

---

This is the **published version** of the bachelor thesis:

Real Mosquero, José Miguel; Pita Céspedes, Gustavo, dir. La evolución de la imagen del bushi a través de diversas producciones culturales. 2021. (823 Grau d'Estudis de l'Àsia Oriental 842 Grau d'Estudis de l'Àsia Oriental)

---

This version is available at <https://ddd.uab.cat/record/249198>

under the terms of the  license

**FACULTAT DE TRADUCCIÓ I D'INTERPRETACIÓ**  
**GRAU D'ESTUDIS D'ÀSIA ORIENTAL**

**TREBALL DE FI DE GRAU**  
**Curs 2020-2021**

**La evolución de la imagen del bushi a través de  
diversas producciones culturales**

**José Miguel Real Mosquero**  
**1459294**

**TUTOR/A**

**Dr. Gustavo Pita Céspedes**

**Barcelona, 06 de Juliol de 2021**



**Universitat Autònoma  
de Barcelona**

#### Dades del TFG

**Título:** La evolución de la imagen del *bushi* a través de diversas producciones culturales.

**Autor:** José Miguel Real Mosquero

**Tutor:** Gustavo Pita Céspedes

**Centro:** Universitat Autònoma de Barcelona

**Estudios:** Estudios de Asia Oriental

**Curso académico:** 2020-2021

#### Palabras clave

Bushi, Samurái, Producciones culturales, Cultura popular, Japón, Historia.

#### Resumen del TFG

Esta tesis buscará, mediante una investigación histórica de los textos clásicos "Hagakure" y "Bushidō" sobre la conducta y ética del *bushidō*, realizar un análisis conceptual de la moral del *bushi* para, a continuación, desarrollar un estudio de la influencia que esta imagen popular ha tenido sobre las posteriores producciones culturales tras la Segunda Guerra Mundial hasta la actualidad en diferentes medios como pueden ser novelas, películas, series, cómics o videojuegos. Se harán diversos estudios de casos provenientes de diferentes medios culturales para localizar estas influencias en producciones. Finalmente, se pretenderá averiguar si la imagen contemporánea del samurái se corresponde con la imagen histórica verídica y, de no ser así, cuáles han sido sus orígenes.

#### Aviso legal

© José Miguel Real Mosquero, Barcelona, 2021. Todos los derechos reservados.

Ningún contenido de este trabajo puede ser objeto de reproducción, comunicación pública, difusión y/o transformación, de forma parcial o total, sin el permiso o la autorización de su autor.

#### Dades del TFG

**Títol:** L'evolució de la imatge del bushi a través de diferents produccions culturals.

**Autor:** José Miguel Real Mosquero

**Tutor:** Gustavo Pita Céspedes

**Centre:** Universitat Autònoma de Barcelona

**Estudis:** Estudis d'Àsia Oriental

**Curs acadèmic:** 2020-2021

#### Paraules clau

Bushi, Samurai, Produccions culturals, Cultura popular, Japó, Història.

#### Resum del TFG

Aquesta tesi buscarà, mitjançant una investigació històrica dels textos clàssics "Hagakure" i "Bushidō" sobre la conducta i ètica del bushido, realitzar una anàlisi conceptual de la moral del bushi per, a continuació, desenvolupar un estudi de la influència que aquesta imatge popular ha tingut sobre les posteriors produccions culturals després de la Segona Guerra Mundial fins a l'actualitat en diferents mitjans com poden ser novel·les, pel·lícules, sèries, còmics o videojocs. Es faran diversos estudis de casos provinents de diferents mitjans culturals per localitzar aquestes influències en produccions. Finalment, es pretendrà esbrinar si la imatge contemporània del samurai es correspon amb la imatge històrica verídica i, si no és així, quins han estat els seus orígens.

#### Avís legal

© José Miguel Real Mosquero, Barcelona, 2021. Tots els drets reservats.

Cap contingut d'aquest treball pot ser objecte de reproducció, comunicació pública, difusió i/o transformació, de forma parcial o total, sense el permís o l'autorització del seu autor.

## **TFG Data**

---

**Title:** The evolution of the bushi image through various cultural productions.

**Author:** José Miguel Real Mosquero

**Tutor:** Gustavo Pita Céspedes

**Center:** Universitat Autònoma de Barcelona

**Studies:** East Asian Studies

**Academic course:** 2020-2021

## **Keywords**

---

Bushi, Samurai, Cultural productions, Popular culture, Japan, History.

## **Resum del TFG**

This thesis will seek, by means of a historical investigation of the classic texts "Hagakure" and "Bushidō" on the conduct and ethics of the bushidō, to carry out a conceptual analysis of the morality of the bushi and then to develop a study of the influence that this image popular has had on subsequent cultural productions after the Second World War up to the present in different media such as novels, movies, series, comics or video games. Various case studies will be made from different cultural media to locate these influences in productions. Finally, the aim will be to find out if the contemporary image of the samurai corresponds to the true historical image and, if not, what its origins have been.

## **Legal notice**

---

© José Miguel Real Mosquero, Barcelona, 2021. All rights reserved.

None of the content of this academic work may be reproduced, distributed, broadcasted and/or transformed, either in whole or in part, without the express permission or authorization of the author.

# Índice

1. Introducción .....	5
2. La imagen de los bushi en clásicos como Bushido de Nitobe y Hagakure de Tsunetomo .....	6
2.1. <i>Bushidō, de Nitobe Inazō</i> .....	7
2.2. <i>Hagakure, de Yamamoto Tsunetomo</i> .....	10
3. Imagen del bushido en las producciones culturales de 1945 a la actualidad ....	15
3.1. 1945-1970 .....	15
3.2. 1970-actualidad.....	18
4. Casos de idealización de la imagen del bushi en las producciones culturales ..	20
4.1. <i>Caso 1: Ghost of Tsushima</i> .....	20
4.2. <i>Caso 2: Vagabond</i> .....	24
4.3. <i>Caso 3: Rurōni Kenshin</i> .....	31
5. Conclusiones .....	35
6. Bibliografía.....	38

# 1. Introducción

Los *bushi* (武士), o como mejor se conocen en occidente, los *samurai*, son los guerreros más famosos del Japón feudal, protagonistas de cientos de historias, leyendas y ficciones con las que gente de alrededor del mundo ha fantaseado durante siglos. Estos guerreros son conocidos por seguir un compás moral fuertemente marcado, el *bushidō* (武士道), también conocido como “el camino del *Samurai*”. De forma muy similar a como los códigos de caballería eran usados por los caballeros medievales europeos para la creación de un compás moral en el cual moverse durante su servicio al rey o noble que los tuviese bajo protección, el *bushi* también usaba el *bushidō* como guía de ética su señor y hacia la población en general. O, al menos, esto es lo que las diferentes historias nos quieren hacer creer.

Sin embargo, ¿es todo tan simple? ¿La moral de los *bushi* se construye en un rango monocromático, o quizás es mucho más compleja y llena de tonalidades de lo que normalmente percibimos en la cultura popular? De ser así, ¿hasta qué punto la revisión histórica ha alterado la realidad de los *bushi* hasta convertirlos en una especie de héroes caballerescos rozando la perfección ética? De existir este proceso de idealización, ¿qué ruta ha seguido? ¿Ha sido uniforme, o por el contrario la percepción que tenemos de estos guerreros medievales ha variado según la época y sus necesidades sociales, políticas y/o económicas?

Desde el punto de vista metodológico, este trabajo buscará contestar las preguntas planteadas en la introducción mediante una investigación histórica de textos clásicos sobre la conducta y ética del *bushidō*, de forma que se tenga las herramientas necesarias con las que realizar un análisis conceptual de la moral del *bushi*. A continuación, mediante la consulta de obras bibliográficas, se desarrollará un estudio de la influencia que esta imagen clásica ha tenido sobre las posteriores producciones culturales tras la Segunda Guerra Mundial hasta la actualidad. Finalmente, se harán diversos estudios de casos de diferentes medios culturales para localizar estas influencias en producciones concretas.

Así pues, para ser capaces de entender de dónde procede esa imagen contemporánea de una casta guerrera ya desaparecida, deberemos primero retroceder hasta el periodo *Meiji*, donde estos guerreros comenzaron a ser algo del pasado y su moral, ética y conducta, estudiada y usada para cohesionar la sociedad. Para ello, antes de entrar en el análisis de la imagen contemporánea del *bushidō*,

examinaremos la base de la cual parte, siendo estas el “*Bushidō*”, de *Nitobe Inazō* y el “*Hagakure*”, de *Tsunetomo Yamamoto*. Estos dos autores tuvieron una gran influencia en la imagen posterior de los *bushi* tanto a nivel nacional como internacional, por lo que nos ayudarán a averiguar si hubo una idealización por su parte o si, por el contrario, la idealización fue posterior.

## 2. La imagen de los bushi en clásicos como “*Bushidō*” de Nitobe y “*Hagakure*” de Tsunetomo

Para entender la evolución de la imagen de los *bushi* durante *Meiji* es indispensable mencionar algunos sucesos históricos que sucedieron paralelamente. Hasta 1868, el sistema de gobierno en Japón se basaba en un *shogunato*, capitaneado por el *Clan Tokugawa*, que a su vez tenía como vasallos a diferentes *daimyō*<sup>1</sup>, que se encargaban de la gobernanza de los distintos territorios y feudos en los que se dividía el país. Para ayudarse en su tarea de defensa, seguridad y recaudación, estos señores se valían de clanes guerreros que actuaban como milicia, especializados en el combate, estrategia y guerra en general. Estos poderosos vasallos, a su vez, obtenían rédito por su trabajo, bien en forma de estipendios, bien en forma de tierras que explotar. No en vano el *daimyō*, en época *Tokugawa*, también era de casta *bushi*. El *bushido* no era más, pues, que un código de conducta no escrito que regía la vida y el comportamiento de esta parte de la sociedad, dando un cierto equilibrio a la estructura jerárquica y política de la época. El *bushi* debía honrar con ética y la moral su vasallaje hacia su señor feudal y, de igual forma, el *daimyō* hacía lo propio con el *shōgun Tokugawa*.

Esta estructura, sin embargo, se desplomó ante la llegada del comodoro Perry a las costas de Japón en 1853. Pese a que Japón sí había tenido algo de comercio y contacto con el exterior durante el periodo del *sakoku*, la llegada de los barcos negros estadounidenses mostró las delicadas costuras del sistema *shōgunal* y precipitaron la caída de este, junto con toda la jerarquía política, social y económica. Esto, por supuesto, también afectó a los *bushi* que, al igual que ya sucediera al inicio del periodo *Tokugawa*, cuyo cambio social llevó a la casta guerrera a replantearse su lugar en la sociedad, se vieron innecesarios en la nueva etapa en la que se adentraba el país.

---

<sup>1</sup> 大名。Popularmente llamados señores feudales, gobernaban diferentes feudos entre los cuales se dividía el territorio nipón.

Finalmente, en 1868 se instauró el gobierno *Meiji*, que llevó a cabo incansables reformas y reestructuraciones de todo el tejido político, social y económico (Bennet, 2020).

## **2.1. *Bushidō, de Nitobe Inazō***

Una figura importante para entender la visión actual que se tiene del *bushi* es, sin duda, *Inazō Nitobe*. Nacido en 1862 en el clan homónimo con feudo en *Morioka*, provenía de un linaje de *bushi* que se remontaba al emperador *Kanmu*. Siendo educado desde niño en el *bushidō*, recibió su primera *katana* a los 5 años y, a los 10, cambió su nombre de *Inanosuke* a *Inazō* (Bennet, 2020).

En 1872, el gobierno *Meiji* ya había abolido las diferencias de clase, desmantelando con ello el estatus del *bushi*, por lo cual el cambio de nombre de *Inazō* fue una de las últimas ceremonias *bushi* que pudo vivir. Tan solo un año antes, su padre había muerto de desolación ante ser acusado de actos ilícitos y al ver los cambios a los que su clase social se estaba viendo abocada. Así pues, *Inazō* fue educado para un rol que, cuando alcanzó la edad en la que debía iniciarse, ya no existía (Bennet, 2020).

