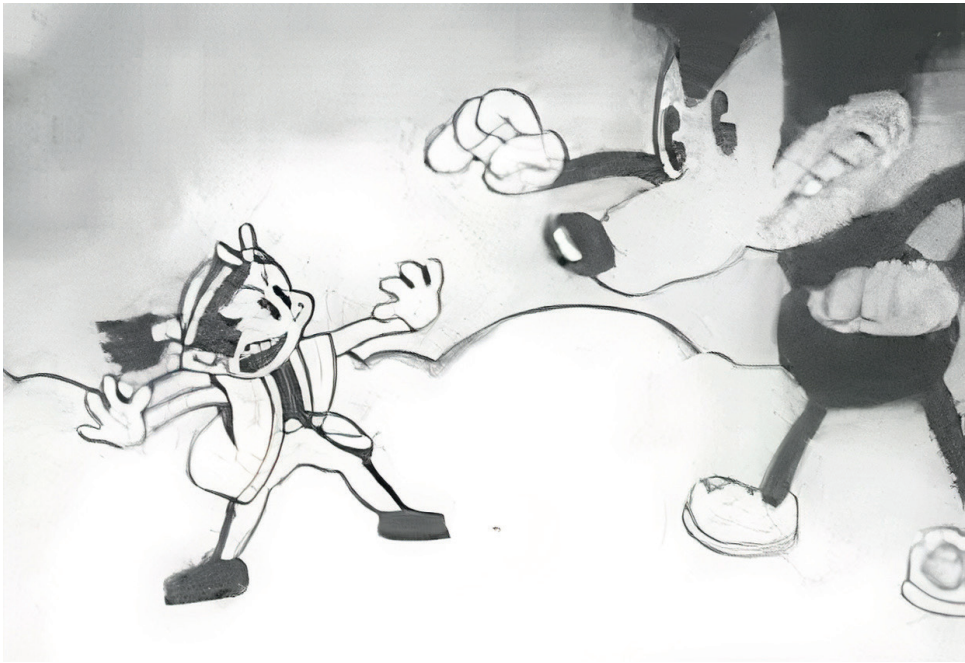
callar o hacer alusión. Asimismo, estas decisiones respondían a cuestiones políticas en las que el autor quería transmitir un determinado mensaje, que implicaba legitimar acciones y modos de pensar con su versión de los hechos. Además, al tocar temas tan delicados como la religión, la filosofía, las crónicas históricas, los registros bélicos y la moral vigente en el archipiélago, los momentos en que los ilustradores y escribas podían dar su toque personal eran limitados.

El segundo período, al cual llamaremos “de exploración”, está signado por características en apariencia contrapuestas: por un lado, la apertura de Japón al resto del mundo y la incorporación de nuevas historias provenientes ya no solo de China y Corea, sino tanto de Oriente como de Occidente; por el otro, la aparición de mangas y *anime* con tintes fuertemente nacionalistas en los que lo local es percibido como lo bueno, confiable y victorioso, mientras que lo extranjero es representado como lo malo, amenazante y destinado al fracaso. La apertura económica e ideológica que experimentó la Tierra del Sol Naciente durante la Era Meiji en la segunda mitad del siglo XIX no solo implicó el desembarco de los autores de renombre de la talla de Shakespeare, Cervantes, Goethe, los Grimm, Poe, Conan Doyle, entre otros, sino también una revitalización de cierto fervor nacionalista, al igual que ocurrió simultáneamente en otras potencias mundiales, que desembocó en un cruento y pírrico combate entre etnias signado por la violencia (Rosain, 2017b). Frente a eventos que implicaran una amenaza a la esencia cultural y la integridad identitaria, el gobierno y el pueblo nipón siempre actuaron de manera cauta, afianzándose a sus raíces y fortaleciendo la percepción que tienen de ellos mismos.

En esta etapa, el manga y el *anime* comienzan a explorar sus alcances y posibilidades narrativas. La experimentación y

la innovación argumentales vienen acompañadas de los últimos avances tecnológicos y de vanguardia. Las historias que se narran ya no son simples versiones con pequeñas alusiones u omisiones destinadas a un público reducido y especializado; ahora, los personajes clásicos suelen desenvolverse en nuevos contextos y afrontar retos inciertos que no corresponden a sus mundos ficcionales tradicionales, como en el caso de *Omocha-bako* (*La caja de juguetes*, Takao Nakano y Yoshitsugu Tanaka,

1934), en la que vemos un pequeño Momotaro, el niño melocotón, enfrentándose a un ratón similar a Mickey Mouse en una cinta de 1934. El *manganime* comienza a percibirse como un fenómeno colectivo y de masas, de gran alcance y potencia. Como observa Hernández Pérez (2017: 41-43), inmersa ahora en un mercado internacional y frente al contacto de múltiples comunidades, una nación tan pequeña como Japón se sintió acechada y apabullada por la modernidad. Es por ello que en



**Fig. 1.** *Omocha-bako* (Hajime Komatsuzawa, 1936). J.O. Talkie Manga-bu.

<sup>3</sup> Héctor García explica detalladamente en qué sentido los japoneses prefieren “copiar” antes que crear de la nada. Para él, el término se asemeja más a imitar o reflejar lo viejo en lo nuevo. Los japoneses prefieren observar un patrón original, buscar los puntos clave de ese patrón e intentar hacerlo mejor antes que dedicar todos sus esfuerzos en producir un objeto lo más novedoso posible. Ellos aprendieron que rescatar lo bueno para mejorarlo no es sinónimo de robar o plagiar y esto se ve tanto en el ámbito empresarial como en el cultural (2018: 97-101). En Japón se valora más la reinterpretación mejorada —el *kaizen* aplicado a todo en la vida— que la innovación (ibidem, 84). La nipona es una sociedad que no valora el individualismo como otras y es fuertemente inmovilista a nivel social. Dentro de las propias empresas, el proceso para autorizar cualquier cambio es tedioso y en exceso burocrático. Es una cultura que, por lo general, no acepta fácilmente de entrada los cambios drásticos.

