

Cervantes y el anime japonés: Refracciones y reflexiones quijotescas en el anime *Sword Art Online*

Cuadernos CANELA, 32, pp. 63-75
Recibido: 01-X-2020
Aceptado: 13-III-2021
Publicado, versión impresa: 29-V-2021
ISSN 1344-9109
Publicado, versión electrónica: 29-V-2021
ISSN 2189-9568
© El autor 2021
canela.org.es

Alberto Monteagudo Canales

Universidad Providence, Taichung, Taiwán

Resumen

Dentro de la cultura del entretenimiento japonés, pocos universos narrativos han atraído tan masivamente la atención local y global como *Sword Art Online*. Enfocándose en los dieciséis primeros episodios del homónimo *anime*, el siguiente trabajo pretende analizarlos críticamente enfrentándolos a la obra literaria más célebre de la literatura española, *Don Quijote de La Mancha*. A través de la yuxtaposición transcultural y transtemporal de ambas obras, se presenta una sugestiva lectura sobre la forma en que la relación entre el protagonista del anime Kazuto Kiragaya y su avatar Kirito refleja, tanto distorsionada como reflectariamente, aquella entre Alonso Quijano y su alter ego don Quijote en la obra maestra de Cervantes. Por otra parte, la exploración de estos personajes permitirá examinar cómo la serie animada promueve una reflexión sobre las nociones de realidad y apariencia que ya se había producido en los textos del Siglo de Oro español. De esta forma, este anime, a pesar de ser el producto de condiciones sociohistóricas y temporales diferentes, contiene amplias sensibilidades barrocas y puede ayudar a una audiencia familiar con la cultura popular japonesa, a reconsiderar y redescubrir las figuras literarias españolas del siglo XVII.

Palabras clave

Cervantes, Quijote, manga, *anime*, realidad virtual

Introducción

En su trabajo *Don Quijote en el manga*, Clara Monzó estudia cómo la cultura de masas japonesa ha absorbido la figura del caballero andante cervantino adaptándola al género manga y a su folclore para, posteriormente, exportar el producto resultante de vuelta a Occidente. Para Monzó, parafraseando las ideas de Koichi Iwabuchi, esta característica hace que la cultura de masas nipona se muestre como «exponente de un doble proceso por el que Japón ha oscilado entre la emulación de la modernidad occidental — *Westerization*— y la construcción de sus propias señas de identidad» (Monzó, 2017, p. 38). Como parte de esta cultura de masas, el manga puede ser concebido entonces como un espacio de tránsito y conexión. Un flujo transnacional y bidireccional que difunde la cultura popular japonesa en Occidente mientras permite la llegada del canon occidental a las orillas niponas. Monzó se une así a la lista de académicos (incluyendo Allison, 2000; Bainbridge & Norris, 2010; Iwabuchi, 1998, 2002a, 2002b; Saito, 2015; Ueno, 1999) que analizan el movimiento transnacional de la cultura popular japonesa y que destacan, entre otras proposiciones clave, la hibridez del manga como producto cultural. Lo cual, según estos autores, lo convierte en un medio de comunicación «convergente», una adaptación japonesa de las prácticas estadounidenses y europeas (Bainbridge y

Norris, 2010, p. 240). Esta hibridación cultural, de la que gozan tanto el manga como el *anime*¹, configura un proceso en el que tanto la tradición y la distintiva estética japonesa, como los valores y formas culturales occidentales, coexisten y son apreciadas por las audiencias dentro y fuera de Japón.

Como manifestación de esta hibridación, Jason Bainbridge y Craig Norris (2010, p. 243) relatan cómo los cómics y los largometrajes de animación de Disney —ampliamente distribuidos durante la ocupación estadounidense de Japón tras la Segunda Guerra Mundial— proporcionaron un marco que influyó enormemente en el manga. Similarmente, los últimos avances tecnológicos también han llegado a formar parte de este proceso de hibridación. Así, el videojuego —el medio de entretenimiento masivo más rentable y en el que Japón es la mayor potencia asiática— se encuentra tan profundamente interconectado con el cómic y la animación en el contexto de la cultura popular nipona que incluso se ha llegado a producir nuevos géneros, como el tecnolúdico². Un nuevo género donde mangas, *animés* y otras obras tecnolúdicas incorporan en sus narrativas el vocabulario visual, los tropos y las tramas extraídas de la esfera de los videojuegos para tratar temas como la identidad, el existencialismo, la teoría de género, el utopianismo, la desintegración de los límites ontológicos o la oposición entre el mundo real y el virtual.

Por otro lado, no son nuevas las investigaciones que muestran la convergencia existente entre la cultura popular posmoderna (especialmente la estadounidense), la temprana modernidad hispana y los productos culturales del Siglo de Oro español. Curiosamente, muchas de estas indagaciones transculturales rescatan las creaciones de Disney para mostrar esta conexión. En esta línea se encuentra David R. Castillo (2012, pp. 8-9), quien revisa *Pocahontas* (1995) para mostrar cómo el mitificado encuentro entre un capitán británico y una princesa india en la Virginia del siglo dieciséis manifiesta los mismos mecanismos ideológicos y autoconscientemente politizados que se encuentran en la obra *Fuenteovejuna* de Lope de Vega. Por su parte, Bruce R. Burningham (2008, pp. 77-97) examina las formas en que los filmes *Toy Story* (1995) y *Toy Story 2* (1999) de Pixar —filial de Disney— funcionan como recapitulaciones posmodernas de *El Quijote*; principalmente, a través de la transformación de don Quijote y Sancho Panza en, respectivamente, Buzz Lightyear y Woody. De una forma similar, aunque tratando otro tipo de productos «Disney», el escritor y profesor mexicano Eloy Urroz (2016) establece las semejanzas existentes entre el vuelo fantástico de Sancho y don Quijote a lomos de Clavileño con la experiencia de subirse al simulador de vuelo Soarin, una de las mayores atracciones de los parques de Disney en California, Shanghái y Tokio.