Siguiendo la estela que marcaba en la época el *wakon-yōsai*<sup>2</sup>, estudió por igual las materias tradicionales, instrucción militar e inglés. Vistió ropa occidental y, tras el *edicto de Haitōrei*<sup>3</sup>, cambió la espada por la pistola. Fue adoptado por su tío en *Tokyo*, adoptó el apellido *Ōta* y se mudó. Estudió en una escuela de inglés ligada al clan y, posteriormente, se unió a la *Tokyo School of Foreign Studies*. Allí, se familiarizó con la Biblia y el cristianismo, defendiendo su introducción en el país (Bennet, 2020).

Sus estudios le permitieron comprobar lo atrasado que estaba Japón frente a occidente y en 1877 decidió dedicarse a la agricultura, continuando sus estudios en *Hokkaido*, primero en la Universidad de *Hokkaido* y luego en la Universidad Agrícola de *Sapporo*, donde reforzó sus ideas cristianas, así como sus conocimientos de filosofía. Durante este periodo, su madre falleció. Tras licenciarse en la *Tokyo Imperial University* en 1883, se fue a estudiar a EE. UU., donde se ganó la vida aprovechando la ola de orientalismo que recorría occidente,

---

<sup>2</sup> 和魂洋才。Espíritu japonés, saber occidental.

<sup>3</sup> 廃刀令。Edicto promulgado en 1876 que prohibía portar *katana* de forma pública a los civiles.



dando charlas sobre Japón. Entró en contacto con la Sociedad de los Amigos, secta cristiana que casaba mejor con sus preceptos filosóficos, y conoció a su futura esposa *Mary*. Posteriormente pasó 3 años en Alemania formándose para ejercer como profesor, y volvió a cambiar su apellido a *Nitobe* (Bennet, 2020).

Durante la siguiente década, tras una conversación con el belga *Laveleye* en la cual le planteó cómo era posible que los japoneses enseñasen moral sin religión, recapacitó sobre su pasado y el papel que las enseñanzas sobre el *bushidō* recibidas de niño jugaban en el presente y futuro de la nación. Fruto de esta inquietud, y ayudado por un clima de renacimiento de las tradiciones del pasado idealizadas en busca de una ética que combata el capitalismo salvaje y por una ola de orientalismo que acercaba Japón a Europa, publica en el año 1900 “*Bushidō*”, un libro en inglés dirigido principalmente al lector occidental, en el cual trata de recoger la moralidad del *bushi*, enlazándola a la vez con la ética nacional de Japón. El libro terminó siendo tan exitoso que, casi una década después, fue editado en japonés (Bennet, 2020).

En su libro, *Nitobe* sienta las bases de muchos de los conceptos que hoy día se relacionan con los *bushi*, especialmente la comparativa entre el código ético de la caballería feudal europea con el del *bushidō*. No obstante, insiste en múltiples ocasiones en la singularidad de este último. Lo define como “principios morales que se enseña a los *bushi* y que estos deben cumplir”, siendo no un código escrito, sino máximas transmitidas de forma oral, una ley grabada en el corazón y desarrollada durante décadas. Este código de conducta actúa como freno de la parte ruda y valiente del *bushi*, como un bozal a su lucha brutal y perversa. *Nitobe*, a lo largo de su libro, localiza diversos puntos que forman, según él, el código ético del *samurai* (Nitobe, 2020).

El primer punto al que hace referencia es la manera en que las diferentes filosofías y religiones han moldeado el pensamiento del *bushi*. El budismo le ayuda a tener una serena confianza en el destino, una sumisión a lo inevitable, aplomo ante el peligro y la adversidad. Contemplación y armonía. El sintoísmo, por su parte, concede pasividad, bondad y pureza innata al arrogante *samurai*, así como introspección al corazón propio. El respeto a la naturaleza y a los antepasados se convierte en respeto al país y a la Familia Imperial, respectivamente. Es la base de su lealtad y patriotismo. Finalmente, el confucianismo es el pilar ético el *bushi*,

basándose en los cinco tipos de relaciones morales<sup>4</sup>. La ética de *Confucio* y *Mencio* casaba muy bien con el pensamiento *samurai*, haciendo que sus escritos gozasen de mucho éxito entre esta clase social (Nitobe, 2020).

Otro punto esencial del *bushidō* de *Nitobe* es la rectitud, la habilidad para mantenerse en el camino marcado por la moral usando la razón. Sin rectitud, no importa el talento o el aprendizaje, pues no hay honor alguno. El *gishō*<sup>5</sup> era un título superior, un tipo de hombre varonil, franco y honesto que cumplía con su *giri*<sup>6</sup> mediante el uso de la inteligencia. Junto a la rectitud o justicia, el *bushi* empleaba el valor. No es un valor inconsciente, sino un coraje ejercido sólo cuando el *giri* lo requiere. Morir por la causa equivocada es de perros, pero tener el valor de morir cuando se debe es un honor. Múltiples historias de valor eran explicadas a los niños, animándolos a llevar a cabo tareas adversas y enfrentarse al miedo y a la privación en una especie de sistema espartano. Finalmente, la tercera pata sobre la cual se aguanta la base del *bushidō*, nos dice *Nitobe*, es la benevolencia. Esta facultad es la que libraba al *bushi* de convertirse en un líder déspota en medio de un sistema como el feudalismo, y era entrenada mediante el estudio de artes como la música, la literatura o la caligrafía. Un *daimyō* tenía unas obligaciones recíprocas para con sus súbditos, de una forma paternalista hacia los sentimientos de su pueblo. En el despotismo, el pueblo obedece con reticencia, pero en un gobierno benevolente el pueblo obedece con sumisión. No obstante, demasiada compasión era vista como algo maternal, débil. El *bushi no nasake*<sup>7</sup> debía ser equilibrado, ejerciendo rectitud sin llegar a la dureza, y la compasión hacia el sufridor sin mostrar debilidad (Nitobe, 2020).

*Nitobe* también nos menciona la importancia que juega la cortesía, una especie de manifestación exterior del respeto hacia los sentimientos ajenos y las posiciones sociales. El exceso de cortesía genera el decoro, que rige la etiqueta social, un intento de hacer las cosas con el mejor orden posible. Es una manifestación de la comprensión y solidaridad hacia el prójimo, a sufrir juntos si no es posible entregar ayuda. A su vez, la cortesía y el decoro necesitan de

---

<sup>4</sup> Estas son, gobernante al gobernado, padre a hijo, marido a mujer, hermano mayor a hermano menor y amigo a amigo.

<sup>5</sup> 義士。 Hombre de rectitud.

<sup>6</sup> 義理。 Deber, obligación, honor.

<sup>7</sup> 武士の情け。 Compasión *samurai*.

sinceridad para no convertirse en una farsa o mentira, consideradas una cobardía, algo vacuo. El *bushi no ichigon*<sup>8</sup> era garantía suficiente, no solo no era necesario un escrito o juramento, sino que era considerado algo denigrante (Nitobe, 2020).

Sin embargo, la característica principal para entender la ética del *bushi* es posiblemente el honor. Todo *bushi* debía tener una reputación impecable, un honor que no fuese mancillado por un sentimiento de vergüenza, ya que el deshonor no desaparece nunca, solo se ensancha. Nitobe justifica algunos actos de los *bushi* mencionando que, cuando el temor a la deshonra es demasiado para el *bushi*, puede llevarle a hacer actos injustificables en nombre del honor. Esto, nos dice, era especialmente común en los jóvenes, que marchaban de su hogar impacientes por generar hazañas con las que mejorar su reputación y honor, sometiéndose a privaciones y calvarios con sufrimiento físico y mental. Si encontraban una causa honorable, gustosos sacrificarían su vida por ella. No obstante, la impaciencia y el ser impulsivo se ridiculizaba, pues un buen guerrero debía saber aguantar y esperar con serenidad hasta que la causa lo requiriese. El mayor motivo por el cual sacrificar la vida en pos del honor era, por lo general, la lealtad (Nitobe, 2020).

## **2.2. Hagakure, de Yamamoto Tsunetomo**

*Yamamoto Tsunetomo*, el autor de *Hagakure*, fue un *bushi* que nació y vivió durante el s.XVIII en los dominios del clan *Nabeshima*, en Saga, provincia de *Hizen*. De precaria salud, fue tomado como paje por el *daimyō Nabeshima Mitsushige* que, aunque lo reveló de sus funciones a los 20 años por su comportamiento irregular, lo mantuvo posteriormente como escriba. Durante sus años de *rōnin*<sup>9</sup>, *Tsunetomo* entró en contacto con el sacerdote zen *Tannen* y con el confucianista *Ittei* que influenciaron poderosamente su visión del *bushi* ideal (Macho, 2020).

*Tsunetomo* vivió en una época de gran cambio para los *bushi*, similar a lo acontecido con Nitobe en el siglo XIX, pues tras la batalla de *Sekigahara* y la instauración del *shōgunato Tokugawa*, los *bushi* se vieron abocados a recapacitar sobre qué significaba ser un guerrero en tiempos de paz. A muchos esto los llevó

---

<sup>8</sup> 武士の一言。La palabra del *samurai*.

<sup>9</sup> 浪人。Lit. Hombre vagabundo, dicho de un *samurai* sin señor.

a desarrollar unos ideales exacerbados sobre honor y deber, basándose en un pasado glorioso perdido y distorsionado por el paso del tiempo (Macho, 2020).

Siguiendo las enseñanzas idealizadas en las que había basado su camino del guerrero, trató de cometer *seppuku* a la muerte de su señor *Mitsushige*. Sin embargo, tanto su señor posterior como el gobierno *Tokugawa* estaban en contra del *junshi*<sup>10</sup>, por lo cual decidió en su lugar convertirse en monje budista y retirarse al monasterio *Kurotsuchibaru*, situado en las montañas cercanas al castillo de *Saga*, donde conoció al joven *bushi* *Tsuramoto Tashirō*, el cual educó con muchas anécdotas de su tiempo al servicio de los *Nabeshima*. Estos relatos morales fueron recopilados y publicados en el texto conocido como *Hagakure*, que posteriormente fue usado como escrito privado de instrucción moral por el clan *Nabeshima* y oculto hasta su popularización durante el periodo *Meiji* (Macho, 2020).

Cuando *Tsunetomo* escribió *Hagakure* lo hizo no solo con intención de crear un precepto moral, sino también como desahogo ante lo que él consideraba que era una pérdida de identidad de los *bushi* más jóvenes. Se queja reiteradas veces en que los jóvenes guerreros ya no tienen en cuenta el *bushidō*, o no lo siguen de la forma adecuada. Por ejemplo, nos relata que, en el pasado, los hombres podían alcanzar los 20 o 30 años sin llevar en su corazón temas viles como dinero, moda o sexo y, sin embargo, sus contemporáneos carecían de sentido del deber y amor propio. Esto es algo sorprendente si tenemos en cuenta que su propio señor se deshizo de él en primera instancia debido a su comportamiento errático inicial (Macho, 2020).

Según *Tsunetomo*, hay cuatro votos que deben seguir los *bushi* del clan *Nabeshima*. El primero es no dejarse superar jamás en el *bushidō*. El camino del guerrero dice, es en esencia la muerte. No importa si mueres sin alcanzar tus objetivos, lo importante es entregar tu vida cuando sea necesario. Para ello, opina que se debe vivir como si ya se estuviese muerto. La tarea del hombre pide sangre, no palabras, y por ello debe ser valeroso. Se debe entender los principios esenciales del *bushido* y practicarlo eternamente, no contentarse con entenderlo un poco. Centrarse en una sola cosa y pretender realizarla mejor que el resto. Algo de utilidad, cuenta, es seguir un buen modelo de *bushi*, ya sea real o ficticio:

---

<sup>10</sup> 殉死。Suicidio ritual por *seppuku* de un *samurai* a la muerte de su señor, mostrando lealtad incluso tras su muerte.

observar a muchas personas e imitar lo mejor de cada una. Insta a que los *bushi* del clan *Nabeshima*, a diferencia de los de otros clanes, no debe cultivar las artes, ya que estropean el cuerpo del *bushi*. Tan solo deben ejercerse a modo de entretenimiento. Tampoco ve con buenos ojos el estudio de las tácticas militares, por generar demasiadas dudas en el guerrero a la hora de actuar. Avisa de que es peor salirse del camino del guerrero que quebrantar las normas sociales (Tsunetomo, 2016).