<sup>4</sup> Sirva a modo de ilustración el caso de *Kumo to Tulip* (*La araña y el tulipán*, 1943), un corto musical de Kenzō Masaoka (Heredia Pitarch, 2018: 18).



las producciones de este período podemos apreciar tensiones implícitas y explícitas entre lo antiguo y lo nuevo, lo propio y lo ajeno, y un mensaje fuertemente pedagógico y moralista con la finalidad de que el pueblo nipón reafirme sus valores, sobre todo entre los más pequeños, como ocurre en el caso de *Kintarō Taiiku Nikki* (*El diario de entrenamiento de Kintarō*, Iwao Ashida, 1940), que muestra al pequeño héroe legendario en su entrenamiento para afrontar un torneo de sumo contra los animales del bosque.

En ambas etapas, manga y *anime* se hallan atravesados por mensajes políticos con fines pedagógicos y pragmáticos. No solo buscaron legitimar y avalar el discurso de los poderosos, sino que también sirvieron como formadores y configuradores del pensamiento nacional. Es por ello que frente a las inminentes guerras en las que debió participar Japón hasta mediados del siglo XX, el tono bélico era claro y alentador, como se ve en *Momotarō no Umiwashi* (*Momotarō, el águila del mar*, Mitsuyo Seo, 1943). No es sino hasta la destrucción de Hiroshima y Nagasaki que el tono se vuelve elegiaco y apocalíptico. Como bien afirma Heredia Pitarch (2018: 15-19), el uso del *manganime* con fines propagandísticos recurrió a imágenes clásicas de la literatura autóctona para despertar la motivación ciudadana.

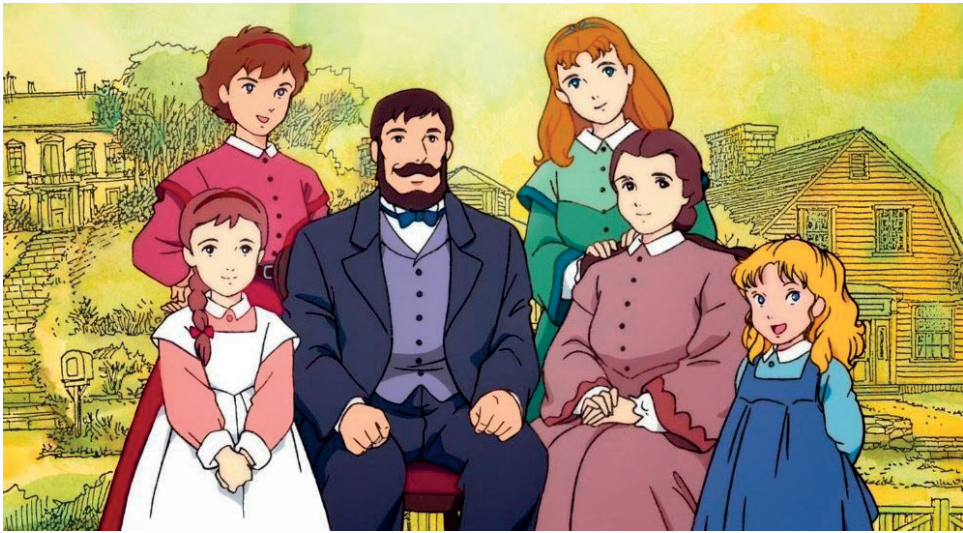
Los momentos bisagra entre etapa y etapa no fueron radicales ni inmediatos. Así, los años posteriores a la Segunda Guerra Mundial no mostraron grandes transformaciones. No fue sino hasta la aparición de los primeros trabajos del maestro Osamu Tezuka (1928-1989) que la etapa a la cual llamaremos "de apropiación" rindió sus primeros frutos. Tezuka es el padre del *manganime* moderno y se ha ganado este título debido a los enormes aportes técnicos, estilísticos y narrativos que hoy en día continúan vigentes (Hernández Pérez, 2017: 86; Heredia Pitarch, 2018: 20-28;

García, 2018: 154). Pero aquí hay que destacar en sus operaciones el hecho de haber logrado desestigmatizar a las producciones foráneas en Japón de cierta aura peligrosa y nociva.

En efecto, Tezuka ha ganado la condecoración de "Dios del manga" debido a que su pluma ha sabido aprehender e incorporar lo mejor de sus experiencias previas. Sus historias están impregnadas de tramas provenientes de la literatura universal. Él halló en los clásicos un acervo de argumentos atrapantes y complejos que le permitieron desarrollar una poética particular: didáctica sin denotar una doctrina, tolerante e inclusiva en lugar de xenófoba, referencial sin caer en la simple copia. Podemos caracterizar una parte de la obra de Tezuka como un intento por divulgar un corpus valioso de obras que, por los medios tradicionales de traducción textual,



Fig. 2. *Faust*, (Osamu Tezuka, 1971). New Lion Books.



**Fig. 3.** *Mujercitas* (Fumio Kurokawa, 1987). Nippon Animation.

no hubieran llegado a un número significativo de lectores y que presentaba para la época demasiados cuestionamientos y dificultades.

Por supuesto, Tezuka jamás planeó imponer un modo de abordar los clásicos. Su producción trazó una evolución en la que las historias mostraban distintos abordajes más y más lúcidos con cada reescritura. Tomemos por caso el drama *Fausto* (1808-1832) de Goethe, al cual Tezuka pudo haber accedido por medios literarios o bien gracias a las múltiples versiones teatrales representadas en su época. En 1950 realizó una adaptación relativamente libre del clásico alemán. En 1971 publicó otra versión bajo el nombre de *Las Cien Historias* (*Hyaku Monogatari*) como un episodio de la serie *New Lion Books*. Años más tarde, tras varios intentos fallidos de producir una película basada en su historia, Tezuka publicó *Neo Faust* (1988), más

maduro y original que los anteriores, pero que finalmente quedó inconcluso debido a la muerte de su creador. El interés del *mangaka* por estos clásicos es incuestionable: *La nueva isla del tesoro* (*Shin Takarajima*, 1947), *Crimen y castigo* (*Tsumi To Batsu*, 1953) y *El mercader de Venecia* (*Benisu no Shōnin*, 1959) son solo algunas de las adaptaciones en las que ha trabajado; y podemos citar su *Las mil y una noches* (*Senya ichiya monogatari*, 1969) dentro de su filmografía.