La conjunción de las premisas anteriores evidencia un trasvase transcultural que permite plantear la idea de situar el manga, el *anime* y el videojuego japonés dentro de un contexto donde la literatura española del Siglo de Oro sirve de marco para enriquecer nuestro entendimiento de estos (modernos) entretenimientos mediáticos globales. Bajo esta óptica, las siguientes páginas pretenden explorar y analizar críticamente el universo narrativo y tecnolúdico de *Sword Art Online* reflejándolo contra la obra identitaria de la literatura española: *El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha* (1605). Al yuxtaponer transtemporal y transculturalmente estos textos, este ensayo destaca las semejanzas existentes entre los protagonistas de ambas obras e indaga en el juego de espejos, de correspondencias y de analogías resultante. Al mismo tiempo, también busca desvelar los mecanismos que ambos textos culturales comparten y utilizan para provocar la reflexión de sus audiencias sobre las nociones de realidad y apariencia en unos contextos históricos caracterizados por cambios constantes.

1. Sobre *Sword Art Online*

Uno de los ejemplos más exitosos del género tecnolúdico nipón se basa en la serie de novelas juveniles de Reki Kawahara recogidas bajo el título colectivo *Sword Art Online*³. Originalmente autopublicada entre 2002 y 2008 en la página web de su autor, esta serie de novelas ofrece a sus lectores las aventuras de su protagonista, Kazuto Kirigaya quien, en un futuro ficticio cercano y a través de su personaje, Kirito, se adentra en el mundo fantástico virtual del videojuego de rol multijugador masivo en línea (MMORPG, en sus siglas en inglés) *Sword Art Online* (SAO⁴). Con la buena aceptación de las novelas llegó su publicación oficial en edición de bolsillo en 2009, de la mano de Dengeki Bunko. Gracias a esta editorial, la obra de Kawahara ganó amplia popularidad en los medios de comunicación y llegó a ser reconocida por la guía *Kono raito noberu ga sugoi!*, como la mejor novela juvenil en 2011 y 2012 (Saito, 2015, p. 114). Ese mismo año también se publicaron un *spin-off* derivado de la serie principal y nueve adaptaciones al manga. Poco después, la serie saltó al formato animado para deleitar tanto al público japonés como al internacional.

Paralela e intercaladamente al éxito la serie animada y sus continuaciones, SAO, el mundo virtual de *Sword Art Online*, ha ido desplegándose en el medio narrativo de los videojuegos. Desde 2013 se han publicado videojuegos como *Sword Art Online: Infinity Moment*, *Sword Art Online: Hollow Fragment* (2014), *Sword Art Online: Lost Song* (2015) o *Sword Art Online: Alicization Lycoris* (2020). Hay que subrayar que la masiva atención que la adaptación que todos estos productos han generado en sus audiencias nace de dos motivos principales: por un lado, una sorprendente trama centrada en la ruptura de los límites entre mundos intranarrativos; por el otro, como se ha mencionado anteriormente, su pionerismo en el género tecnolúdico, atrayendo a unos espectadores ya experimentados en el mundo de los videojuegos y familiarizados con sus recursos narrativos.

Tanto las páginas del manga, como los capítulos del *anime* y, por ende, los videojuegos, relatan la historia de Kazuto Kirigaya, un joven que pasa gran parte de su tiempo jugando la versión preliminar de SAO, un nuevo tipo de videojuego de hiperrealidad virtual. Cuando la versión definitiva del juego aparece, Kirigaya es uno de los primeros en conectarse a él. Por medio de su *NerveGear*, un casco de hiperrealidad virtual que reproduce una poderosa y compleja ilusión multisensorial en la corteza cerebral de su usuario, Kirigaya pasa de encontrarse en su dormitorio a hallarse en el mundo de fantasía medieval de SAO, mudado en la piel de su avatar virtual: Kirito.

El primer episodio del *anime*, dirigido por Tomohiko Itō (2012) y titulado *The World of Swords*, además de presentar al protagonista y situar a la audiencia en este ficticio Japón de 2022, revela los puntos principales de la trama que desarrollará la serie. Tras unas horas disfrutando del mundo virtual que les ofrece el videojuego, Kirito y el resto de los casi diez mil jugadores son teletransportados a la enorme plaza central del primer nivel del juego, donde observan cómo aparece ante ellos Kayaba Akihiko, el creador y programador de este mundo virtual. Akihiro, bajo la apariencia de un gigantesco mago encapuchado, les comunica que les mantendrá cautivos en este mundo hasta que alguno de ellos consiga completar los cien niveles que componen el juego. Con sus últimas palabras, Kayaba Akihiko convierte su aviso en amenaza —y la angustia de los jugadores en desesperación— al señalar que en el caso de sucumbir en SAO o de ser desconectados desde el exterior, morirán irreversiblemente en ambos mundos (Itō, 2012,

12:49). A medida que la serie avanza y los personajes tratan de hacer frente a la situación en la que se encuentran, Kirito destaca por su participación, entrega y esfuerzo para conseguir vencer al juego y liberar al resto de jugadores.