El segundo es servir bien al señor. Hay que apoyarlo sin importar que esté equivocado, o que pierda su estatus y riqueza. Ser siempre capaz de aportar una respuesta, no un silencio. Para *Tsunetomo*, el orden adecuado de importancia para un guerrero es: señor -> progenitores -> deidades tutelares -> budas custodios, ocupando el señor feudal el lugar más alto en la jerarquía. De igual modo, una buena esposa debe seguir el mismo precepto, aunque colocando en primer lugar a su marido. Las malas relaciones son fruto del egoísmo y, por ello, no pueden existir entre un señor y un *bushi*, ya que se basan en la dignidad. No importa si el señor es despiadado e irracional, el que sirve incluso en esas condiciones se puede considerar un verdadero *samurai*. Insiste también en la necesidad de vengar al señor incluso tras su muerte, y de forma inmediata, aunque ello acarree la muerte no habrá deshonor. Es, pues, una versión inversa de “el fin justifica los medios”, pues aquí lo único importante es el medio, el intento de venganza inmediata, sin importar si el fin, cumplirla, se lleva a cabo o no. De hecho, argumenta que la deshonor se evita precisamente arrojándose a una muerte no razonada, sin pensar en victorias o derrotas. Pensar las cosas demasiado dificulta que, llegado el momento, el guerrero pueda resolver con la ligereza y seguridad pertinente. Así pues, insta a pensar por adelantado y en el momento intentar no razonar, a tomar decisiones con el espíritu intenso y fresco sin que el juicio se alargue por más de siete respiraciones. Cuanto más se espere a decir algo, más parecerá una excusa. Si hay que arreglar las cosas mediante la palabra, que sea una sola y no diez, pues abrir la boca indiscriminadamente es vergonzoso. Es interesante observar su posición frente a la homosexualidad masculina, ya que no la considera inmoral en sí, sino incompatible con el orden de servidumbre mujer -> hombre -> señor feudal (Tsunetomo, 2016).

El tercero es tener devoción filial con los progenitores. Esto también parece incluir a los ancestros del clan, puesto que *Tsunetomo* reitera en diversas

ocasiones la necesidad de consultar los relatos de los antepasados o la necesidad de despreciar o renunciar a las costumbres regionales. De hecho, se desquita en diversas ocasiones de que en el clan *Nabeshima* no se estudien las tradiciones provinciales y, sin embargo, si se aprendan los budas de otros lugares, pese a no estar en armonía con las costumbres del clan. También deja entrever un cierto regionalismo al afirmar que el *samurai* del clan *Nabeshima* jamás abandona su provincia, ni aún después de convertirse en *rōnin* (Tsunetomo, 2016).

De igual modo, da su opinión sobre cómo los progenitores deben educar a sus hijos en el *bushidō*, inculcándoles desde niños el valor necesario para que no crezcan en cobardía o vicios. Si el niño ve poco afecto entre sus padres, será imposible que su piedad filial sea la adecuada. Es destacable que considere, por influencia de *Naoshige*, que la adopción es inmoral, ya que no seguirá la conducta de sus antepasados. Otro punto destacable es que, pese a la importancia que parece darles a los lazos familiares y de clan, justifica, en palabras de *Naoshige*, que se pueda sentir más por la muerte de un desconocido que por la de un familiar debido al *giri*. En otro pasaje incluso insta a dejar caer la estirpe familiar si ese es su destino (Tsunetomo, 2016).

Y el cuarto y último es manifestar compasión y obrar por el bien del hombre. Ser desinteresado y huir del egoísmo. Se debe vivir sin riquezas, honores ni bravuconerías. Si el guerrero reparte sus pertenencias entre sus servidores, tendrá buenos hombres. *Tsunetomo* pone como ejemplo a *Tokugawa Ieyasu*, que según él dijo “La base de todo gobierno es la compasión, ya que, si el gobernante trata al pueblo como sus hijos, el pueblo le verá como a un padre”. Evitar tener prejuicios mediante el estudio de las palabras de los antiguos y escuchando las opiniones de los demás. Al debatir y ser corregido, el *bushi* se supera. Diferenciar a los demás de uno mismo, guardar rencores o romper con las personas no es ser compasivo, pues lleva a conflictos. Si uno sabe corregir sus errores al momento, como disculparse y explicarse ante un descuido, sin disimulos, no será indecoroso. Se debe hablar siempre teniendo en cuenta los sentimientos del que nos oye, sin habladurías o asuntos confidenciales. Nunca se debe tratar con descuido o negligencia a quien ha hecho un favor, ni recurrir a los demás solo por interés. Siendo así, mantener relaciones cordiales con todo el mundo debe beneficiar al clan, no de forma propia y egoísta. De igual modo, dice que se debe reconocer la valía de alguien sin importar su cuna (Tsunetomo, 2016).

Otro punto en el que *Tsunetomo* insiste en varias entradas del *Hagakure* es en la necesidad del guerrero de mostrar su dignidad no solo con sus acciones, sino también con su apariencia externa, incluyendo no solo el aspecto personal, sino también la forma de hablar o incluso la caligrafía. Una falta de cuidado en el aspecto exterior puede dar una imagen de falta de resolución. Es por ello por lo que, por ejemplo, recomienda andar con la cabeza gacha y no elevada, ya que lo segundo puede dar una imagen de debilidad y arrogancia. También insta a cuidar el aspecto del yelmo, ya que es lo único que acompañará a la cabeza del guerrero incluso después de muerto en combate (Tsunetomo, 2016).

Durante varios puntos, *Tsunetomo* insiste en la necesidad de escuchar a los demás, de no prejuizar o de hablar siempre teniendo en cuenta a la persona que escucha, pero lo cierto es que él mismo se contradice cuando en otros puntos deja clara su postura frente a algunas personas. Por ejemplo, se muestra e insta a sentirse receloso ante las clases inferiores, en especial la trabajadora. También muestra desprecio ante las personas calculadoras que ven la vida como una pérdida o ganancia, haciendo una clara alusión a los comerciantes. De hecho, insta a rehuir los negocios. Similarmente, ve a los eruditos como cobardes que disimulan sus carencias con ingenio y retórica. Pese a ello, insiste en el compromiso existente entre las clases altas y bajas (Tsunetomo, 2016).

Otro tema que destacar es la incoherencia en su discurso de que el camino del guerrero es único y no debe confundirse con el de *Confucio* o el de *Buda*, ni tampoco compaginarse. Insta a que los jóvenes no estudien budismo para evitar que siga dos caminos distintos y, sin embargo, el mismo fue influenciado en vida por dos grandes figuras confucianas y budistas, y en varias ocasiones relata como el guerrero debe tener la compasión del monje, y el monje el valor del guerrero. No contento con ello, también se toma la libertad de opinar también sobre sus monjes contemporáneos, criticando su falsa amabilidad y compasión en la búsqueda de aprecio. Sin embargo, su mayor contradicción sin duda es el recluirse a su vejez en un templo budista como monje, por mucho que se justifique diciendo que jamás pensó en abandonar el *bushido* y convertirse en buda, y que lo hizo para poder seguir sirviendo al clan. Y es que, según *Tsunetomo*, el hombre a los veinte años es demasiado caótico, siendo la etapa de los cuarenta años la ideal por la experiencia acumulada y la de los sesenta en adelante, un estorbo para la sociedad, por lo cual justifica no solo su retiro, sino también su etapa temprana en

la cual no cumplió con lo que se esperaba de él al servicio de su señor (Tsunetomo, 2016).

### **3. Imagen del bushido en las producciones culturales de 1945 a la actualidad**

Antes de comenzar a hablar de hasta qué punto la imagen del *bushido* de *Tsunetomo* o de *Nitobe* influyeron en el Japón de la posguerra, se debe mencionar brevemente el papel que éste jugó en el Japón imperial en la formación de la milicia japonesa, pues influyó en sobremanera a su percepción inmediatamente posterior a la guerra del pacífico.

Las tropas imperiales habían sido educadas y formadas usando como base la imagen idealizada del *bushido* que, especialmente en el caso de *Nitobe*, había sido popularizada durante *Meiji* y *Taishō*, y se había exaltado el énfasis que el *bushido* de *Tsunetomo* hacía sobre la muerte, a diferencia de otros textos como el *shidō* de *Yamaga Sokō*, cuyo énfasis era la vida (Benesch, 2014).

La rendición de Japón y la ocupación americana llevaron a un sentimiento de ruptura forzado con todo el sistema imperial, y eso incluía el *bushidō*, especialmente en su vertiente más radical. De hecho, las fuerzas de ocupación se encargaron de borrar cualquier rastro del pensamiento del *bushi* de la vida diaria de la sociedad japonesa por miedo a que pudiese instigar un alzamiento, incluyendo la censura de diversos filmes por considerarlos propaganda militarista y feudal, o la prohibición de la práctica de artes marciales. Esto imposibilitó, a la práctica, el renacimiento del *bushidō* en la cultura popular durante los primeros años de la posguerra, por mucho que pudiese haber apetito para ello, dejándolo relegado únicamente a aparecer en algunos escritos críticos con la doctrina imperial. Sin embargo, conforme la ocupación americana se acercaba a su fin, algunas voces nacionales tomaron conciencia de que el *bushidō* imperial no era la única interpretación que se había hecho de la doctrina del *bushi*. Al término de la ocupación, la sociedad japonesa comenzó a buscar un mítico *bushido* primigenio que precediese al discurso imperial (Benesch, 2014).

#### **3.1. 1945-1970**

Tras la ocupación americana, hay un punto de inflexión en la representación popular del *bushi*. Mientras que, hasta ese punto, la imagen había sido utilizada por el gobierno imperialista para educar al soldado imperial, en esta nueva etapa



de posguerra se usará como entretenimiento de masas, haciendo llegar el *bushidō* a todas las clases sociales e incluso exportándolo fuera de sus fronteras. Sin embargo, ¿de qué tipo de *bushidō* estamos hablando?

En la década de los cincuenta, surgieron gran cantidad de *jidaigeki*<sup>11</sup> tanto para cine como para televisión, cuya temática oscilaba entre narrativas anti feudales o dramáticas a simplemente centrarse en glorificadas luchas de espadas (Schwentker, 2006). Este último género, que se centraba especialmente en los quehaceres de los *bushi* como representantes del honor y la virtud, así como los guardianes de los más débiles, fue el que mayor popularidad consiguió (Cid Lucas, 2012). Este género, que recibió popularmente el nombre de *chanbara*<sup>12</sup>, se caracterizó por usar los conceptos temáticos del *giri* y *ninjō*<sup>13</sup> como ya hiciese el *jidaigeki* en general, pero los hizo orbitar hacia elementos de acción y tramas motivadas por la búsqueda de justicia o venganza (Howe, 2010). Son conflictos que en su totalidad se solucionan mediante la violencia. Sus héroes saben controlar sus sentimientos y acatar las normas y valores feudales. Cuando estas normas son rotas, se presenta el conflicto *giri-ninjō* para que, finalmente, el héroe se decante por su obligación para con la sociedad o su señor, salvando el orden social y protegiendo la armonía en una mutación hacia héroe trágico y mártir (Schwentker, 2006).

Dentro de este género podemos encontrar a diferentes autores que se especializaron en este tipo de filmes como, por ejemplo, *Kobayashi Masaki* o *Gosha Hideo*, que firmaron durante la década de los años sesenta diferentes largometrajes englobados en esta temática. Sin embargo, el mayor exponente del género en esta época es sin duda el archiconocido *Kurosawa Akira*. Este legendario cineasta se especializó en lo que se conoce como *chanbara* de carácter realista-sentimental, un género que busca que el espectador sienta simpatía por el personaje, normalmente un fracasado de bajo nivel que vive fuera del sistema, pero a favor de una causa justa pese a que seguir su senda no le hará obtener

---

<sup>11</sup> Serie o película de género histórico, especialmente del periodo *Edo* o anterior.