Si pasamos a estudios de animación, Toei Animation ha sido un acérrimo defensor y emisor de *anime* inspirados en obras literarias desde sus inicios: *20.000 leguas de viaje submarino* (*Kaitei Sanman Mile*, Kimio Yabuki, 1970), *La isla del tesoro* (*Dōbutsu Takarajima*, Hiroshi Ikeda, 1971) y *Alí Babá y los 40 ladrones* (*Alí Baba to Yonjuppiki no Tōzoku*, Hiroshi Shidara, 1971) fueron de las producciones más famosas

<sup>5</sup> Para comprender las dificultades que representó la traducción de clásicos literarios en Japón sirve a modo de ejemplo el trabajo de Chiappe Ippolito, Matías (2011), "La recepción y traducción del *Quijote* en Japón".



de la época. Pero poco tiempo después Toei debió enfrentarse a un competidor sin parangón: Yoichi Kotabe, Toyō Ashida, Yoshiyuki Tomino, Hayao Miyazaki e Isao Takahata recibieron la invitación del estudio Zuiyo Eizo para encargarse de *Heidi, la niña de los Alpes* (*Alps no Shōjo Heidi*, Isao Takahata, 1974), la famosa serie inspirada en la novela homónima de la autora suiza Johanna Spyri. Con este programa se inaugura la colección *World Masterpiece Theater* la cual incluye *El perro de Flandes* (*Flandes no Inu*, Yoshio Kuroda, 1975), *Marco* (*Haha o Tazunete Sanzenri*, Isao Takahata, 1976), *Ana de las Tejas Verdes* (*Akage no an*, Isao Takahata, 1979) y *Mujercitas* (*Ai no Wakakusa Monogatari*, Fumio Kurokawa, 1987), entre otras. La marca revivió en 2007 con una adaptación de *Los miserables* (*Re Mizeraburu Shōjo Kozetto*, Hiroaki Sakurai) de Víctor Hugo, lo cual muestra el gran interés de los estudios involucrados por mantener viva esta tradición (Heredia Pitarch, 2018: 33-35).

Si volvemos atrás, a comienzos de los 80 ocurrió un evento sin precedentes en el que España y Japón unieron fuerzas

para formar una de las asociaciones más importantes de la década en el mundo de la animación. BRB Internacional, que distribuía *anime* por esa época, convenció a Nippon Animation, sucesora de Zuiyo Eizo, de coproducir series de corte literario para niños. Así nacieron *Ruy, el pequeño Cid* (*Ritoru Eru-Shido no Bōken*, Fumio Kurokawa, 1980), *D'Artacan y los tres mosqueperros* (*Wanwan Sanjushi*, Taku Sugiyama y Shigeo Koshi 1981) y *La vuelta al mundo de Willy Fog* (*Anime Hachijū Nichikan Sekai Isshū*, Fumio Kurokawa y Luis Ballester, 1983). Como concluye Hernández Pérez, estas animaciones lograron calar hondo en la consciencia de una audiencia adulta en España y preparar el terreno para una visión más madura y crítica en torno a estas producciones (2017: 13-15).

Hasta ahora, hemos visto cómo el mundo del *manganime* se entremezcla de manera orgánica con el campo literario. En el siguiente apartado veremos en qué medida pueden realizarse estos intercambios, qué tipo de operaciones son necesarias para que se lleven a cabo y qué intervenciones se realizan para dar vida a una nueva obra.

## 02

### Ida y vuelta: reformulaciones, adaptaciones, paralelismos y dicotomías

A lo largo de su creación y desarrollo, tanto el manga como el *anime* han necesitado del intercambio constante con otras ramas del saber artístico o no, foráneas o autóctonas, para hallar sus códigos tan distintivos (Hernández Pérez, 2017: 46-51). A su vez, como sostiene Horno López, si bien fue en Japón donde se asentaron los focos de mayor producción y comercialización, muchos otros países estu-

vieron involucrados en la gestación y cristalización de ambas industrias culturales (2017: 58-63). En las últimas tres décadas y gracias a los nuevos medios de circulación y conservación de documentos, así como al sistema de difusión de *manganime* por medios cibernéticos tanto legales como ilegales, contamos con un corpus más que generoso de obras que emplean la literatura como uno de sus influencias más im-

portantes. Esto posibilita realizar una comparación entre las diferentes producciones que permita generar una teoría y una clasificación acerca de los distintos cruces e intercambios que puedan producirse.

Como asegura Hernández Pérez, los soportes *manganime* en Japón han sido utilizados a lo largo de los años como una herramienta para los fines más diversos y heterodoxos: como producto de entretenimiento, como medio para la enseñanza y el aprendizaje escolar, como instrumento para la concienciación social, entre muchos otros (2017: 62). Son formatos empleados y consumidos por personas de todas las edades y ya nadie niega su gran capacidad para preservar, difundir y promover conocimientos y saberes valiosos para una comunidad. La literatura es uno de esos conocimientos, y tanto el manga como el *anime* han resultado un medio fructífero para distribuir a los lectores esta creación artística. Los mecanismos interdiscursivos se encuentran tan aceptados por todos hoy en día que la idea de un cómic o una animación que intente reproducir una fuente literaria no nos resulta para nada extravagante. Ahora bien, a lo largo de trabajos y publicaciones anteriores hemos podido reconocer hasta el momento cuatro tipos de *manganime* que hacen uso fehaciente y cabal de la literatura. Estas categorías, producto de la comparación y contraste de experiencias personales, jamás se presentan en estado puro ya que en realidad son los vértices de un cuadrado virtual en los cuales los mangas y *anime* analizables pueden ubicarse a mayor o menor distancia con respecto de los otros.