La serie animada, desde su primer episodio, abre la puerta a que el universo de *Sword Art Online* pueda ser leído, transcultural y transtemporalmente, como una refracción de la novela de Miguel de Cervantes. El descubrimiento por parte de Kirigaya/Kirito de un nivel de realidad —en la cual no solo reconoce la verdadera naturaleza del mundo virtual que habita, sino que también descubre su auténtica vocación en ese mundo: triunfar sobre el juego y liberar a los jugadores cautivos en él— refleja el propio viaje de autodescubrimiento realizado por don Quijote. De hecho, no es casual que ambos personajes empiecen sus narrativas con nombres diferentes a los que poseen durante la mayor parte de sus aventuras. En ambos casos, el acto de autodescubrimiento integra la invención de un yo superior con el que cortar la relación con la realidad mundana precedente. Ambos personajes crean unas identidades cuyas historias son modeladas principalmente por la experiencia del viaje que emprenden. Además, lo que les empuja a adoptar otra identidad y emprender el camino, es la insatisfacción que les produce su prosaica realidad. La insulsa vida de Alonso Quijano como menesteroso hidalgo en las secas tierras manchegas, proporciona el cimiento ideal para su conocido anhelo de recrear la época dorada de la caballería; un deseo que es, a su vez, alimentado y desencadenado por la lectura voraz de este tipo de romances.

Paralelamente, en el caso de Kirigaya, el sinsabor de su vida se representa desde el inicio del *anime*. Sorprendentemente, estos primeros minutos de la serie funcionan como una recapitulación animada de las primeras páginas de la novela cervantina. En ellos, Kirigaya se nos presenta como un joven solitario que, enclaustrado en la oscuridad de su habitación y enfrascado en la lectura de revistas sobre SAO, espera ansiosamente la apertura de los servidores para, de una vez, poder regresar a ese mundo virtual que ya ha saboreado en la versión preliminar. Se encuentra tan sumergido en sus intereses que, cuando su hermana —quien aparece como su única familia— lo llama para avisarle de que se va, Kirigaya la ignora, no le responde, ni siquiera se molesta en abrir su puerta (Itō, 2012, 0:49). A este respecto, tanto Kirigaya como Alonso Quijano, quien «se daba a leer libros de caballerías con tanta afición y gusto, que olvidó casi de todo punto el ejercicio de la caza, y aun la administración de su hacienda» (Cervantes, 2005a, p. 114), mantienen una actitud similar. Ambos se encuentran obsesionados por unos temas, los libros de caballería y un mundo virtual de fantasía medieval, que beben de las mismas fuentes: entre otras, los textos y romances de la literatura artúrica y carolingia. Si el narrador del primer capítulo de *El Quijote* revela los desvelos que sufre Alonso Quijano por los libros de caballería, el mismo Kirito hace lo propio durante uno de los diálogos que mantiene con primer personaje-jugador que conoce en el mundo de SAO. A éste, llamado Klein, le confiesa que, este videojuego, era todo aquello en lo que podía pensar, tanto de día como de noche (Itō, 2012, 06:40). Sobre las apáticas vidas de Kirigaya y Alonso Quijano se construye una pasión obsesiva que lleva a ambos protagonistas a elegir la más interesante y comprometida de sus dos identidades. Ambos protagonistas, como Kirito y don Quijote, optan por la libertad que viene con el movimiento y el cambio —en lugar de una vida inmutable en la quietud del hogar— para partir en una aventura con la promesa de cambiar la nueva realidad que habitan.

Sin embargo, esta decisión conlleva algo más que un cambio de escenario; también implica un cambio de punto de vista. Un cambio de perspectiva que es, esencialmente, la

discrepancia existente entre Alonso Quijano y don Quijote, por un lado, y entre Kazuto Kirigaya y Kirito por otro. En este sentido, son los contextos narrativos, tanto el mundo creado por Cervantes como el de SAO, los que imponen a estos personajes que miren y lean la realidad desde otra posición para poder acceder al conjunto de características que la forma. Esto es algo que Quijano y Kirigaya solo pueden alcanzar tras asumir la identidad de sus alter egos, de sus avatares, don Quijote y Kirito. Como muestra explícitamente el episodio *The World of Swords*, la realidad de Kirito es diferente a la de Kirigaya, ya que el primero la ve —y la vive— a través del filtro sensorial proporcionado por el casco de hiperrealidad virtual conectado a los servidores de SAO. Aunque la conciencia y memorias son las mismas —al fin y al cabo, se trata una mente mudada a otro cuerpo—, Kirito puede percibir y sentir esa realidad cibernética a la que Kirigaya, sin el uso de ese periférico, no puede acceder.

A través de esta perspectiva adicional, Kirito es capaz de contrastar la realidad del Japón en la que previamente vivía como Kirigaya contra los estándares de la nueva (hiper)realidad en la que se encuentra. La cual ha sido puesta a su disposición tras esa mudanza de mundo que le impone dejar de lado su identidad pasada para asumir su nueva vida como Kirito. Debido a esto, existe un desapego cognitivo entre él y el mundo de SAO. Kirito y el resto de los jugadores cautivos que deambulan por este mundo, son capaces de mantener un distanciamiento con esa nueva realidad que habitan y que saben virtual. José Antonio Maravall, el crítico de la cultura del Barroco, diría que los jugadores de SAO se saben habitantes de «un mundo mudable y cambiante [, de] un mundo fenoménico, un mundo en el que las cosas son apariencias», aunque con ello «[n] o quiere decirse que no haya otra cosa detrás» (Maravall, 1975, p. 390). Esta cuestión, junto al hecho de que los jugadores pueden morir en el juego, hace que en la obra exista una mirada escrutadora sobre la relación entre las nociones de realidad e ilusión, entre la esencia y la apariencia, entre el ser y el parecer.