<sup>12</sup> チャンバラ, contracción de las onomatopeyas chan-chan (sonido de las *katanas* al chocar) y bara-bara (despedazar).

<sup>13</sup> Estos dos términos podrían traducirse de forma aproximada por “deber y deseo”, respectivamente.

ningún rédito. Un ejemplo claro es su largometraje “*Shichinin no Samurai*”<sup>14</sup>, pero también “*Yōjimbo*” o “*Kakushi toride no san akunin*”<sup>15</sup>.

Dentro del campo del cómic y animación japonesa, encontramos una popularización y extensión del género a partir de mediados de los años cincuenta. En 1954 se publica “*Akadō Suzunosuke*”, de *Fukui Eiichi*, una de las primeras historietas sobre samuráis publicadas tras los años de ocupación. Fue adaptado en un largometraje durante la misma década y, durante la década de los setenta, tuvo adaptación en forma de serie de anime. Nos narra la vida de un joven practicante de *kendō* que busca convertirse en el mejor espadachín del país, pero sabiendo aceptar la derrota, el honor y la virtud de sus adversarios. Detesta la mala conducta o lo atajos que llevan al éxito (Cid Lucas, 2012).

En 1960 se edita “*Yaguruma Kennosuke*”, de *Taku Horie*, que contó con versión animada al poco tiempo. Esta vez el protagonista es un joven *samurai* miembro de un clan que repetidas veces deberá enfrentarse al clan rival, resucitando las viejas narrativas de conflictos entre clanes. No obstante, la caracterización de los personajes es simple y monocromática: *Kennosuke* es un dechado de virtudes y un ejemplo para los jóvenes, mientras que sus enemigos de los clanes rivales son irrespetuosos con el *bushidō* (Cid Lucas, 2012).

En “*Kamui-den*”<sup>16</sup>, publicada en 1964 por *Shirato Sampei*, cambiamos a una temática más adulta, con una serie sangrienta llena de mutilaciones y ajusticiamientos. Cabe destacar que en este caso el protagonista no es un *bushi*, sino un *shinobi*, pero la premisa es similar: un héroe tradicional que, siendo humilde, pelea en contra de las injusticias sociales para construir un mundo mejor con su *katana*. La obra, pese a ambientarse en el Japón del siglo XV, tiene hace crítica comparativa con las vicisitudes del siglo XX.

Otro manga que adapta las aventuras de un ninja es “*Ninja Hattori-kun*”<sup>17</sup> (1964) que también tuvo adaptación en serie de imagen real en la misma década, y adaptación animada en la década de los ochenta. Esta obra fruto del famoso dúo *Fujiko Fujio* presenta a los ninjas desde un prisma absolutamente positivo,

---

<sup>14</sup> 七人の侍, comercializada en español bajo el nombre de “Los siete samuráis”.

<sup>15</sup> 隠し砦の三悪人, comercializada en español bajo el nombre de “La fortaleza escondida”.

<sup>16</sup> カムイ伝, comercializado en español como “La leyenda de Kamui”.

<sup>17</sup> 忍者ハットリくん, comercializado en español como “Hattori, el ninja”.

con unas nociones de servidumbre total del *shinobi* a su maestro, una visión sin duda heredada de un romantizado *bushidō* (Cid Lucas, 2012).

### **3.2. 1970-actualidad**

En la década de los setenta, Japón disfrutó de un crecimiento económico sin precedentes que le hizo convertirse en la mira de occidente, popularizando su cultura tanto dentro como fuera de sus fronteras. Se alzaron muchos discursos que trataban de explicar, con mayor o menor acierto, el éxito de lo que se conocía como “el milagro japonés” y, una de esas explicaciones recurrentes fue el *bushidō*. Este código del guerrero, o al menos su versión idealizada, adquirió aún más fama y empezó a usarse no solo para explicar la idiosincrasia de la sociedad japonesa, sino también su boom económico. Al parecer, el código del guerrero se podía no solo aplicar a la filosofía, sociología o artes marciales, sino también al mundo económico y empresarial.

Durante esta época, sin embargo, el género *chanbara* evolucionaría hacia un cliché de peleas vacuas en las que primaba la acción y poco más, centrándose casi por completo en el conflicto físico y obviando los conflictos morales que habían acechado al *bushi* en producciones anteriores. No obstante, a partir de la década de los noventa se produjo un renacimiento del género de la mano de *Kitano Takeshi* y otros muchos cineastas, que buscaron recuperar aquellas temáticas que dieron nacimiento al género. Entre estas películas de nueva hornada se podrían destacar “*Rōningai*” (1990), sobre un grupo de *rōnin* empobrecidos que residen en una posada en la cual pasan una vida vacía y llena de durezas, “*Zatōichi*” (2003) y “*Tasogare Seibei*”<sup>18</sup> (2002), que cuenta la vida de un *samurai* de bajo rango en los años finales del periodo *Tokugawa*, centrándose en rol de burócrata y administrador que también gozaban los *samurai* en vez de en su rol de guerrero (Howe, 2010).

No podemos obviar tampoco el papel que jugaron las producciones occidentales en esta época para la expansión y proliferación de la imagen romantizada del *bushi*, destacando la mini-serie “*Shōgun*” (1980) basada en la novela del mismo nombre escrita por *James Clavell*, la película “*The Last Samurai*” (2003) protagonizada por *Tom Cruise*, que narra de forma libre la rebelión de

---

<sup>18</sup> たそがれ清兵衛, comercializada en español como “El ocaso del samurái”.

*Satsuma* ocurrida durante el periodo *Meiji*, o la reciente “*47 Rōnin*” (2013) que sigue la estela de sus predecesoras en la fantasía occidental de convertir al hombre blanco (esta vez protagonizado por *Keanu Reeves*) en un ejemplo de *bushidō*.

En el campo del cómic y la animación, y dejando de lado las múltiples adaptaciones animadas de obras antiguas ya mencionadas, encontramos nuevas representaciones del *bushi* o de su código de conducta. En los años ochenta se publica “*Yaiba*”, de Aoyama Gōshō, que destaca por aunar el tradicionalismo del *bushidō* con la modernidad del momento. Cuenta la historia de un pequeño espadachín que busca convertirse en el mejor guerrero bajo la tutela de su padre y que, tras ganar al capitán del club de *kendō* en un duelo, mostrando mal perder, éste recurre a artes oscuras para conseguir una espada poderosa. La espada resulta estar maldita y es poseído por un demonio que derrota a *Yaiba*. Este, a su vez, partirá en una aventura para encontrar una espada mágica que le ayude a derrotar al demonio y se pondrá a las órdenes ni más ni menos que de un *Miyamoto Musashi* anciano, figura que fue ensalzada por el discurso del *bushidō* zen e imperialista, como veremos más adelante (Cid Lucas, 2012).

Otra obra que destacar es “*Kyatto Ninden Teyandee*”<sup>19</sup>, que usa una ubicación ficticia y unos animales antropomórficos para ejemplarizar de nuevo la grandeza de la figura del guerrero japonés frente a otros, en este caso, frente al ninja. La trama enfrenta a este grupo de felinos de buen corazón que vela por la seguridad de *Edoropolis* con una técnica de lucha depurada contra cuervos ninja, que actúan como banda desordenada e indisciplinada (Cid Lucas, 2012).

Ya en los años noventa encontramos varias publicaciones de manga basadas en relatos semi ficticios de samuráis, como “*Rurōni Kenshin*” (1994), “*Mugen no Jūnin*” (1993) o “*Vagabond*” (1998), muchas de ellas siendo adaptadas a series animadas o incluso largometrajes para llegar a un público aún más amplio. Este tipo de obras, de corte más adulto que las anteriores, buscan mostrar un *bushi* menos heroico y más cercano a la realidad, pero, al final, terminan cayendo en muchos tópicos típicos del género, pues no dejan de ser versiones en viñeta del género *chanbara*.

---

<sup>19</sup> キャット党忍伝てやんでえ, comercializada en español como “Los gatos samuráis”.

Con la entrada del nuevo milenio y los videojuegos posicionándose como el noveno arte, los *bushi* también fueron víctimas de una representación en este medio. Encontramos desde muy temprano juegos como la saga de estrategia “*Shōgun*”, la saga de combates contra hordas de enemigos conocida como “*Sengoku Basara*”, basada superficialmente en las distintas luchas entre *daimyō* en el periodo *Sengoku*, y las últimas incorporaciones al género que tratan de dar una visión más realista del guerrero japonés, “*Sekiro: Shadows Die Twice*” (2019) y “*Ghost of Tsushima*” (2020).

Desde su aparición en el periodo *Heian* hasta la disolución de su estatus social durante el periodo *Meiji*, casi 1000 años más tarde, los *bushi* se han caracterizado por haber sabido adaptarse a los tiempos para, incluso, llegar a dominar la gobernanza del país. Aunque la modernidad terminó con ellos como clase social, se podría defender que aún siguen entre nosotros, mutando su figura como siempre han sabido hacer: de guerreros a gobernantes, administradores, burócratas a héroes, protagonistas de epopeyas en diferentes medios (teatro, cine, viñetas, juegos...) que no parecen cansarse de ellos.

## 4. Casos de idealización de la imagen del bushi en las producciones culturales

### 4.1. Caso 1: *Ghost of Tsushima*

El primer caso que esta sección analizará es también el más reciente. “*Ghost of Tsushima*”, del estudio de videojuegos *Sucker Punch Productions* y editado por *Sony* para *PlayStation 4*. El argumento de esta obra se emplaza en el año 1274, durante la invasión mongola del archipiélago japonés.

El juego presenta como protagonista a *Sakai Jin*, cabeza de familia del clan *Sakai* que, a su vez, es siervo del ficticio *jitō* de *Tsushima*, *Shimura*. Éste último actúa como líder, maestro y figura paterna para *Jin*, que perdió a su padre siendo joven. El juego nos muestra durante repetidos flashbacks la relación cuasi filial que guardan entre ellos, siendo *Shimura* aquel que se encargó de enseñarle a *Jin* todo lo relacionado con la senda del guerrero y la moral que ella conlleva. Y es que, aunque el juego teóricamente se ubica a finales del siglo XIII, los *bushi* que aparecen parecen haber viajado en el tiempo directamente desde el periodo *Edo*. La forma en la que el juego presenta las relaciones de servidumbre o de

parentesco familiar entre los distintos *bushi* dista mucho de lo que los historiadores entienden, esto es, una relación de beneficio mutuo, un contrato llevado a cabo por las necesidades del momento y la posibilidad de una mejora social (Pita Céspedes, 2014).