Las *Reformulaciones* implican un proceso intenso y consciente de reorganización del material literario dentro del mundo ficcional propuesto por los autores japoneses. Aquí lo que suele hacerse es tomar un argumento, tópico o personaje universalmente conocido y con gran prestigio para luego sacarlos de su contexto original de enunciación y darles uno nuevo, generando algo innovador y sin precedentes, pero lo suficientemente explícito como para que las referencias sean reconocibles por los lectores y espectadores. Para los autores que reformulan los clásicos literarios, las obras son un capital intelectual y una fuente de inspiración inagotables que merecen ser reinterpretados desde los códigos del *manganime*. En este grupo podemos citar los mangas *One Piece* (1997) de Eiichirō Oda, *Magi: The Labyrinth of Magic* (2009) de Shinobu Ōtaka, *Nanatsu no Taizai* (*Los Siete Pecados Capitales*, 2012) de Nakaba Suzuki y *Mahō Tsukai no Yome* (*The Ancient Magus Bride*, 2013) de Kore Yamazaki.

Hasta el momento estas obras en general de fuerte contenido *shōnen* (Hernández Pérez, 2017: 166-169) son las que cuentan con mayor audiencia no solo en Japón, sino en el resto del mundo. Al parecer, el hecho de que los consumidores de todas partes del globo logren captar el juego intertextual involucrado en el armado de estas historias se convierte en una fórmula que avala y garantiza gran parte del éxito posterior. Cargadas de un fuerte componente humorístico y de acción, estas tramas recurren a la literatura como un esqueleto que las sostiene y habilita a

<sup>6</sup> Una versión previa a este apartado puede consultarse en Rosain, Diego Hernán (2017b), "Clásicos de ayer y de hoy: el manga como reescritura del canon literario universal desde las problemáticas niponas actuales". A su vez, el capítulo III de Hernández Pérez (2017) titulado "Casos de estudio. El modelo de franquicia *cross-media* en la industria del *manganime*" está enfocado casi por entero a brindar un panorama amplio sobre las teorías de la adaptación que, si bien no se trata de un análisis pormenorizado de los cruces y préstamos transtextuales entre literatura y *manganime*, ofrece un panorama riguroso en torno a ciertos mecanismos de apropiación y reformulación.

<sup>7</sup> Mientras que *One Piece* emplea toda la literatura universal disponible para sus propios propósitos, *Magi* reformula el contenido de la antología *Las Mil y Una Noches* (s. IX), *Nanatsu no Taizai* la leyenda artúrica y los romances de caballería y *Mahō Tsukai no Yome* la literatura gótica, fantástica y maravillosa.

narrarlas a la vez que lima las asperezas entre las distintas culturas, mostrando a la humanidad como una y la misma (ibidem, 46-51).

Las *Adaptaciones*, por otra parte, son más bien un fenómeno propio de Japón y que rara vez suelen salir del archipiélago. El código del manga y el *anime* ha calado profundo en todos los niveles educativos nipones con resultados más que satisfactorios: tanto los manuales de texto como documentales o videos interactivos con estos formatos han permitido no solo una mejora en cuanto a la circulación del conocimiento, sino que también estimulan la respuesta del estudiantado. Es decir, a tal punto el ciudadano promedio está acostumbrado al formato del *manganime* que hoy en día sería raro no encontrar algún aspecto de su vida en el cual no interviniera. Es por eso que, a la hora de divulgar y profundizar en ciertos conocimientos, no es raro que las empresas incurran en “manganimizar” la cuestión. Así, podemos citar a East Press como una de las editoriales que ha tomado la batuta en cuanto a adaptaciones literarias respecta. Su colección *Manga de dokuha* (まんがで読破, “leer a través de manga”, 2007) es un proyecto que busca acercar a un amplio público obras simbólicamente valiosas para el pensamiento y la historia de la humanidad. Esta ha tenido tan buena acogida que en la actualidad la editorial española Herder está realizando sus traducciones para el mercado de habla hispana bajo la colección *La otra h*. Hay en esta empresa un alto grado de artificio, ya que las obras se presentan como fiel copia del original, cuando en verdad sufren severas transformaciones en vista de los intereses y posibilidades de asimilación de un público lector extranjero. Más aun, la traducción cultural que sufren dichas obras es, muchas veces, ocultada o consensuada como una necesidad social que responde a cuestiones mercantiles y modifica drásticamente el mensaje original de los textos, brindando

al lector una interpretación de las fuentes como si fuera la intención inicial del autor primero.

Una empresa similar a la que lleva a cabo East Press dentro del código del manga fueron las animaciones *Seishun Anime Zenshū* (*Animated Classics of Japanese Literature*, 1986), producidas por Nippon Animation similares a su *World Masterpiece Theater* pero con temática japonesa, y *Aoi Bungaku Series* (*Serie de literatura azul*, 2009-), producidas por Madhouse e inspiradas en seis historias clásicas nacionales. Este tipo de adaptaciones presentan o bien leves modificaciones explícitas, o bien grandes transformaciones implícitas, pero en cualquier caso celebran la repetición en lugar de destacar la originalidad. Es un trabajo con la reproducción de las historias y no con la innovación. Lo que se busca es proteger y transmitir el mensaje original lo más fielmente posible a lo que el autor del clásico lo había pensado. Para que el japonés promedio —o cualquier consumidor independientemente de su nacionalidad— pueda tener acceso a ellas de manera más o menos aceptable sin tener que enfrentarse a las dificultades de lectura e interpretación que podrían llegar a acarrear las distancias espaciales y temporales, estos clásicos deben sufrir severas transformaciones no sólo al nivel del código con el cual se representan, sino también en cuanto a su interpretación, la estructura, el armado de personajes y la transcripción de episodios.