2. Apariencias y realidades

Sword Art Online pone énfasis en esta antinomia constantemente a través de presentar, tanto a la audiencia como a los personajes-jugadores, imágenes, diálogos y situaciones que la referencian. Entre los ejemplos que la manifiestan, destacan especialmente dos. En el cuarto episodio, titulado *The Black Swordsman* y dirigido por Shinya Watada (2012), Kirito salva a una personaje-jugadora de morir a manos de un grupo de criaturas del bosque. Lamentablemente, Pina, el pequeño dragón mascota de Silica se ha transformado en una pluma; lo que indica su muerte virtual tras intentar proteger a su dueña. El protagonista, conmovido por la tristeza de la chica, no solo le revela que en el juego existe un raro objeto con forma de flor capaz de resucitar a Pina, sino que accede a ayudarla a conseguirlo. Tras llevar a cabo esta misión y obtener la preciada flor, la pareja es emboscada por una banda de *jugadores rojos*: personajes-jugadores que han sido señalados por el sistema, con un distintivo rojo, por asesinar a otros personajes-jugadores. Kirito recrimina a su líder, Rosalia, recordándole que los jugadores que asesina en este mundo también mueren en su realidad mundana. A esto, Rosalia le responde que no hay ninguna prueba fehaciente de que matar a alguien en SAO resulte en la muerte de esta persona en la vida real (Watada, 2012, 17:57) y ordena a sus esbirros que acaben con la vida de Kirito. Sin embargo, por muchas estocadas y golpes que estos sicarios infligen a Kirito, sus puntos de vida apenas disminuyen. Respondiendo a la confusión de los asaltantes, nuestro protagonista les explica que todo se debe a las bonificaciones

que recibe por su altísimo nivel de experiencia dentro del juego; lo que resulta en una diferencia de nivel que lo hace invencible frente a ellos (Watada, 2012, 19:35).

Tras vencer a estos forajidos y resucitar a Pina, Silica agradece a Kirito su ayuda y le confiesa que ella nunca podría conseguir llegar a su nivel de experiencia. El protagonista, parece desmentir las palabras mencionadas anteriormente, respondiendo a la chica que los niveles son solo números. Según Kirito, en este mundo, la fuerza es solamente una ilusión; hay cosas más importantes (Watada, 2012, 21:05). Con esta aparente contradicción, Kirito aborda esa profunda y constante ansiedad que no solo sufren los jugadores en SAO, sino que también da sentido a la trama narrativa y refleja aquella que dio lugar, en su época, a la expresión cultural del Barroco. Así, tal y como apunta el profesor David R. Castillo (2010), esta ansiedad toma la forma de una paradoja que articula el problema de la verdad en función a las apariencias: ¿El velo de apariencias que asedia los sentidos representa, de alguna forma alterada, una verdad, una realidad que en sí misma persiste intacta y, por tanto, diferente? Si es así, ¿atravesar este velo de ilusión le da a uno acceso a esta verdad inalterada? O precisamente, ¿el acceder a la verdad la pervierte una vez más? En tal caso, al aparecer ante nosotros, sería reducida a apariencia, dando lugar justo a aquello que esconde su esencia (Castillo, 2010, p. 26).

En este episodio se conciben las ideologías de Kirito y Rosalia como formas distintas (aunque no opuestas) de dar respuesta a la provocación que este dilema sugiere. Ambas posiciones afirman esa promesa de las apariencias: un camino para llegar a una verdad inalterada donde la perseverancia guía hacia el triunfo sobre el juego. Sin embargo, mientras Rosalia niega la realidad vivida en SAO (no importa si alguien muere, esto es un videojuego, no es real), Kirito enfatiza su teatralidad (cuanto más alto sea tu nivel, cuanto más te involucres en el juego, más difícil será vencerte) y, por ende, su vacuidad. Como le indica a Silica, es solamente una ilusión. Hay cosas más importantes; hay otra cosa detrás, parafraseando a Maravall. Tanto Rosalia como Kirito enfrentan su existencia en el videojuego con el sospechoso mundo de apariencias que lo forma.

Esta yuxtaposición de *coincidentia oppositorum*, de ideologías dispares que niegan sus diferencias, es una de las técnicas emblemáticas del Barroco. Parafraseando a Frank J. Warnke (1972), la literatura barroca ofrece muchos ejemplos que afirman la simultánea validez de experiencias opuestas (Warnke, 1972, p. 64) ya que, precisamente, la oposición ocurre en el nivel de las apariencias y hace referencia, en última instancia, a una verdad inefable que asimila los dos opuestos como lo mismo. Así, lo que encuentra Warnke en los textos barrocos, es aquello que decanta y busca *Sword Art Online*, particularmente este episodio: que la audiencia dé sentido y coherencia a los intentos del protagonista y los demás personajes jugadores de leer este texto codificado por las apariencias que es, en definitiva, la realidad de SAO.

3. La realidad como texto codificado

Implícitamente, la noción de realidad como texto codificado se hila con la antinomia de la apariencia y la realidad, siendo una noción que se encuentra doblemente incluida a lo largo de la serie. Esta noción no solamente aparece en el video introductorio de los catorce primeros episodios del *anime*, sino que también se concretiza en episodio dirigido por Tamaki Nakatsu titulado *Yui's Heart* (2012). Los primeros momentos de cada episodio insisten en ella al presentar unos velos, formados por cambiantes códigos alfanuméricos, que se intercalan fluidamente hasta formar las palabras que dan título a la serie. Para la audiencia exterior, el código de estos velos es ilegible e indescifrable