*Jin*, siguiendo la estela de su tío adoptivo *Shimura*, es un *bushi* de moral y honor marcados, que aprendió desde niño las cualidades del valor, la paciencia y la disciplina. Las virtudes del código, según recita *Jin*, son “lealtad al señor, controlar las propias emociones y luchar con honor y bravura para honrar el legado del clan *Sakai*”. El honor es, además proteger al pueblo, a los indefensos, y darles ejemplo siendo fieles al código. Podemos observar unos valores confucianos muy fuertes en la moral que presentan los personajes, que parecen beber directamente de las páginas de escritos sobre moral y ética como “*Hagakure*” o “*Bushidō*”. La narrativa nos presenta este código, esta moral del *samurai*, como algo universal en su estrato social, como un código que todos, desde el *shōgun* en *Kamakura* hasta *Jin*, valoran, protegen y siguen sin falta. No obstante, la moral del *bushi* durante este periodo es mucho más rica en matices, no existiendo en ningún momento un código de conducta general y, ni siquiera, uno particular, ya que tanto las normas y costumbres como la propia idea del *samurai* como clase social estaba en edad muy temprana de desarrollo y se podrían definir más como “yoes grupales” fruto de la práctica guerrera (Pita Céspedes, 2014)

Durante el transcurso de la narrativa del juego, *Jin* entrará en contacto con un pequeño grupo de personas, todas ciudadanas de *Tsushima*, que le influenciarán tanto a él como a su moral y a su código. La más importante es, sin duda, *Yuna*, una ladrona que le rescató tras la primera derrota ante las fuerzas mongolas. En un inicio, *Jin* detesta las proposiciones de *Yuna* para acercarse sigilosamente a sus enemigos y atacar a traición, pese a que poco a poco irá flexibilizando su moral para adaptarse a la guerra en la que se ve envuelto. El personaje no es solo moralmente recto consigo mismo y con el código del *bushidō*, sino que también reacciona esperando lo mismo del resto de habitantes de la isla, a los que ve como sus protegidos y acepta ayudar siempre que puede, de forma paternalista. Lejos de la narrativa queda cualquier mención a los posibles conflictos entre los *bushi* gobernantes y los ciudadanos, que se caracterizaban en este periodo por estar doblemente explotados y por formar grandes resistencias al respecto (Pita Céspedes, Genealogía y transformación de la cultura bushi en

Japón, 2014). Uno cabría esperar que no todos los habitantes de *Tsushima* estuviesen felices con la gobernanza del clan *Shimura* y otros clanes vasallos como *Sakai*, *Adachi* o *Yarikawa*, sin embargo, los dibuja como eternamente agradecidos a la casta *samurai*.

Otros dos personajes con bastante importancia son, por un lado, un viejo maestro del arco llamado *Ishikawa*, cuya aprendiz *Tomoe* le ha traicionado para unirse a los mongoles, y una *onna-musha*<sup>20</sup> llamada *Masako* que perdió a toda su familia en manos de los mongoles y sospecha haber sido víctima de una traición. Estos dos personajes sirven al autor para que el espectador tenga otros puntos de vista respecto a la moral del *bushi*, para que compruebe que, dentro de la narrativa, todo guerrero e incluso aldeano comprende su posición jerárquica y su deber hacia sus compatriotas. Sin embargo, también se nos presentan algunos personajes con un foco algo más negativo, desde traidores a buscadores de venganza, pasando por mercenarios. No obstante, la narrativa siempre termina justificando sus actos, ya sea por tener que defender a los suyos, haber llevado una vida dura o resarcándose de sus acciones hacia el final. No son pocos los *samurai* que, durante el trascurso de la trama, son traicionados por ser compasivos con terceros, pero jamás se plantean dejar de lado la compasión de la senda del guerrero. Por normal general se presenta una imagen del *bushi* extremadamente edulcorada y romantizada incluso para los estándares del periodo *Edo*, lo cual resalta aún más si tenemos en cuenta que el periodo histórico que pretende adaptar se ubica 600 años antes, durante el periodo *Kamakura*.

La misma historia de la isla los ensalza, explicando que en el pasado la isla fue gobernada por ladrones y rufianes hasta que los *bushi* llegaron para impartir justicia y gobernar mediante el *bushidō*. *Ogyū Sorai* escribió en el siglo XVII “Se pasean por la ciudad con ese aspecto amenazador y van abriendo paso a empujones. (...) Reprimen a la gente y crean el desorden” (Turnbull, 1979), lo cual dista mucho del tipo de gobernanza *bushi* que el juego nos muestra. De hecho, *Shimura* es mostrado como un gobernante recto, fiel a su pueblo y al *shōgun*, cuyo único deseo es servir bien siguiendo el código del *samurai*. Sin embargo, históricamente estas invasiones precisamente debilitaron al *bakufu* por su incapacidad de tomar nuevas tierras, ya que había sido una guerra de defensa, y

---

<sup>20</sup> Lit. “mujer guerrera”, una mujer *bushi*.

el descontento de las fuerzas que lucharon por repeler a los mongoles afectó a la estabilidad del gobierno (Pita Céspedes, 2014). En esta época, el sentido de lealtad personal hacia el señor se basaba en el principio de reciprocidad que los de abajo no dudarían en romper si, como sucedió con el nulo reparto de recompensas, consideraban que se había violado (Schwentker, 2006).

De igual forma, la narrativa resalta la rectitud de los *samurai* a la hora de gobernar con justicia cuando los pone frente a los invasores mongoles, en ocasiones caricaturizados como villanos planos y simples cuyo objetivo es simplemente obtener un nuevo territorio que saquear. Una excepción a esta regla es el líder mongol *Kotun Khan*, primo ficticio del emperador de la dinastía *Yuan Kublai Khan*. Este personaje no solo se molestó en aprender japonés para poder negociar con los *bushi*, sino que parece tenerlos en estima y, pese a que considera el código como algo que les encorseta y les impide culminar su potencial, les respeta. Es el único personaje mongol que la historia se preocupa en humanizar.

*Sakai Jin*, poco a poco, va dejándose llevar por el campo de batalla y comienza a usar el sigilo y otras tretas que considera deshonorosas para poder rescatar a *Shimura*, capturado por el bando rival. Su filosofía va mutando de ser fiel al código a un prisma utilitarista, consiguiendo finalmente una victoria usando los métodos recomendados por *Yuna*. Frente a esta nueva deriva del protagonista, el argumento nos pone de nuevo como contrapunto a *Shimura*, ya liberado, que sermonea en repetidas ocasiones a *Jin* sobre sus actos y le advierte del peligro que puede llevar continuar por esa senda. Finalmente, *Jin* decide labrarse su propia senda abandonando el honor que le fue inculcado y atacando a los mongoles, primeramente, con flechas envenenadas y, posteriormente, envenenando sus alimentos. *Shimura* le recrimina sus acciones llamándole monstruo y comparándolo con los mongoles contra los que luchan. Le ofrece borrón y cuenta nueva si usa a *Yuna* como cabeza de turco ante el *shōgun* y se desentiende de la deshonrosa acción, pero, ante la negativa de *Jin*, lo encarcela.

En el acto final, *Jin*, ya liberado de las cadenas que le suponía el *bushidō*, se enfrasca en una batalla final contra las huestes mongolas en las que se vale de todas las artimañas aprendidas y de todos los compañeros a los que ha ido ayudando a lo largo de su periplo. No obstante, al llegar frente al Khan, decide tener un duelo uno contra uno al estilo *samurai* por última vez, como muestra de respeto a su rival. Finalmente, *Jin* es despojado por el *shōgun* de su estatus de



*samurai* y parte con todos aquellos que deciden seguirle, bajo la amenaza de convertirse en proscrito por haber dado mal ejemplo a su pueblo y haberles enseñado a sublevarse ante sus gobernantes. Antes de la marcha, sin embargo, tiene un duelo final con *Shimura* en el que el jugador, tras ganar, tiene la opción de honrar la derrota de su contrincante dándole muerte o ignorar de nuevo el código del guerrero y perdonar la vida de un familiar.

“*Ghost of Tsushima*” se caracteriza por ser, además, una obra no japonesa, realizada por un estudio americano. Esto explica, en parte, por qué la moral de sus *bushi* parece sacada directamente de las páginas del *Bushidō* de *Nitobe*. Al escribir su libro, *Nitobe* se dirigía especialmente a los lectores extranjeros, especialmente los estadounidenses, con la intención de que se considerase la moral japonesa no solo como igual a la occidental, sino incluso superior gracias a su fusión entre confucianismo, sintoísmo y budismo (Pinto Nunes, 2010). Más de un siglo después, podemos encontrar esa influencia en la narrativa de obras contemporáneas extranjeras sobre los *bushi*, lo cual atesta el éxito de *Nitobe*.

#### **4.2. Caso 2: Vagabond**

El segundo caso que se analizará es la obra “*Vagabond*”, manga de *Inoue Takehiko*. Esta obra está, a su vez, basada en la novela histórica *Musashi* de *Yoshikawa Eiji*, que cuenta la supuesta vida del famoso *bushi* *Miyamoto Musashi*, de cuya vida han sobrevivido pocos registros y el conocido “*Gorin no sho*”<sup>21</sup>, compendio del arte del sable y tratado de estrategia. *Yoshikawa* supo crear un personaje atemporal basado en una figura real en el que condensar todo el ideal del *samurai* moderno (Tokitsu, 2008).

La historia arranca en los momentos posteriores a la batalla de *Sekigahara*, esto es, el año 1600, en el que los bandos del este y oeste lucharon por la hegemonía del país, saliendo victorioso *Toyotomi Hideyoshi*. Este momento marca el paso del periodo de los Estados Combatientes al periodo *Edo*, que dará más de 200 años de relativa paz al archipiélago. Nos encontramos con un marco temporal marcado por profundos cambios en la sociedad japonesa, especialmente a lo que se refiere a las castas y, concretamente, a la casta *samurai*, que deberá reinventar su condición de guerrero en un mundo sin guerras. El comienzo del viaje de

---

<sup>21</sup> 五輪書, comercializado en español bajo el nombre de “Libro de los cinco elementos” o “Libro de los cinco anillos”, entre otros títulos.

*Musashi* se ubica en una etapa muy temprana de esta época, en la cual todavía hay una fuerte influencia de periodo *Sengoku* y cuando el régimen *Tokugawa* apenas se ha asentado aún. Muchos *samurai* se encontrarán en la encrucijada de seguir y mejorar aquello que aprendieron durante el periodo de guerras o directamente abandonar el uso de las armas. Esto dará lugar a una trama de desarrollo personal en la que *Musashi* deberá, al igual que muchos otros *bushi* de su tiempo, encontrar un nuevo lugar para el guerrero, su espada y el *bujutsu* (Pita Céspedes, 2014).

En este escenario, el autor nos presenta a dos muchachos, *Shinmen Takezō* y *Hon'ichiden Matahachi*, que, como muchos otros de la época, salieron de su aldea con aspiraciones de grandeza y la idea de convertirse en guerreros de renombre. No lo hacen por honor, por proteger a su aldea o por lealtad a algún señor, lo hacen por un simple deseo de ganancia personal y avaricia. Tampoco sienten ningún conflicto moral al arrebatarse las vidas de aquellos con los que se topan o incluso, en el caso de *Matahachi*, abandonar a su prometida para irse con otra mujer. La moral es, en inicio, gris. Cabe destacar que ambos jóvenes son descendientes de familias de *bushi*, lo cual les da derecho a continuar su aprendizaje en forma de *bushi* errantes a lo largo de su vida, ya que pronto el gobierno *Tokugawa*, siguiendo la estela que dejó *Hideyoshi*, restringiría la clase *samurai* a todo aquel nacido en su seno con una barrera sociopolítica, que no cultural (Pita Céspedes, 2014).

En el siguiente arco, encontramos a *Takezō* viajando ya en solitario por todo el país con el objetivo de desafiar a maestros de la espada para convertirse en el "Imbatible bajo el sol". Esta motivación no viene dada por un deseo romantizado de superación o de encontrar su filosofía de *bushidō*, sino que nace de un deseo de venganza en contra de su padre, *Shinmen Munisai*, que en la obra se representa como un guerrero perseguido y atemorizado por la idea de perder su título de "Imbatible bajo el sol", hecho que le lleva a maltratar al pequeño *Takezō* en su juventud, así como un deseo egoísta de ser más fuerte para no depender de nadie.

Durante su periplo, el protagonista se topa con una figura de gran importancia en su vida, el monje budista zen *Takuan Sōhō*, importante figura

filosófica de la época y autor del afamado “*fudōchi shinmyōroku*”<sup>22</sup>. Este monje sermonea a *Takezō* sobre la importancia de la vida y de las familias de aquellos cuya vida arrebató, y le avisa de que una vida a base de rabia y asesinatos no tiene nada de honorable. Desde ese día, *Takezō* recibe el nombre de *Miyamoto Musashi* por parte de *Takuan* en un intento de dejar atrás su pasado conflictivo y cambiar su filosofía de vida para pasar a convertirse en “El imbatible bajo el sol” siguiendo los preceptos del *bushidō*, esto es, por supuesto, de un *bushidō* que el autor basa en la idea romantizada emanada de escritos como el “*Hagakure*” o el “*Bushidō*” de *Nitobe*, no de la idea del *bushi* que realmente había en el siglo XVI. El añadir la figura de *Takuan* deja entrever que *Yoshikawa* tenía como objetivo enlazar el budismo zen, acusado de ser contrario a la modernidad en la década de los 30, con el ideal del *bushi que representaba Musashi*, para así mostrarlo como base inseparable de la espiritualidad del *bushi* y, por extensión, de la identidad popular japonesa (Overmeire, 2016).