En tercer lugar, los *Paralelismos* consisten en crear un mundo verosímil en el cual lo fantástico puede o no irrumpir, pero que pretende ser similar al nuestro ya que en él existen las producciones originales en las que estos están basados. Si tanto las reformulaciones como las adaptaciones realizan un trabajo con la hipertextualidad (Genette, 1989 [1962]), los paralelismos trabajan además desde la metatextualidad, es decir, el comentario sobre dicha obra. Es un



**Fig. 4.** *Aoi Bungaku Series* (Tetsurô Araki et al., 2009-). MADHOUSE.

<sup>8</sup> Para profundizar en algunas operaciones de codificación llevadas a cabo por East Press ver Rosain, Diego Hernán (2017c), "Un manga religioso para lectores penitentes: algunas aproximaciones a la *Divina Comedia* de East Press".



juego elaborado que aborda diferentes planos de la enunciación para generar un efecto de ajuste y reajuste sobre el texto conocido y así demostrar cómo es que la literatura puede virtualmente tener implicaciones en la vida de los lectores, se vuelve un discurso capaz de interpretar las vivencias de cada uno. Por ejemplo, en *Meitantei Konan* (*Detective Conan*, 1994) de Gōshō Aoyama, Shinichi Kudō se compara a sí mismo con Sherlock Holmes e inventa su pseudónimo a partir de los autores Arthur Conan Doyle y Ranpo Edogawa. Otros ejemplos que podemos mencionar son el de *Neo Genesis Evangelion* (1995) de Hideaki Anno, *Aku no Hana* (2009) de Shūzō Oshimi y *Tokyo Ghoul* (2011) de Sui Ishida.

Por último, en las *Dicotomías* hay personajes que se presentan como la reencarnación o materialización de otro ser, real o ficcional, que ha vuelto a la vida con un

nuevo propósito, pero cuyo destino ya se encuentra prefigurado debido a su accionar en el pasado. Así, estos personajes con conciencia de sí son y no son aquellas entidades reconocibles y tienen que cargar con el peso de repetir su historia o bien escapar a su deber. Casos como estos son sumamente frecuentes en historias como *Saint Seiya* (*Los Caballeros del Zodiaco*, 1986) de Masami Kurumada, *Ikki Tōsen* (*Caballero poderoso que coincide con mil caballeros*, 2000) de Yuji Shiozaki y la franquicia *Fate* (2004) de la compañía Type-Moon en todas sus versiones, cuyos mundos ficcionales se han ido ampliando con el transcurso de los años.

Con esto se exhiben las características principales de estas cuatro categorías con ejemplos que buscan ser exponentes claros del género.

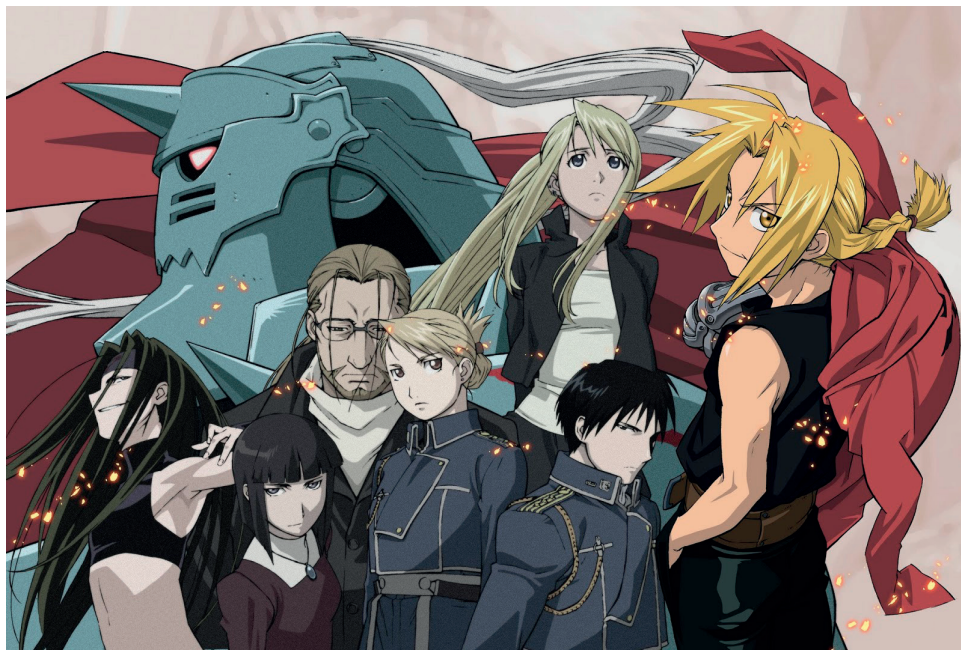


Fig. 5. *Fullmetal Alchemist* (Seiji Mizushima, 2003-). BONES y Aniplex.



## 03

## Un caso concreto: *Fullmetal Alchemist* (*Hagane no Renkinjutsushi*, 2003-04) de Seiji Mizushima

Como demuestra González, desde el germen de su argumento, *Fullmetal Alchemist* (2001) de Hiromu Arakawa puede ser considerado un drama familiar (2019: 72-75): un padre que abandona el hogar, una madre que cae enferma y muere, y dos hermanos pequeños que intentan revivirla sin medir las consecuencias. Sin embargo, a medida que avanza la trama, la obra parece girar en torno a un parricidio —si tomamos a Padre como un *alter ego* de Hohenheim— y a la reconstrucción de los lazos familiares por medio de la redención y el perdón. Esto ocurre en el caso del manga y de la segunda adaptación del anime titulada *Fullmetal Alchemist: Brotherhood* (*Hagane no Renkinjutsushi*, Yasuhiro Irie, 2009), más fiel a la historia original. La primera adaptación emitida en 2003, producida por Estudios BONES y dirigida por

Seiji Mizushima, en cambio, toma un rumbo por momentos drásticamente distinto, sobre todo en cuanto al tono y la elección de los antagonistas: aquí, la némesis de Hohenheim no es el homúnculo primigenio, sino su primera amante, Dante, junto con quien descubrió la forma de crear una piedra filosofal y con ello el secreto de la inmortalidad. De aquí podemos afirmar que la versión original del anime a la cual nos abocaremos recibe una mayor inspiración de la *Divina Comedia* (1304-1321), del autor italiano Dante Alighieri, pero también de la trama amorosa descrita en *Fausto* (1808-1832) de Johann Wolfgang von Goethe.