hasta que aparece el título. Sin embargo, algunos personajes privilegiados de la obra son capaces de *leer* este código e interactuar con él. En el decimosegundo episodio, Kirito, Asuna (la protagonista femenina y compañera sentimental del primero) y Yui —una niña huérfana con la que los protagonistas han entablado un vínculo familiar— intentan socorrer a otro personaje-jugador llamado Thinker. Cuando Kirito y Asuna desafían al monstruo que retiene a Thinker, éste los supera y avasalla completamente. Previendo la muerte de la pareja, la pequeña Yui interviene y, ante la sorpresa de todos, destruye al monstruo de un solo golpe. Ante este inesperado desenlace, Yui solo puede revelar es un algoritmo inteligente creado por el sistema operativo de SAO. Mientras hace surgir de la nada una pantalla en la que aparece el código fuente alfanumérico —el mismo que aparece en vídeos de introducción— en el que está escrito SAO, informa a Kirito y Asuna de que el sistema ha determinado su *borrado* por interferir y salvar sus vidas (Nakatsu, 2012, 18:16). Mientras Yui se va desvaneciendo, Kirito intenta desesperado modificar el código fuente de SAO para evitar su desaparición. Aunque no lo logra, lo que sí consigue es separarla del programa principal y transformarla en un objeto del juego (Nakatsu, 2012, 20:45), en una pequeña joya llamada *Corazón de Yui*.

Este episodio no solo demuestra la capacidad de Kirito a la hora de leer y descifrar el código de SAO, también permite comparar este talento con la habilidad *lectora* de don Quijote. Bien es cierto que, en *Don Quijote de La Mancha*, existe una prevalencia general de esa preocupación barroca por las apariencias y la realidad; siendo su ejemplo más famoso el episodio de los molinos. Sin embargo, la novela cervantina también guarda dos momentos concretos e interconectados que muestran la pericia de don Quijote como lector. El primero de ellos ocurre en el capítulo XXI, aquel donde el caballero consigue obtener ese objeto que para él es el yelmo de Mambrino. Cuando Sancho le reprocha que lo único que han hecho ha sido robarle a un asustado barbero su dorada bacía, don Quijote le responde:

¿Sabes qué imagino, Sancho? Que esta famosa pieza deste encantado yelmo por algún extraño accidente, debió de venir a manos de quien no supo conocer ni estimar su valor, y, sin saber lo que hacía, viéndola de oro purísimo, debió de fundir la otra mitad para aprovecharse del precio, y de la otra mitad hizo esta que parece bacía de barbero, como tú dices. *Pero sea lo que fuere; que para mí que la conozco no hace al caso su trasmutación.* (Cervantes, 2005a, p. 296; énfasis del autor)

Para don Quijote, la apariencia del objeto físico carece literalmente de importancia. No es nada más que una característica superficial que enmascara su verdadera naturaleza. Como el mundo de SAO, el yelmo de Mambrino es un texto que debe ser decodificado para poder ser propiamente apreciado. Posteriormente, don Quijote insiste en esta noción de nuevo. En el capítulo XXV de la novela, cuando Sancho expresa su escepticismo sobre la realidad del yelmo, don Quijote le reprende y le réplica:

¿Que es posible que en cuanto ha que andas conmigo no has echado de ver que todas las cosas de los caballeros andantes parecen quimeras, necedades y desatinos, y que son todas hechas al revés? Y no porque sea ello así, sino porque andan entre nosotros siempre una caterva de encantadores que todas nuestras cosas mudan y truecan, y les vuelven según su gusto, y según tienen la gana de favorecernos o destruirnos; y así, eso que a ti te parece bacía de barbero me parece a mí el yelmo de Mambrino, y a otro le parecerá otra cosa. (Cervantes, 2005a, p. 346)

El caballero no rectifica a Sancho sobre la apariencia mundana —de bacía de barbero— del mágico yelmo. Pero persiste en que su transformada apariencia, no afecta su intrínseca esencia.

La relación entre la apariencia y la esencia es tan importante para Cervantes que desarrolla estas nociones en otras obras más allá de *El Quijote*. En las últimas líneas de *El coloquio de los perros*, llega a ser el propio Cipión —un personaje bajo la apariencia de un perro— el que reflexiona en voz alta sobre este proceso:

La virtud y el buen entendimiento siempre es una y siempre es uno: desnudo o vestido, solo o acompañado. Bien es verdad que puede padecer acerca de la estimación de las gentes, mas no en la realidad verdadera de lo que merece y vale. (Cervantes, 2001, f. 274r)

Las palabras de Cipión parecen apuntar dos cosas: primero, que la virtud y el adecuado entendimiento siempre retienen su valor, tanto si se muestran en su forma más pura como si lo hacen bajo unos ropajes de apariencia; segundo, que ambos tienen una identidad objetiva y real que es independiente de las opiniones acerca de su naturaleza. Similarmente, como don Quijote apuntaba en el capítulo XXI, un objeto de oro —como supuestamente lo es el yelmo de Mambrino— puede ser fácilmente fundido, ya sea «para aprovecharse del precio» o para darle otro aspecto, sin que con ello deje de ser del preciado metal. De este modo, los *lectores* del yelmo de Mambrino deben aprender a mirar bien, a ver más allá de la apariencia superficial del objeto de la misma manera que los *lectores* de SAO deben educar su mirada para observar la esencia que se enconde detrás de aquello configurado por el código de este sistema. Como a don Quijote, a Kirito no le afecta la trasmutación de niña a joya que sufre Yui; al igual que a Silica, recordemos, no le afectaba la transformación de su dragón en pluma. Conociendo bien que la esencia de Yui está presente independientemente de su apariencia, en el episodio decimosexto, *Land of the Fairies*, Kirito es capaz de activar la joya y hacer que la niña retorne a su forma humana (Fuse, 2012, 11:13) y observar, poco después, cómo ésta asume una nueva apariencia como hada (Fuse, 2012, 15:09).