Aún con todo, el autor nos muestra diferentes *samurai* que, lejos de la imagen romantizada que se tiene de ellos, se dan a la buena vida y buscan placeres mundanos o, en algunos casos, incluso caen en la corrupción como consecuencia de su ascenso social. Un ejemplo de ello es *Yoshioka Seijūrō*, que, pese a ser un espadachín de mucho más nivel que *Musashi*, pasa el tiempo en burdeles y no tiene interés en desafíos marciales. En contraposición, encontramos a su hermano *Denshichirō*, mucho más acorde a la idea de *bushi* que tenemos hoy día, un personaje fuerte, honorable y de grandes convicciones. Y frente a ellos, la figura del renovado *Musashi*, que ahora trata de seguir el camino marcado por *Takuan*, es decir, un camino de influencia Zen, pero que sigue batallando con sus demonios internos por suprimir su rabia y fiereza. De hecho, este *Musashi* no tiene ningún reparo en usar tretas para ganar, ya sea distraer al adversario, lanzarles arena a los ojos o atacar por la espalda, su filosofía es muy cercana a “el fin justifica los medios”. Sin embargo, esta imagen que se nos da de *Musashi* no se hace desde un punto de vista positivo o realista, sino como contraparte de los verdaderos seguidores del *bushidō*, que durante la narrativa aparecen para dar lecciones a *Musashi* y demostrarle que su forma de vivir no es la correcta.

---

<sup>22</sup> 不動智神妙録, comercializado en español bajo el título de “La Mente Inmóvil” o “La mente imbatible”, entre otros.

Ejemplos de estos maestros filosóficos los encontramos en *Hōzōin Inei* y *Yagyū Munetoshi*, figuras que durante la historia servirán de consciencia a *Musashi* para no extraviarse en su senda hacia lo que el autor interpreta como el verdadero *bushidō*.

Este tema es algo que la obra remarca con asiduidad: aunque encontramos a diferentes tipos de *bushi*, desde auténticos filósofos en busca de un camino lleno de honor, dignidad y lealtad, también encontramos a rufianes, mercenarios o guerreros sin miramientos que tan solo buscan luchar, matar o vivir el camino de la espada desde un punto de vista más marcial. Sin embargo, el autor dibuja una clara línea entre ellos, dejando claro al lector que los primeros son los auténticos *bushi*, mientras que el resto son tan solo aspirantes venidos a menos que usan el nombre “*samurai*” para sacar rédito y tratar de ascender en el escalafón social. Una muestra clara de este último tipo de guerrero es *Matahachi*, el amigo de infancia de *Takezō*, que desde que se separaron no hizo más que mendigar, robar, timar y suplantar la identidad de *Sasaki Kojirō*. Hay que destacar que, en esta época, la diferenciación social entre el *samurai* del resto de las clases sociales no era el nivel adquisitivo de la persona, sino que simplemente era un poder y prestigio privativo de la clase guerrera que, pese a ello no se podía considerar homogénea por las grandes diferencias sociales y económicas entre sus distintos miembros, que el estatus de un *samurai* se medía por sus posesiones feudales. (Schwentker, 2006).

De forma similar, en varias ocasiones aparecen *bushi* que siguen el código del guerrero, pero que alguna situación los lleva a abandonarlo momentáneamente o a considerar que el fin justifica los medios. Por ejemplo, los *bushi* del clan de los *Yagyū* deciden hacer un cuatro contra uno con *Musashi* con el objetivo de que no alcance a su señor. De igual forma, los miembros del clan *Yoshioka*, tras ser abatido *Seijūrō* por *Musashi*, deciden no permitir que *Denshichirō* arriesgue también su propia vida en un duelo y que la escuela *Yoshioka* desaparezca con él. De hecho, evitar duelos a muerte fue una orden dejada por escrito por *Kembō Yoshioka*, el antiguo cabeza del clan, con intención de que la escuela se perpetuase en el tiempo, puesto que el honor y la honestidad pueden no ser una virtud para un cabeza de clan. Finalmente, cuando *Denshichirō* cae muerto, emboscan a *Musashi* entre setenta *bushi* y tratan de darle caza, proclamando que ya se preocuparán de su honor cuando lo hayan matado. Y es

que durante el siglo XVII muchos eruditos reaccionaron ante la espiral de decadencia económica y moral en la que estaba cayendo la clase *samurai* y decidieron crear distintos escritos, como el *Kōyō Gunkan* de los *Takeda* o el *Shidō* de *Yamaga Sokō*, en los que recogían su visión particular sobre la utilidad de la figura del *samurai* en este nuevo periodo de paz, unas doctrinas que, de forma general, buscaban la justificación de la existencia del *bushi* como educador social y garante del orden público (Schwentker, 2006).

Sin embargo, también encontramos personajes que casan con el arquetipo del *bushi* de los filmes del género *chanbara*, como *Ittōsai Itō*, muestra un carácter duro y serio ante todo aquello relacionado con el *bushidō*, pese a que también se muestra una faceta suya más despreocupada en otras situaciones. Su moral es firme en cuanto a honor y lealtad, considera que sentir miedo no es vergonzoso, sino que indica espíritu de supervivencia, así como detesta que alguien use un arma de fuego contra él al considerarlo algo deshonorables. El *Musashi* de ese momento, sin embargo, se nos presenta como mucho más calmado que en sus días de adolescencia, pero que aún se deja llevar por sus impulsos y considera su *katana* como un trozo de metal que le ayudará a ganar experiencia mediante duelos a muerte. No obstante, comienza a cuestionarse la utilidad de ser “imbatible bajo el sol”. Al conocer a un famoso forjador de *katanas*, éste le dice que, aunque muchos *bushi* digan vivir por la espada, lo cierto es que solo dependen de ella. El verdadero *bushidō* es profundizar en su belleza, aunque para ello sea necesario matar, le dice.

En esta nueva etapa, *Takuan* aparece de nuevo para animar a *Musashi* a dejar ese camino de autodestrucción en el que se ha enfrascado y a sentar la cabeza tomando una esposa, formando una familia y creando un hogar. *Musashi*, aunque contrariado por ello, se da cuenta de que el camino que ha seguido hasta ahora no le va a llevar al verdadero *bushidō*, y que ha estado perdiendo 22 años de su vida. A partir de aquí, *Musashi* desarrolla su estilo propio, el *Enmei*, y termina su epopeya narrativa con el combate contra su archirrival *Sasaki Kojirō*, completando su evolución y pasando de un vulgar guerrero al arquetipo de *samurai* que uno cabría esperar en nuestros tiempos: un guerrero sereno, calmado, sabio y dispuesto a sacrificarlo todo por su honor, dignidad, señor y allegados. Este arquetipo de guerrero que nos presenta *Yoshikawa* en su etapa final es, en realidad, el modelo para el perfecto soldado japonés del siglo XX, con un espíritu

arraigado en el budismo zen y lejos de la corrupción de la modernidad (Overmeire, 2016).

En otras palabras, la obra no trata de mostrar a diferentes tipos de *bushi* o diversos pensamientos del *bushidō*, sino que insinúa al lector que solo hay uno verdadero, y el periplo de *Musashi* fue una epopeya para encontrarlo y convertirse en la figura legendaria y mitológica que entendemos hoy día, de ahí que se centre mayoritariamente en sus primeros años y obvie prácticamente toda su vida posterior. Muchos autores, como *Sanjūgo Naoki* o el propio *Yoshikawa*, justifican todo aquello de la vida de *Musashi* conocido por fuentes históricas que no encaja en la imagen mental ficticia del *bushidō*, como el hecho de que en su duelo con *Kojirō* llegase tarde adrede para buscar inquietar el contrario o que luchase con una espada de madera para disponer de un sable más largo, como producto de su etapa de juventud, de un camino del guerrero imperfecto. Es decir, insinúan que todo aquello en *Musashi* que no encaja en el *bushi* romantizado es simplemente una perversión del camino del guerrero consecuencia de su inexperiencia de juventud (Tokitsu, 2008).

La novela original tuvo mucho éxito en su momento, al igual que lo ha tenido tanta la adaptación cinematográfica en una trilogía de films (conocida, sin ser una casualidad, simplemente “*Samurai*”) y en el manga *Vagabond* propiamente mencionado. Esta versión ficticia de la vida de *Musashi* aúna el budismo zen con la concepción moderna del *samurai* como un guerrero espiritual, una suerte de luchador marcial del siglo XVII que, aún hoy día, se usa como base para muchas adaptaciones de la figura de *Musashi* o del *bushi* en general. La obra trata de agrandar la aportación de la filosofía zen en el código del *samurai*, mientras que a su vez trata de eliminar su origen moderno, convirtiendo a su protagonista en el estándar supremo de las virtudes del buen soldado y en un ejemplo para la nación (Overmeire, 2016). Es por ello por lo que, tanto la figura de *Musashi* como su “*Gorin no Sho*”, ha inspirado a infinidad de artistas marciales que basan su periplo en la supuesta vida de este guerrero, con sus enseñanzas acompañándolos en la práctica de artes marciales como el *budō* (Tokitsu, 2008).

Tanto la novela original como el manga que se basa en ella se pueden considerar bastante violentos y sangrientos, lo cual parece indicar una idealización del conflicto armado. El código del *samurai* que sigue *Musashi* justifica moralmente la violencia, ya que no es el portador quien mata, sino la espada en un acto de

búsqueda de belleza que, a postres, convierte al *bushi* en un artista de la muerte. No importa el matar, importa el *cómo* matar. Siempre que se mate bien, se podrá justificar moralmente. Esta filosofía pudo extrapolarse sin problemas al soldado imperial (Overmeire, 2016). También encontramos, como en “*Hagakure*”, una romantización extrema de la muerte de uno mismo, llegando *Musashi* en ocasiones a buscarla activamente o a reaccionar ante ella con indiferencia. No hay que olvidar que la novela original de *Yoshikawa Eiji* se publicó en los años previos a la Segunda Guerra Mundial y, por lo tanto, debió tener algún tipo de aprobación gubernamental (Overmeire, 2016). De hecho, según *Sakurai Ryōju*, *Yoshikawa* eliminó algunas escenas originales en las que el protagonista mostraba adoración por la figura imperial para adaptar la novela al Japón de la posguerra (Overmeire, 2016). La figura del *Musashi* de *Yoshikawa* contribuía a mostrar la identidad cultural japonesa que el gobierno imperialista buscaba extender y, con los años, ha seguido contribuyendo al imaginario colectivo nacional e internacional mediante adaptaciones de la obra, mutando la imagen del *bushi* y de la sociedad japonesa en su conjunto (Tokitsu, 2008).

El *Musashi* de *Yoshikawa* y, por extensión, el de *Inoue*, es creado para ser el modelo ejemplar de la esencia japonesa, esto es, revivir la senda del *samurai* mediante una vuelta al pasado místico, nostálgico e idealizado lejos de influencias extranjeras como la modernidad, la avaricia y el capitalismo salvaje. Cuando *Musashi* descubre que el *bushidō* es también un método para guiar a los demás hacia la paz y la felicidad, son en realidad las palabras del autor, que trata de hacer llegar su senda a los lectores (Overmeire, 2016).

Podemos concluir, pues, que el *Musashi* presentado tanto en la novela como en el manga que lo adapta es un personaje muy alejado de lo que fue el personaje histórico, mutado activamente para convertirse en un ideal tanto del pasado lejano como del momento actual. ¿No es acaso una narrativa similar a los diferentes ciclos caballerescos de la edad media, como el ciclo artúrico, hoy en día romantizados por la cultura popular? El guerrero inexperto que parte a la aventura y que, en su viaje, aprende la verdad del mundo, la verdadera filosofía y obtiene la grandeza por ello, incitando al lector a abrazar la misma moralidad para lograr éxitos similares.