De los múltiples elementos textuales sobre los que la crítica hace hincapié, la tensión amorosa entre los protagonistas y

<sup>9</sup> En *Neo Genesis Evangelion* Gendo Ikari interpreta las escrituras apócrifas colocándose a él mismo en el lugar del nuevo Adán, en *Aku no Hana* Takao Kasuga lee *Las Flores del Mal* (1857) de Baudelaire como si el poemario se tratase de un código de vida, y *Tokyo Ghoul* Kaneki Ken utiliza la historia de Gregorio Samsa en *La Metamorfosis* (1915) de Franz Kafka para entender su nueva forma de vida como ghoul.

<sup>10</sup> Mientras que *Saint Seiya* reutiliza elementos de las mitologías grecolatinas y judeocristianas, Ikki Tōsen hace uso de la famosa novela china *El Romance de los Tres Reinos* (s. XIV) y Fate de la literatura y la historiografía en general, siendo su punto más fuerte los relatos míticos y legendarios.

<sup>11</sup> La historia tiene lugar en un mundo ficticio en el que la alquimia ha progresado en paralelo con la ciencia. Con muy pocos datos y una serie de normas básicas, Arakawa configura un país ucrónico fuertemente militarizado con toques *steampunk* que nos recuerda a Alemania durante el III Reich. La historia se centra en los hermanos Edward y Alphonse Elric, quienes, tras ser abandonados por su padre y ver morir a su madre a causa de una enfermedad progresiva, deciden utilizar sus conocimientos alquímicos para devolverla a la vida sin medir las consecuencias. En efecto, un tabú para todo alquimista es el utilizar sus conocimientos para resucitar a los muertos; pero los pequeños hermanos, impulsados por el deseo de volver a ver sonreír a su madre, pecan de soberbios, y por ello deben pagar un alto precio: mientras que Edward pierde su pierna izquierda, Alphonse desaparece por completo. Con sus últimas fuerzas, el mayor de los Elric sacrifica su brazo derecho para anclar el alma del menor a una de las armaduras que se hallaban en la biblioteca de su padre, trayéndolo al mundo terrenal al menos parcialmente. Así, el nuevo objetivo de los hermanos será encontrar una manera de recuperar sus cuerpos, un camino tortuoso lleno de revelaciones, cuestionamientos y decisiones difíciles de tomar.

dos figuras femeninas es igual de importante tanto en *Fausto* como en la *Divina Comedia*. En el primer caso, Gretchen, cuya función es predominante en la primera parte del drama, se contrapone a la mítica Helena de Troya, quien aparece en la segunda. Luego, Beatriz, amor idealizado del poeta en la textualidad, opaca el rol de Gemma, su esposa y albacea en la vida real. Como lo describe Leonart i Crespo, en la animación de 2003 inspirada en la obra de Arakawa, la cual contaba con apenas unos cuantos capítulos del manga editados como referencia, Trisha Elric y Dante corresponden a dos figuras femeninas en tensión entre las cuales se halla atrapado el destino de Hohenheim de la Luz (Leonart i Crespo, 2008: 49-50).

En lo que estrictamente se refiere al argumento de las tres obras a analizar, ninguna de las figuras femeninas tiene una incidencia directa en la otra sino por medio de la figura masculina con la cual se vinculan. Trisha Elric no conoce a Dante en persona, pero es gracias a ésta que se topa con Hohenheim y, a su vez, es por su culpa que los Elric son abandonados. Ambas configuran dos polos femeninos opuestos en *Fullmetal Alchemist* bien reconocibles. Podría decirse incluso que son los dos extremos de un espectro variopinto de personajes dentro de los cuales podemos mencionar a Winry Rockbell, Riza Hawkeye, Izumi Curtis, Rose Thomas y Lujuria, solo por nombrar los casos más prominentes. Las mujeres de esta historia son seres de fuertes convicciones, determinadas, que han superado un camino hacia la integridad el cual los varones parecen comenzar o reemprender constantemente. Si bien sus vidas no son cómodas ni están llenas de lujos, ellas se muestran mucho más resilientes que los hombres a quienes apoyan y hacen entrar en razón cuando se hallan perdidos. Son independientes, no comparten sus debilidades a la ligera y solo se dan la oportunidad de abrirse cuando es la mejor opción. Como

lo demuestra González, sus pasiones se encuentran mucho más controladas y medidas que las de los hombres, prefieren ser cautas y precavidas en lugar de impulsivas y tercas como ellos (2019: 66-72). Y, en las aristas, tenemos a Trisha y a Dante que funcionan como parámetros positivos y negativos respectivamente.

Por siglos, el modelo poético conocido como “*dolce stil novo*”, que Dante Alighieri impuso, fue repetido por numerosos poetas que supieron abrirse paso para alcanzar sus propios objetivos, por lo cual consideramos que ha sido un acertado y pertinente homenaje el haberle puesto su nombre a la antagonista principal del *anime* de 2003. Así como Hohenheim, Dante Alighieri también se vio atrapado entre dos mujeres: Beatriz di Folco Portinari, considerada su amor juvenil e inmortalizada en su obra poética, y Gemma Donati, su esposa fiel, madre de sus hijos y albacea de su obra. Es así como podemos equiparar a Gemma con Trisha, dos mujeres reales que han acompañado a sus maridos en épocas gloriosas y de penurias; mientras que Dante se asemeja a Beatrice, alguien virtuosa y llena de dones, muy próxima a la gracia de Dios. Pero, a diferencia de Beatrice, Dante no ha sabido corresponder a dicho regalo, sino que rompió los límites de lo humano para convertirse ella en la divinidad. Las referencias a la *Divina Comedia* en *Fullmetal Alchemist* no se agotan aquí, ya que tanto en el manga como en el *anime* los homúnculos son bautizados con los nombres de los Siete Pecados Capitales tan trabajados en esta épica cristiana. Pero también vemos referencias a ella en el diseño de la puerta, la cual está inspirada en *La puerta del infierno* de Auguste Rodin quien, a su vez, como afirma Leonart i Crespo, se basó en la descripción de Dante para esculpirla (2008: 23, 29-30).