En cuanto a la importancia de la afirmación que realiza don Quijote sobre el yelmo de Mambrino en el capítulo XXV, esta radica en cómo enlaza de forma efectiva, el cervantino mundo de La Mancha con el de *Sword Art Online*. Es una afirmación que enlaza con el capítulo VIII, donde don Quijote, tras embestir contra el molino y acabar rodando y maltrecho en medio del campo manchego, se queja de «que las cosas de la guerra, más que otras, están sujetas a continua mudanza» (Cervantes, 2005a, p. 168). En estos términos don Quijote se lamenta de que las cosas son susceptibles a mutar y transformarse. De esta particular transformación culpa al sabio Frestón quien, según el caballero, le ha cambiado los gigantes por molinos para robarle la gloria de su indudable victoria. Durante estas dos y otras situaciones, don Quijote reconoce que la realidad muta literalmente a su alrededor: los gigantes se convierten en molinos, los caballeros andantes en bachilleres, los ejércitos de Alifanfarón de la Trapobana en rebaños de ovejas, su biblioteca desaparece misteriosamente o la mujer de Sancho pasa de ser Juana Gutiérrez a ser Juana Panza y, después, a Teresa Panza.

Si se mira bien, muchas de estas transformaciones tienen su reflejo invertido en la exploración (cervantina) que se realiza en *Sword Art Online* sobre las apariencias y la realidad. Al hecho de que SAO sea un mundo de realidad virtual, se le une el que la figura del encantador Frestón se manifieste palmariamente en él. Regresando al primer episodio, se puede observar que, bajo la guisa de ese titánico y enmascarado mago, Kayaba Akihiko realiza todo aquello de lo que el caballero manchego acusa a Frestón; en esencia, cambiar (pasiva y activamente) la realidad del mundo. Así, la opción de salir del juego se esfuma, los animales reaparecen después de haber sido cazados, hordas de enemigos aparecen de la nada, hay portones que se evaporan (algo extrañamente similar

a lo que le ocurre a la puerta de la ausente biblioteca de don Quijote), incluso mutan el aspecto físico y el género de los personajes-jugadores para reflejar aquellos que tienen fuera de SAO, en su mundana realidad. Se llega un punto en el que incluso aquellos que decidieron empezar el juego bajo la apariencia de jóvenes doncellas y mozos (Itō, 2012, 02:35), pasen a tener la apariencia que poseen en su mundo real, la de hombres maduros (Itō, 2012, 16:15).

4. El movimiento como solidificante de la identidad

Por otra parte, si algo diferencia especialmente *Sword Art Online* de *Don Quijote* es la oportunidad que tiene Kirito de enfrentarse a su Frestón particular. Durante el episodio *The End of the World*, Kirito descubre que Heathcliff, el más famoso personaje-jugador que habita SAO, es en realidad Kayaba Akihiko bajo otra apariencia. Heathcliff, tras ver expuesto su secreto públicamente, acepta el hecho: reconoce que él es Kayaba Akihiko y decide recompensar a Kirito por deducir su identidad dándole la oportunidad de luchar contra él en un duelo (Itō, 2012, 05:10). Kirito, tras todo lo que ha vivido y experimentado, no puede malgastar esta oportunidad y recoge el guante; aun sabiendo las escasas posibilidades de salir vivo que tiene. Antes de comenzar el combate, Heathcliff informa al protagonista de que deseaba fervientemente enfrentarse a él, ya que la habilidad de la *doble espada* que este último posee es una habilidad única y solo ofrecida al jugador con el tiempo de reacción más rápido; a aquel que representará el papel de héroe (Itō, 2012, 05:37). Con esta observación, Heathcliff/Akihiko revela otra de las características cervantinas que ostenta SAO.

Ya de por sí, la idea del tiempo de reacción está asociada con el movimiento y, de este modo, con el cambio. Sin embargo, son las palabras de Heathcliff las que muestran su conexión con la noción de libertad: esa habilidad única con la espada que posee Kirito, está reservada al héroe; a aquel que liberará al resto de jugadores cautivos. Así, es el propio sistema que rige este mundo virtual el que reconoce a Kirito como aquel con más posibilidades de finalizar el juego y como el que más se expone a la aventura rechazando la conformidad de los espacios seguros de SAO. A fin de cuentas, y como ya se ha visto, la existencia del quijotesco Kirito está inextricablemente ligada al mundo de este videojuego. En SAO, Kirito sabe quién es; «Yo sé quién soy», podría decir, tomando las palabras de don Quijote. Al contrario que en el mundo físico —donde, como Kirigaya, solo puede ser un ordinario joven tímido y solitario sin básicamente nada que hacer— en esta realidad virtual no es solamente Kirito, un personaje-jugador, «sino todos los doce Pares de Francia, y aun todos los nueve de la Fama» (Cervantes, 2005a, p. 146); el héroe de la historia.

Regresando al duelo entre Kirito y Heathcliff, es este último quien acaba venciendo tras matar a Asuna, quien intentó interponerse y ayudar a su querido Kirito, y dar un golpe de gracia a este último. Al ser testigo de la muerte de su amada, Kirito pierde la lucha porque se disipa toda su voluntad, motivación y esperanzas, deseando solo que Heathcliff también acabe con su vida. Así como Alonso Quijano *el Bueno* fallece rodeado por sus seres queridos —los cuales tratan desesperadamente de convencerle para que continúe sus aventuras— Kirito *el espadachín negro* muere rodeado por sus compañeros de aventuras. Es, en este preciso instante, donde *Sword Art Online* corta sus vínculos con *Don Quijote*. Cervantes deja cristalinamente claro que su protagonista está muerto al acabar el capítulo LXXIV del segundo volumen, a fin de evitar que algún futuro Avellaneda «le resucitase falsamente, e hiciese inacabables historias de sus hazañas»

(Cervantes, 2005b, p. 637). En *Sword Art Online*, sin embargo, es necesario que Kirito siga vivo. No solo para prolongar la trama hasta que finalice la primera temporada — es importante recordar la muerte de Kirito sucede en el episodio decimocuarto de los veinticinco que la componen), sino también para continuar el universo narrativo en las secuelas animadas (*Sword Art Online II* y *Sword Art Online: Alicization*), las películas de animación y los videojuegos en los que aparece. Singularmente, el mecanismo que se utiliza para mantener *avellanedescamente* con vida a Kirito es la reinscripción de un artificio cervantino: la figura de Dulcinea como fuente de inspiración para el caballero.