### 4.3. Caso 3: *Rurōni Kenshin*

Como ya hemos visto anteriormente, no es extraño que la imagen del *bushi* se use como base para la creación de un manga, y la publicación de “*Rurōni Kenshin*”, por *Watsuki Nobuhiro*, es un buen ejemplo de ello. La obra fue publicada durante mediados de la década de los noventa hasta casi entrado el nuevo milenio, y fue adaptada en un anime de 98 episodios que gozó de gran éxito nacional e internacional. Tanto es así, que en los últimos años se han realizado tres adaptaciones cinematográficas de la obra en forma de trilogía, con una cuarta planificada para 2021. Para este análisis, me basaré en esta última versión de la historia.

A diferencia de los casos anteriores, en donde el *bushi* es presentado en su momento álgido ya sea militar o políticamente hablando, en esta ocasión el argumento nos traslada al onceavo año del periodo *Meiji*, caracterizado por ser el ocaso de la figura del *bushi* en sociedad. Tal y como ocurría en “*Vagabond*” con el paso al periodo *Edo*, el trasfondo que nos dibuja la obra es una época de grandes cambios sociales y, de nuevo, especialmente para la figura del guerrero. El personaje que mejor engloba esa muestra de cambio es sin duda el protagonista, *Himura Kenshin*.

Se nos presenta a *Kenshin* como un *samurai* vagabundo, una especie de *rōnin* (palabra de la cual deriva *Rurōni*, vocablo inventado por el autor que da nombre a la obra) que, pese a la prohibición de portar espada que caracteriza al periodo *Meiji*, porta una *katana* de filo invertido. A lo largo del argumento, el autor va desvelando el pasado del personaje ligándolo a la figura de un ficticio asesino del clan *Chōshū*, *Battōsai*, cuya participación en la guerra *Bōshin* (conflicto entre el *shōgunato Tokugawa* y los llamados revolucionarios *Meiji*) llevó a la victoria a este último bando y, por tanto, a un cambio de paradigma en el país.

Así pues, la narrativa nos presenta en *Kenshin* una lucha entre un pasado que quiere olvidar y dejar atrás y un presente al que busca adaptarse y encontrar su lugar. Esta dualidad enfrentada se puede extrapolar al conflicto social y político general del periodo *Meiji*: tradicionalismo contra modernización, una nostalgia perenne por el Japón de antes de la llegada del comodoro *Perry* (Guerdan, 2012).

Uno de los temas recurrentes de la obra es el hecho de que la casta *samurai*, en su mayoría, no fuese capaz de adaptarse a los nuevos tiempos, acabando



muchas veces como mendigos, ladrones, mercenarios, mano de obra barata, cortesanas en burdeles en el caso de las mujeres de familias *samurai*, etc. El primer largometraje, por ejemplo, nos narra cómo *Kenshin* se instala en un dojo de *Tokyo* en el cual estudia el personaje infantil de *Yahiko*, hijo de una antigua familia de guerreros venida a menos que se vio arrojado a la pobreza y orfandad, y obligado a trabajar como ladrón para la *yakuza*. Siguiendo la misma estela, nos encontramos con diversos *bushi* al servicio de un vil comerciante de opio como mercenarios, destacando de entre ellos la figura de *Gein*. Este personaje expone que las razones para vender su dignidad y alma fueron simplemente que se moría de hambre en la nueva era que *Kenshin* ayudó a crear. Su estilo de lucha también aporta una nueva dimensión a sus palabras, ya que lejos de luchar usando un estilo con *katana*, usa una técnica más parecida a un asesino, usando cuchillos y armas de fuego para lograr sus objetivos. “La espada colgada en el cinturón es lo único que les recuerda lo que son” (Turnbull, 1979), fueron las palabras de *Murata Seifū* para referirse a la casta *samurai* unos pocos años antes de la restauración *Meiji*, lo cual deja entrever lo que significó moralmente la prohibición de portar espada para toda esta generación de *bushi*.

A diferencia de los personajes mencionados, la obra también nos muestra como otros antiguos *bushi*, muchos de ellos basados en figuras históricas reales como pueden ser el excapitán del *Shinsengumi* convertido a capitán de la policía militar *Hajime Saitō* o *Ōkubo Toshimichi*, antiguo líder *samurai* del feudo de *Satsuma* que acabó convertido en oficial del gobierno *Meiji*; fueron capaces de dejar el pasado atrás y adaptarse a los nuevos tiempos pese a haber luchado en bandos contrarios durante el *bakumatsu*<sup>23</sup>. En contraposición a ellos nos encontramos la figura de *Kenshin*, que busca adaptarse a la nueva realidad social convirtiéndose en una especie de justiciero anacrónico cuya intención es ayudar al desfavorecido usando su *bujutsu*.

Y es que la obra no esconde en ningún momento que busca mostrar una versión extremadamente romantizada del código del *samurai*, casi afín al código de caballería europeo, que convierte a *Kenshin* en un héroe pacifista y moral, en contra de que la espada sea usada para sesgar vidas. Y es aquí donde “*Rurōni Kenshin*” muestra su mayor idealización de la figura del *bushi*: el guerrero militar

---

<sup>23</sup> 幕末, hace referencia a los años finales del bakufu o *shōgunato Tokugawa*.

pragmático de la época pre-*Edo* es convertido primeramente en un ejemplo moral y social durante el periodo *Edo* para, posteriormente, volver a mutar abrazando los ideales morales del siglo XXI, la paz y el respeto por la vida, temas que, sin duda, no formaban parte de la preocupación de los *bushi* que trataban de sobrevivir a un nuevo cambio con la llegada de la restauración *Meiji*, ni siquiera del gobierno *Meiji* que, posteriormente, se embarcaría en una espiral nacionalista que llevó a un imperialismo salvaje.

Por descontado, la narrativa aprovecha la excesiva idealización del personaje de *Kenshin* para crear una versión en negativo, una imagen polarizada e invertida. Esta imagen toma la forma de *Shishio*, personaje que, al igual que *Kenshin*, participó en la batalla de *Toba-Fushimi* por el bando de la restauración, pero que ya desde inicio se nos presenta, a diferencia del protagonista, como un asesino sin ningún tipo de escrúpulo ni ideales por los que luchar. Debido a ello, es traicionado por sus propias fuerzas, que tratan de silenciarlo y lo dan por muerto. Años más tarde reaparece con el cuerpo completamente quemado y cubierto de vendas, buscando venganza contra el gobierno *Meiji* por su traición y poniendo en peligro el nuevo periodo y, con ello, el ideal de *Kenshin*. Así pues, con el héroe y el villano dibujados en blanco y negro, sin matices de grises, el autor nos presenta el siguiente conflicto, que en la adaptación cinematográfica ocupa el segundo y tercer largometraje.

Acompañando a *Shishio*, encontramos a diferentes figuras que, al igual que el mencionado villano, perdieron su rol cuando Japón entró en su nueva etapa: un monje budista, un heredero *samurai* convertido en asesino, una cortesana... De nuevo, el tema recurrente es la modernidad en forma de occidentalización a la que se ve abocada Japón para poder sobrevivir en el escenario internacional. Es interesante ver los paralelismos que guarda esta narrativa con el momento en el que la historia fue creada por *Watsuki*, un momento en el que Japón había pasado de ser el milagro asiático en economía a vivir lo que se conoce como “la década perdida”, y en el que el mundo daba pasos agigantados hacia una globalización nunca vista, es decir, la sociedad se encontraba ante un abrupto cambio de estilo de vida (Guerdan, 2012). En definitiva, el mensaje que el autor parece dar con su obra es “renovarse o morir”, a la vez que impregna la obra de una nostalgia por un pasado idealizado, ya sea la época *Meiji* o los años de crecimiento económico de Japón (Camacho López, 2018).

Finalmente, la batalla contra *Shishio* se puede entender como la forma que tiene el autor de aplicar un revisionismo a la moral del *bushi*. El bando revolucionario, capitaneado por *Kenshin*, representa los ideales contemporáneos de Japón, ligados a la paz y al apego por la vida, incluso por la propia, y como tal es representado por miembros y defensores del gobierno *Meiji*, antiguos *Bushi* provenientes de distintos bandos que supieron echarse a un lado, renovarse y abrazar la “modernidad” por el bien del progreso del país (Guerdan, 2012). En frente, encontramos a un bando que representan la ideología darwiniana de la supervivencia del más fuerte, de que la espada no sirve para proteger la vida, sino para cercenarla, y como tal, son representados como villanos sin escrúpulos, inadaptados sociales que no supieron abandonar su estatus por el bien de los demás. De este modo, el autor marca una clara línea entre aquellos *samurai* que, fieles al romantizado *bushidō*, se sacrificaron por el bien común, y aquellos que actuaron de forma moralmente reprochable, cuya Senda de la Espada estaba equivocada y no era auténtica. Los buenos *samurai*, nos indica la narrativa, fueron aquellos que mutaron, aceptaron canjear sus feudos hereditarios por dinero en metálico y supieron invertirlo en la creación de empresas dando el salto definitivo del guerrero burócrata a simplemente burócrata o empresario (Schwentker, 2006).

Otro punto para destacar es la diferencia de diseño entre los protagonistas, defensores del nuevo estatus quo, y los villanos, usurpadores de la paz y armonía. Los primeros sorprenden por no solo ser el arquetipo de héroe de manga *shōnen*<sup>24</sup>, rudo y raudo a pelear como puede ser el personaje de *Sannosuke*, sino que también encontramos un diseño masculino afeminado en *Kenshin*, junto con lo que parece ser una actitud dulce, bondadosa y amable. Este tipo de héroe, mucho más sentimental que sus contrapartes de películas *chanbara* al estilo *Kurosawa Akira*, se hicieron muy populares durante los años 70 en adelante, especialmente en el medio televisivo del *jidaigeki*. Este tipo de serie de época se caracterizaba por estar enfocado hacia el público consumidor de televisión en ese momento, que en ese momento era mayormente femenino, y para ello adaptó la imagen del héroe *samurai* para que, lejos de ser el violento guerrero en busca de duelos a muerte que se veía en los films de la época, diese paso a un galán protector de los desfavorecidos que fuese mucho más popular ante la visión femenina (Standish,

---

<sup>24</sup> Lit. “manga para chicos”, hace referencia a mangas cuyo target son jóvenes varones.

2011). Aunque “*Rurōni Kenshin*” fue publicado en la revista “*Shonen Jump*”, supuestamente dirigida para el público masculino, lo cierto es que es también la revista favorita entre las chicas adolescentes (Oricon, 2006), lo cual deja entrever el por qué el personaje de *Kenshin* cumple con el estereotipo de héroe típico del *jidaigeki*.

## 5. Conclusiones

Aunque en un inicio fuese un escrito reservado para el clan *Nabeshima* y que solo podía entenderse en ese contexto, el “*Hagakure*” de *Tsunetomo Yamamoto* terminó por salir a la luz del día para acabar siendo conocido por cualquier lector corriente que quiera saber un poco más sobre el término *bushidō*, pasando de ser una de las múltiples interpretaciones del código del *samurai* a convertirse en la base de la idea moderna de este (Pita Céspedes, 2017).

Este mismo “*Hagakure*” inspiró a muchos otros escritos sobre la moral del *bushi* que vinieron posteriormente durante los periodos *Edo* y *Meiji*, como es el caso del “*Bushidō*” de *Nitobe Inazō*. Curiosamente, este trabajo revisionista del pensamiento del *bushi* no fue creado para el consumo nacional, sino con vistas a un mundo globalizado en el que Japón, al igual que tuvieron que hacer los *samurai* a lo largo de su historia, debía encontrar su lugar o desaparecer. *Nitobe*, basándose en escritos anteriores como el mencionado “*Hagakure*”, creó un contrapunto a la moral occidental, un punto sobre el que pivotar la esencia de la nación japonesa. Para justificar su futuro, creó un pasado que se ajustase a sus ideales y lo proyectó en el tiempo. Así pues, los preceptos del *bushidō* que presentó se convirtieron en absolutos tanto en espacio como en tiempo. Los *bushi* siempre habían obedecido el código del guerrero desde los albores de su concepción, y este código había sido legado al conjunto de la nación hasta la actualidad (Pinto Nunes, 2010).