Por otra parte, tenemos un caso textual bastante explícito y más fructífero para pensar los vínculos entre Hohenhe-

im, Dante y Trisha, y es el que se desarrolla entre Fausto, Gretchen y Helena en el drama de Goethe. Son varios los puntos que vinculan a *Fullmetal Alchemist* con la obra teatral del autor alemán: por un lado, Hohenheim es un *alter ego* del doctor y alquimista Johann Georg Faust, si bien el referente histórico al cual remite es sin duda Paracelso (González, 2019: 108-112; Vedda, 2015a: 53); por otro lado, los homónimos también forman parte sustancial del drama de Goethe (Rosain, 2019); por último, así como Hohenheim, los hermanos Elric encuentran su paralelismo en el aprendiz de brujo, protagonista del poema homónimo del autor (Vedda, 2015a: 155), que a su vez están configurados a partir del mito de Ícaro aludido en el primer episodio de la adaptación de Arakawa. Con todo esto creemos que la presencia de Goethe en la historia es crucial para su armado y desarrollo; sin embargo, no se ha explorado hasta hoy en profundidad.

Nuevamente aquí Gretchen y Helena representan dos categorías distintas de mujeres de las que Fausto se enamora por igual. Como sostiene Vedda, la primera corresponde a su presente, es de origen gentil, delicada y sin mayores atributos que los aprendidos de su madre, su hermano y la sociedad de su época (2015b: LII-LIII); la segunda del pasado, proveniente de un sustrato noble, bella y perteneciente a la más alta de las jerarquías y estatus social. Con ambas Fausto tendrá descendencia, así como Hohenheim tendrá a Envidia con Dante y a Edward y Alphonse con Trisha. Fausto y Hohenheim son dos hombres melancólicos atrapados entre dos tiempos, dos mundos muy distintos, irreconciliables y conflictivos. No hallan la calma y la quietud que tanto anhelan en la nueva vida hogareña y mundana que desean ya que sus historias los persiguen constantemente, y tristemente los alcanzan (Vedda, 2015a: 79-80; Vedda, 2015b: XLIX). Ambas figuras masculinas son, ante todo, hombres nómadas sedientos de conocimiento

en búsqueda de un propósito por el cual vivir y dicha configuración va en contra del ideal de un padre de familia (Vedda, 2015a: 16-17).

En *Fullmetal Alchemist*, el drama burgués de la primera parte de *Fausto* se entremezcla con la nostalgia por un pasado heroico irrecuperable de la segunda: ni Trisha puede devolverle a Hohenheim la paz y el sosiego que tanto anhela, ni Dante puede convertirse en aquel ser adorado y respetado que alguna vez fue. El alquimista no precisa viajar al pasado como el doctor porque el ayer amenaza con destruir su presente constantemente, ambos tiempos se superponen. Gretchen es lo que Fausto desea con pasión, pero a lo que su estatus social no le permite corresponder; Helena es a lo que aspira, pero se halla fuera de su alcance. Estas tensiones tan presentes en ambas obras configuran a hombres desgarrados y escindidos sin rumbo fijo y atravesados por una pesada culpa, la cual sólo logran curar a partir de la derrota en el caso de Fausto y el sacrificio en Hohenheim (*Fullmetal Alchemist: Conquistador de Shamballa*, [Gekijōban Hagane no Renkinjutsushi Shanbara o Yuku Mono], Seiji Mizushima, 2005), únicos medios hacia un final feliz en el que son capaces de reencontrarse con el único ser realmente amado.

## Conclusiones

Como hemos visto, los préstamos e intercambios entre literatura, manga y *anime* cuentan con una larga tradición dentro de la Tierra del Sol Naciente. Es un hecho que puede rastrearse desde los orígenes de cada código y que continúa hasta nuestros días. Sus particularidades fueron tomando forma en paralelo con la historia de Japón, las relaciones políticas, económicas y culturales que fue entablando con otros países y la creación de distintas industrias vinculadas al entretenimiento. Todo este proceso debemos entenderlo como lo que en verdad es: una constante ida y vuelta entre el archipiélago y los dos hemisferios cuyos contactos fueron, en la mayoría de los casos, violentos y forzados. Estos eventos marcaron el fuerte tono nacionalista y belicoso de las primeras producciones, pero también fue lo que permitió la aparición de obras multiétnicas y con un mensaje fraternal y pacifista de la mano de autores como Osamu Tezuka y de productoras como Toei y Nippon Animation. Estos actores lograron explotar el potencial oculto del *manganime*, abrazando y explorando un rasgo que lo caracteriza y posibilita su gran éxito: el ser un híbrido de múltiples historias, herramientas y técnicas provenientes de todas partes del mundo y disfrutables por un público heterogéneo y polimorfo.

Por otro lado, hemos intentado trazar una categorización útil para abordar distintas producciones de masas niponas que hacen uso de la literatura universal disponible en Japón. Las reformulaciones, las adaptaciones, los paralelismos y las dicotomías son tipos textuales que hemos establecido con particularidades propias bien definidas capaces de aportar herramientas genéricas para abordar los *manganime* mencionados anteriormente y otros que por cuestiones de espacio o desconocimiento no hemos podido estudiar.

En muchos casos, el uso de obras clásicas produce efectos extraliterarios, aportando lecturas críticas a otros campos del saber, como lo son la historia, la sociología, la política, la filosofía, entre muchos otros. La literatura fue y continúa siendo una invitación a la reflexión y un capital invaluable para el mundo del manga y el *anime*; por separado, son ámbitos cuyos límites se vuelven difusos e indefinibles, pero en su unión se vuelve un campo de estudio acotado y fructífero para la investigación.