En el momento en el que Kirito muere un breve *flashback* transporta a los espectadores y al propio Kirito a la escena donde una Asuna agonizante pronuncia sus últimas palabras: Yo creo en ti, Kirito (Itō, 2012, 13:28). Con este acto retrospectivo le recuerda a Kirito que ella sí sabe quién es. Don Quijote, tras ser vencido por un Sansón Carrasco bajo la apariencia del Caballero de la Blanca Luna, recupera el juicio, renuncia a la aventura y acaba en la prisión (y tumba) que resulta ser Alonso Quijano. Muere porque deja de saber quién es. A Kirito, por el contrario, las palabras de Asuna le inducen a continuar la aventura, a seguir en movimiento y en continua mudanza, a saber quién es y que puede ser ese héroe que todos esperan que sea. Asuna, en definitiva, cree en Kirito, no en Kirigaya; un nombre que, hasta ese momento, ni siquiera conoce. Visualmente, la breve resurrección de Kirito se representa con la destrucción y recomposición de su cuerpo virtual, que pasa a ser semitransparente y lleno de fallos digitales en su representación. A pesar de todo, Kirito consigue atravesar a Heathcliff con su espada. Ambos mueren y desaparecen en ese instante. En la siguiente escena, Kirito se reúne con Asuna en una plataforma privilegiada desde donde puede ver cómo SAO va descomponiéndose. Ambos desaparecen junto el resto de SAO y Kirigaya despierta en la cama de un hospital. La aventura no acaba aquí ya que, en los sucesivos episodios de la serie, Kirigaya —a la manera del Martín Quijada de Avellaneda— muda a un recién creado avatar (también llamado Kirito) con el objetivo de encontrar a Asuna en el nuevo mundo virtual del videojuego «ALfheim Online»; adaptación (apócrifa) de SAO.

Conclusión

En las páginas anteriores se ha tratado de mostrar cómo el universo de *Sword Art Online* rescata y refleja la redefinición que efectúa Cervantes sobre una realidad representacional que se destaca por abrir espacios llenos de ambigüedad. Al enfrentar *Sword Art Online* a *Don Quijote*, surge una exploración donde Kazuto Kirigaya/Kirito funciona como una figura del protagonista cervantino, Alonso Quijano/don Quijote. Al yuxtaponer estas obras y personajes se desvela una similar ansiedad sobre la situación cambiante de las cosas que deviene de un contexto de crisis (económica, social, de cambios tecnológicos, de valores, etc.) y que caracteriza fuertemente tanto la mentalidad barroca como la de nuestra contemporaneidad posmoderna. Es un contexto que está teñido por diferentes intereses, haciendo difícil distinguir entre estas apariencias y la objetividad de la realidad, entre la ilusión y la esencia. En este sentido, lo barroco se mira en este espejo no para acentuar la apariencia reflejada, sino para celebrar el propio espejo y reflexionar sobre las ambigüedades que crea. Independientemente de la distancia temporal y geográfica que separa la cultura del siglo XVII español de las culturas contemporáneas, incluyendo la japonesa, en ningún otro tiempo se participa tanto en esta reflexión crítica como en nuestra época.

Agradecimientos

El autor agradece a la editora Ana Piñán Álvarez la ayuda prestada durante todo el proceso de publicación de este artículo, así como también a los evaluadores que han realizado la revisión por pares por todas sus adecuadas y oportunas sugerencias.

Referencias bibliográficas

- Allison, A. (2000). A Challenge to Hollywood? Japanese Character Goods Hit the US. *Japanese Studies*, 20(1), 67-88.
- Bainbridge, J., & Norris, C. (2010). Hybrid Manga: Implications for the Global Knowledge Economy. En *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives* (Toni Johnson-Woods, pp. 235-252). Continuum.
- Burningham, B. R. (2008). *Tilting Cervantes: Baroque Reflections on Postmodern Culture*. Vanderbilt University Press.
- Castillo, D. R. (2010). How to Build a Baroque House (Cervantes, Master Architect). En *The Theater of Truth: The Ideology of (Neo)Baroque Aesthetics* (pp. 26-38). Stanford University Press.
- Castillo, D. R. (2012). Monumental Landscapes in the Society of the Spectacle: From Fuenteovejuna to New York. En B. J. Nelson & D. R. Castillo (Eds.), *Spectacle and Topophilia: Reading Early Modern and Postmodern Hispanic Cultures* (pp. 3-18). Vanderbilt University Press.
- Cervantes, M. de. (2001). *El coloquio de los perros*. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. <http://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmctm763>
- Cervantes, M. de. (2005a). *Don Quijote de la Mancha I* (Edición de John Jay Allen. Nueva edición revisada y actualizada). Cátedra.
- Cervantes, M. de. (2005b). *Don Quijote de la Mancha II* (Edición de John Jay Allen. Nueva edición revisada y actualizada). Cátedra.
- Fuse, Y. (octubre 21, 2012). Land of the Fairies. En *Sword Art Online*. Tokyo MX.
- Itō, T. (julio 8, 2012). The World of Swords. En *Sword Art Online*. Tokyo MX.
- Itō, T. (octubre 7, 2012). The End of the World. En *Sword Art Online*. Tokyo MX.
- Iwabuchi, K. (1998). Marketing “Japan”: Japanese Cultural Presence Under a Global Gaze. *Japanese Studies*, 18(2), 165-180.
- Iwabuchi, K. (2002a). *Recentering Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism*. Duke University Press.
- Iwabuchi, K. (2002b). “Soft” Nationalism and Narcissism: Japanese Popular Culture Goes Global. *Asian Studies Review*, 26(4), 447-469.
- Maravall, J. A. (1975). *La cultura del Barroco: Análisis de una estructura histórica*. Ariel.
- Monzó, C. (2017). Don Quijote en el manga: Traducción, transformación y adaptación en la cultura de masas. *TRANS. Revista de Traductología*, (21), 35-47.
- Nakatsu, T. (septiembre 23, 2012). Yui’s Heart. En *Sword Art Online*. Tokyo MX.
- Saito, S. (2015). Beyond the Horizon of the Possible Worlds: A Historical Overview of Japanese Media Franchises. *Mechademia*, 10, 143-161.
- Ueno, T. (1999). Techno-Orientalism and Media-Tribalism: On Japanese Animation and Rave Culture. *Third Text*, 13(47), 95-106.
- Urroz, E. (2016). Disney y Cervantes: Soarin y Clavileño. *Kipus: Revista andina de letras*, 39, 7-22.
- Warnke, F. J. (1972). *Versions of Baroque: European Literature in the Seventeenth Century*. Yale University Press.
- Watada, S. (julio 29, 2012). The Black Swordsman. En *Sword Art Online*. Tokyo MX.