Al gobierno imperialista, en su afán de expansión, le venía bien este discurso sobre la singularidad de Japón, sobre su única fusión de valores confucianos, sintoístas y budistas en forma de *bushidō*. Además, tanto el escrito de *Nitobe* como el de *Tsunetomo*, invitaban al guerrero (o soldado) a dar su vida por su señor y por la causa, siendo que el señor de toda la sociedad en el Japón imperial era el emperador. De igual modo, el tipo de pensamiento de la no-mente invitaba a no cuestionar las órdenes y acciones de forma individual, a entenderlas como un todo y a acatarlas sin tratar de comprenderlas en exceso (Benesch, 2014). En otras palabras, mediante la

figura edulcorada del guerrero ideal, se educaba al soldado ideal. O, al menos, ideal para los intereses del gobierno imperialista. Podemos encontrar muestras de ello en las distintas producciones culturales de la época: desde novelas como “*Musashi*” de *Yoshikawa Eiji*, a películas propagandísticas como “*Momotarō - Umi no Shinpei*” (Jaundrill, 2016).

En los años de ocupación, la imagen del *samurai* quedó dañada al verse relacionada al colonialismo y fascismo, siendo prohibida durante años. Tras el fin de la ocupación, algunos autores decidieron devolver al *bushi* al lugar que le había correspondido durante el periodo *Meiji*, esto es, a una especie de oda a la tradición y a la esencia japonesa. Así pues, las producciones culturales de esta época no se preocuparon en mostrar al guerrero como había sido en su tiempo concreto, sino que recogió la atemporalidad mostrada por *Nitobe* y la aplicó a la época actual: al consumo de masas.

Las historias sobre *bushi*, especialmente las de los *rōnin*, se pueden enmarcar en un tipo de narrativa de autosuperación y sacrificio que encontramos en la literatura universal desde los clásicos griegos, como “La Odisea”, y a cuya fuerza inspiradora siempre tratamos de volver para apoyarnos en ella, ya sea reviviéndola como semidios grecorromano, caballero medieval o *samurai*. Todos estos tipos de personajes son sujetos constantemente a interpretaciones revisionistas que los adaptan a lo tiempos actuales para el consumo de masas, y el *bushidō* no iba a ser menos. Da igual si miramos un anime dirigido a niños, leemos un manga de artes marciales o visionamos una película de época, el mínimo común múltiplo del héroe portador de *katana* que defiende a los débiles y actúa con disciplina y firmeza bajo un estricto código de honor siempre se encuentra presente. No importa si consumimos algo ambientado en el periodo *Heian*, *Kamakura* o *Edo*, los *bushi* van a aparecer en todo momento como portadores de un código de conducta eterno, sin que se haga hincapié en los claroscuros que lo componían o en las grandes diferencias que podemos encontrar en el tiempo y en el espacio, puesto que no es lo mismo un guerrero del clan *Taira* durante el periodo *Heian* que uno de *Satsuma* durante el *bakumatsu* (Friday, 2018).

Este tipo de visión romantizada del *samurai* y que equivale a la visión occidental del caballero de brillante armadura, resuena en la mente del espectador debido a que, si se le destripa de todo el trasfondo histórico, es la historia de un hombre que lucha por sus ideales en un mundo en el que ya no tiene cabida. Es una

narrativa relacionada al *bushi* que ya se encontraba en las obras *Kabuki* del periodo *Edo*, o en los propios escritos de *Tsunetomo* o *Nitobe*, un afán de adaptar la figura del *samurai* a cada época, mutando su apariencia y esencia para que siga encajando ad infinitum en esa visión nostálgica de un pasado que siempre será mejor que el presente (Camacho López, 2018).

En este estudio ha quedado demostrado que la imagen del *samurai* actual ha sido alterada intencionadamente, pero en el estudio de ese proceso se ha podido comprobar hasta qué punto hay que viajar al pasado para encontrar el momento en el que esa imagen se comenzó a distorsionar. Quizás uno de los mayores problemas ha sido y será que, históricamente, se ha usado un mismo término para referirse a realidades muy distintas separadas por siglos de diferencia. Y es que, al igual que la palabra “soldado” puede hacer referencia a tanto un soldado visigodo como a un soldado contemporáneo, la palabra “*samurai*” ha sido utilizada, en muchas ocasiones de forma intencionada, para querer englobar un concepto similarmente amplio en el tiempo.

## 6. Bibliografía

- Benesch, O. (2011). *Bushido: The Creation of a Martial Ethic in Late Meiji Japan*. Vancouver. Recuperado el 6 de Diciembre de 2020, de <http://hdl.handle.net/2429/31136>
- Benesch, O. (2014). *Inventing the Way of the Samurai*. Croydon, Reino Unido: Oxford University Press.
- Bennet, A. (2020). Introducción: Tendiendo puentes entre siglos y océanos. En I. Nitobe, *Bushido, El código del samurái* (págs. 9-41). Barcelona: Alienta Editorial.
- Camacho López, A. (2018). Rurouni Kenshin: historias sobre la unificación del samurai a través de la muerte voluntaria en el Japón moderno. En C. E. Daza Orozco, A. M. Santa Cruz, & A. L. Meo, *Narrativas Visuales - Perspectivas y análisis desde Iberoamerica* (págs. 365-390). Bogotá: Fundación Universitaria San Mateo.
- Cid Lucas, F. (Julio de 2012). Del Bushi al Neosamurai: La vigencia del guerrero (y sus desviaciones) en el Manga y el Anime. *Puertas a la lectura*(24), 109-122. Recuperado el 06 de Diciembre de 2020, de <https://dialnet-unirioja-es.are.uab.cat/download/articulo/4026677.pdf>
- Darling-Wolf, F., & Mendelson, A. L. (2008). Seeing Themselves Through the Lens of the Other: An Analysis of the Cross-Cultural Production and Negotiation of National Geographic's "The Samurai Way" Story. *Journalism and Communication Monographs*, 10(3), 285-322. Recuperado el 06 de Diciembre de 2020, de <http://search.ebscohost.com.are.uab.cat/login.aspx?direct=true&db=edselc&AN=edselc.2-52.0-85015655784&site=eds-live>
- Deal, W. E. (2007). *Handbook to life in medieval and early modern Japan*. New York: Oxford University Press.
- Drazen, P. (2014). Bushido: The Way of the Warrior. En P. Drazen, *Anime explosion! The What? Why? & Wow! of Japanese Animation* (págs. 104-114). Berkeley: Stone Bridge Press.
- Friday, K. (2018). The Way of Which Warriors? Bushidō & the Samurai in Historical Perspective. *Asian Studies*, VI (XXII)(2), 15-31. doi:10.4312/as.2018.6.2.15-31

- Guerdan, S. (2012). *Fact and Fiction: Portrayals of the Meiji Restoration in Anime*. Carnegie Mellon University. doi:<https://doi.org/10.1184/R1/6685979.v1>
- Howe, J. (2010). *Chambara/Samura Cinema*. En J. Berra, *Directory of World Cinema: Japan* (págs. 84-87). Intellect.
- Inoue, T. (1998). *Vagabond* (Vols. 1-37). Viz Media.
- Inuhiko, Y. (2019). *What is Japanese Cinema?* New York: Columbia University Press.
- Jaundrill, D. (2016). *Samurai to Soldier*. Ithaca, New York, EEUU: Cornell University Press. Recuperado el 06 de Diciembre de 2020, de <http://search.ebscohost.com.aren.uab.cat/login.aspx?direct=true&db=edsebk&AN=1288987&site=eds-live>
- López-Vera, J. (2021). Conferencia: Historia de los samuráis. Barcelona: Casa Asia.
- Macho, M. G. (2020). Introducción. En Y. Tsunetomo, *Hagakure - Oculto entre las hojas* - . Independently published.
- Mestre Pérez, R. (28 de Noviembre de 2018). Japan in Spain. Japanese Culture through Spanish Eyes in the Film Gisaku. *Arts*, 7(4), 93. Recuperado el 06 de Diciembre de 2020, de <https://www.mdpi.com/2076-0752/7/4/93/pdf>
- Narroway, L. (Diciembre de 2008). Symbols of State Ideology: The Samurai in Modern Japan. *New Voices*, 2, 63-79. Obtenido de [http://newvoices.org.au/newvoices/media/JPF-New-Voices-Vol-2-04-samurai\\_narroway.pdf](http://newvoices.org.au/newvoices/media/JPF-New-Voices-Vol-2-04-samurai_narroway.pdf)
- Nitobe, I. (2020). *Bushido, El código del samurái*. (S. Guitart, Trad.) Barcelona: Alienta Editorial.
- Oricon. (29 de 03 de 2006). 意外!?女のコが一番好きなコミック誌は『週刊少年ジャンプ』! *Oricon News*. Recuperado el 05 de 04 de 2021, de <https://www.oricon.co.jp/news/16844/full/>
- Oscar Ratti, A. W. (1994). *Los Secretos del samurai : una investigación sobre las artes marciales del Japón feudal*. Madrid: Alianza.
- Ōtomo, K. (Dirección). (2012). *Rurouni Kenshin* [Película].
- Ōtomo, K. (Dirección). (2014). *Rurouni Kenshin: Kyoto Inferno* [Película].
- Ōtomo, K. (Dirección). (2014). *Rurouni Kenshin: The Legend Ends* [Película].



- Overmeire, B. V. (2016). Inventing the Zen Buddhist Samurai: Eiji Yoshikawa's Musashi and Japanese Modernity. *The Journal of Popular Culture*, 49(5), 1125-1145. doi:10.1111/jpcu.12461
- Pinto Nunes, G. (2010). El Bushido de Nitobe y la Moral Occidental. *Entreculturas*(2), 23-33. Recuperado el 22 de 05 de 2021, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4018479>
- Pita Céspedes, G. (2014). *Genealogía y transformación de la cultura bushi en Japón*. Barcelona: Ediciones Bellaterra.
- Pita Céspedes, G. (2017). La asimilación de Hagakure por la contemporaneidad. *Inter Asia Papers*(55), 1-21. Recuperado el 11 de 03 de 2021, de <https://ddd.uab.cat/record/213127>
- Richie, D. (2005). *Cien años de Cine Japonés*. Madrid: Ediciones Jaguar.
- Schwentker, W. (2006). *Los samuráis*. Madrid: Alianza Editorial.
- Shin, M. (Octubre de 2010). Making a Samurai Western: Japan and the White Samurai Fantasy in The Last Samurai. *The Journal of Popular Culture*, 43(5), 1065-1080. Recuperado el 06 de Diciembre de 2020, de <http://eds.a.ebscohost.com.ared.uab.cat/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=0&sid=f8091833-1043-422b-b457-16a27ca5cb5f%40sdc-v-sessmgr02>
- Standish, I. (2011). The jidaigeki television series: myth, iteration and the domestication of the samurai hero. *Japan Forum*, 23(3), 431-440. doi:<https://doi.org/10.1080/09555803.2011.597056>
- Sucker Punch Productions. (2020). *Ghost of Tsushima*. Sony Entertainment.
- Sutcliffe, P. (2013). Postmodern representations of the pre-modern Edo period. En R. Rosenbaum, *Manga and the representation of Japanese history* (págs. 171-188). Croydon: Routledge.
- Tokitsu, K. (2008). *Miyamoto Musashi : maestro de sable japonés del siglo XVII : el hombre y la obra, mito y realidad*. Badalona: Editorial Paidotribo.
- Tsunetomo, Y. (2016). *HAGAKURE: Oculto tras las hojas*. Debolsillo.
- Turnbull, S. (1979). *Samurai Armies 1550-1615*. Oxford: Osprey Publishing.