En el ejemplo brindado, la primera adaptación al *anime* de la obra cumbre de Hiromu Arakawa de la mano de Seiji Mizushima rescata rasgos literarios del manga fuente a la vez que aprovecha el distanciamiento para potenciar otras aristas literarias. En general, el desarrollo y crecimiento de los vínculos afectivos son elementos fundamentales en cualquier *shōnen*; la riqueza de ellos en *Fullmetal Alchemist* de 2003 es tal que no sólo estructuran el conflicto principal de la obra, así como los motivos de los antagonistas, sino que además están inspirados en dos obras pertenecientes al canon literario universal. La referencia explícita a Dante no es caprichosa y el director deja indicios de ello a lo largo de las producciones de las que estuvo a cargo. Por otro lado, si bien las referencias a Goethe pueden ser más bien tangenciales o esporádicas, no hay que olvidar que artistas de la talla de Osamu Tezuka se vieron atraídos por los textos del autor alemán, así como su drama *Fausto* sirvió en gran medida para asentar las bases de uno de los tópicos fantásticos más reconocidos dentro del *manganime*: el pacto con el diablo. Este mismo tipo de análisis es aplicable a las obras citadas y muchas otras más que hacen uso del corpus literario disponible. Será deber del espectador o del lector cavilar hasta qué punto las producciones niponas que consumen emplean a los clásicos literarios universales para reinterpretar su función y mensaje en la actualidad.

## Referencias bibliográficas

- BURKE, Peter, 2016. *¿Qué es la historia cultural?*, Barcelona: Espasa.
- CHIAPPE IPPOLITO, Matías, 2011. "La recepción y traducción del *Quijote* en Japón", en D'ONOFRIO, J. [et al.] (eds.), *Don Quijote en Azul 4: Actas de las 3º Jornadas Internacionales Cervantinas llevadas a cabo en la ciudad de Azul (Argentina) en noviembre de 2011*, Azul: Editorial Azul, pp. 89-101.
- GAN, Sheuo Hui, 2009. "To Be or Not to Be - Anime: The Controversy in Japan over the 'Anime' Label", en *Animation Studies*, vol. 4 (<https://journal.animationstudies.org/sheuo-hui-gan-to-be-or-not-to-be-anime-the-controversy-in-japan-over-the-anime-label/> [abril 2020]).
- GARCÍA SÁNCHEZ, Sergio, 2000. *Sinfonía gráfica. Variaciones en las unidades estructurales y narrativas del cómic*, Barcelona: Glénat.
- GARCÍA, Héctor, 2018. *Un geek en Japón*, Barcelona: Norma.
- GENETTE, Gérard, 1989 (1962). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*, Madrid: Taurus.
- GONZÁLEZ, Mariela, 2019. *Tras la Puerta de la Verdad. Explorando Fullmetal Alchemist*, Sevilla: Héroes de Papel.
- HEREDIA PITARCH, David, 2018. *Anime! Anime! 100 años de animación japonesa*, Madrid: Diábolo.
- HERNÁNDEZ PÉREZ, Manuel, 2017. *Manga, anime y videojuegos. Narrativa cross-media japonesa*, Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- HORNO LÓPEZ, Antonio, 2017. *El lenguaje del anime. Del papel a la pantalla*, Madrid: Diábolo.
- LLEONART I CRESPO, Laia, 2008. *Fullmetal Alchemist: El tabú ignorado*, España: Asociación Cultural del Cómic (Japonés).
- ROSAIN, Diego Hernán, 2017a. "Literatura y transtextualidad: un modo de abordar los clásicos en la era tecnológica", en *Actas del X Encuentro Nacional del Colectivo Argentino de Educadores y Educadoras que Hacen Investigación desde su Escuela 2017* de la Facultad de Ciencias Sociales (UNCPBA) (<http://www.soc.unicen.edu.ar/images/editorial/ebooks/colectivoeducadores/rosain.pdf> [abril 2020]).
- ROSAIN, Diego Hernán, 2017b. "Clásicos de ayer y de hoy: el *manga* como reescritura del canon literario universal desde las problemáticas niponas actuales", en *Luthor. Entender, destruir y crear*, N° 34, 29 de noviembre de 2017 (<http://www.revisitaluthor.com.ar/spip.php?article175> [abril 2020]).
- ROSAIN, Diego Hernán, 2017c. "Un *manga* religioso para lectores penitentes: algunas aproximaciones a la *Divina Comedia* de East Press", GLASCyC, en *Unidad Sociológica*, Año 3, N° 11, octubre 2017-enero 2018, pp. 13-20 (<https://issuu.com/unidadsociologica/docs/unidadsociologica11> [abril 2020]).
- ROSAIN, Diego Hernán, 2019. "Dale a tu cuerpo más alquimia, homúnculo: la dicotomía cuerpo/alma en la figura antagónica de Padre en *Fullmetal Alchemist*", en *Actas de las Segundas Jornadas Internacionales Cuerpo y Violencia en la Literatura y las Artes Audiovisuales Contemporáneas*



(<http://eventosacademicos.filo.uba.ar/index.php/cuerpoyviolencia/IIJICYV/paper/view/3812/2912> [abril 2020]).

VEDDA, Miguel, 2015a. *Leer a Goethe*, Buenos Aires: Quadrata.

VEDDA, Miguel, 2015b. "Introducción", en *Fausto*, GOETHE, Johann Wolfgang von, Buenos Aires: Colihue, pp. VII-CLIII.

## Bibliografía recomendada

ALIGHIERI, Dante, 1966-1967 (1321). *Divina Commedia*, Milano: Mondadori.

ARAKAWA, Hiromu, 2001. *Fullmetal Alchemist*, Tokio: Square Enix.

GOETHE, Johann Wolfgang von, 2015 (1832). *Fausto*, Miguel Vedda (trad.), Buenos Aires: Colihue.

ROSAIN, Diego Hernán y SAYAR, Roberto Jesús, 2018. "En una editorial japonesa, de cuyo nombre no quiero acordarme: Manga quijotesco por fuera de sus moldes", en D'ONOFRIO, Julia [et al.] (eds.), *Don Quijote en Azul 10: actas selectas de las X Jornadas Cervantinas celebradas en Azul, Argentina, en 2017*, Tandil: Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires, pp. 55-64.

© Del texto: Diego Hernán Rosain.

© De las imágenes: J.O. Talkie Manga-bu (Fig. 1); Nippon Animation (Fig. 2); New Lion Books (Fig. 3); Madhouse (Fig. 4); Gekkan Shōnen Gangan (Fig. 5).