Notas

¹ En el *Diccionario de la lengua española* de la RAE aparece registrado el término «manga» tanto como adjetivo como en su forma sustantiva con la acepción: «Cómico de origen japonés». Sin embargo, «anime» continúa considerándose un extranjerismo, por lo que aparece en cursiva en estas páginas.

² En su trabajo *L'innovazione tecnoludica* (1999) Matteo Bittanti propone esta denominación, a partir del término *tecnoludismo* de Gérard Genette, para referirse a la relación dialéctica entre el cine y el videojuego.

³ 「ソードアート・オンライン」 en el original japonés.

⁴ Para evitar confusiones *Sword Art Online* se refiere a la obra, mientras que SAO nomina el mundo virtual que se desarrolla en la primera.

⁵ Siglas en inglés de *massively multiplayer online games*; popularmente traducido al español como «videojuegos multijugador-masivos en línea».

Perfil del autor

Alberto Monteagudo Canales es Doctor por la Universidad Estatal de Nueva York en Buffalo (EE. UU.) y profesor titular en el Departamento de Lengua y Literatura Españolas de la Universidad Providence (靜宜大學) de Taichung, Taiwán. Se especializa en la literatura y cinematografía española contemporánea y en la literatura del Siglo de Oro español en un contexto comparativo. Sus últimas publicaciones incluyen: *Turistas, ciudadanos, poder y espacios (neo)barrocos en Hotel DF de Guillermo Fadanelli*, *Providence Forum: Language and Humanities* 12 (2) (2020) y el libro *Comencemos 1: 專為中文母語者設計的基礎西班牙文 [Comencemos 1: Español básico para hablantes nativos de chino]* (2021).

English title

Cervantes and Japanese Anime: Quixotesque Refractions and Reflections on *Sword Art Online* Anime Series

Abstract

In the Japanese contemporary entertainment culture, few narrative universes have attracted such overwhelming local and global attention as *Sword Art Online*. Focusing in the first sixteen episodes of the eponymous anime, the following paper aims to explore and critically analyze it by reflecting it against the most famous and celebrated Spanish literary work: *Don Quixote of La Mancha*. Through the cross-cultural and cross-epochal juxtaposition of both works, this study proffers a suggestive reading of the ways in which the relationship between the anime's protagonist Kazuto Kirigaya and his avatar Kirito mirrors, both distorting and reflecting, that between Alonso Quijano and his alter ego Don Quixote in Cervantes's masterpiece. In addition, a close reading of these characters will explore how this anime series furthers the questioning of the notions of reality and appearance already begun in Spanish Golden Age texts. In this sense, this anime, despite being the product of different socio-historical and temporal conditions, shows wide-scale baroque sensibilities that can help an audience familiar with Japanese popular culture to reconsider and rediscover seventeenth-century Spanish literary figures.

Keywords

Cervantes, Quixote, manga, anime, virtual reality

タイトル

セルバンテスと日本のアニメーキホーテ的屈折とTVアニメシリーズ「ソード・アート・オンライン」への投影—

要旨

日本のエンターテインメント文化において、「ソード・アート・オンライン」ほど、国内外から大きな注目を集めている物語世界はない。本考察では、同名のアニメの前半16話分に焦点を当て、文化的にも年代的にも異なるスペイン文学の最高峰『ドン・キホーテデ・ラ・マンチャ』と比較分析する。つまり、アニメの主人公である桐ヶ谷和人が、そのアバターであるキリトに、ときには歪んで、ときには忠実に反映される点で、アロンソ・キハノとその分身であるドン・キホーテの関係をベースに読み解く試みである。さらに、このアニメのキャラクターを分析することで、このアニメシリーズが、スペイン黄金時代のテキストにおいてすでに生み出されていた現実と外見の概念に対する考察を深化することも可能ではないか。このアニメは、スペイン黄金世紀とは異なる社会的・時間的条件の産物であるにもかかわらず、幅広くバロック的感覚を備えており、日本の大衆文化に慣れ親しんだ観客が、17世紀スペインの文学的形象を再考・再発見する一助となるであろう。

キーワード

セルバンテス、キホーテ、日本の漫画、アニメ、バーチャル・リアリティ

